



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 49, Nr. 3, 2011
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Computerspielanalyse konkret: Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2 von Danny Kringiel

Karl H. Stingeder

Verlag: Kopäd

Erscheinungsdatum: Mai 2009

ISBN: 3867360693

Ausgehend von mehr als 200 Leitfragen unternimmt der Autor in "Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2" eine umfassende Analyse von mannigfaltigen medialen Aspekten des 2003 veröffentlichten Shooters. Angefangen von Spiel- und Erzählstrukturen sowie den architektonischen Gestaltungsmitteln des Level-Designs in "Max Payne 2" bis hin zu den Anleihen aus Comic, Film und Theater wird eine Verknüpfung dieser Teilaspekte sowie eine Herausarbeitung von Gemeinsamkeiten und Querbeziehungen angestrebt. Zugleich tritt Kringiel mit dem beachtlichen Anspruch an seine Analyse heran, einen fundierten Werkzeugkasten zur Verfügung zu

stellen. Mit Hilfe dieses Instrumentariums soll eine "kritische Computerspiellesefähigkeit" (Klappentext) sowie darüber hinaus auch die Tür zu einem mündige(re)n Umgang mit dem neuen digitalen Medium geöffnet werden.

Max Payne personifiziert den maximalen Schmerz, den sprichwörtlichen Absturz ins Bodenlose. Im Sequel zum 2001 veröffentlichten Third-Person Shooter "Max Payne" verliert der Polizist nach seiner Familie nun auch seine berufliche Integrität, seinen besten Freund sowie jegliche bis dato verbliebene Bodenhaftung: Nach und nach verschwimmen die Grenzen von Moral und Unmoral, gut und böse, Traum und Wirklichkeit. Zwar ist auch "Max Payne 2" im Kern nur ein konventioneller Third Person-Shooter, allerdings ein Genrevertreter, der sowohl auf der technischen Seite brilliert als auch durch den Film noir Erzählstil herausragt.

Spielelemente wie die aus den "Matrix"-Filmen bekannte und in den John Woo-Filmen verwurzelte Bullet-Time sowie die glaubwürdige Physik-Engine verleihen dem PC-Titel bis heute ein ungemein fließendes Spielgefühl; es gelingt die Fabrikation eines ganz und gar immersiven Spielerlebnisses, welches trotz der an sich repetitiven spielerischen Abläufe in einen spielerischen Flow mündet. Stimmige Comic-Sequenzen, markige Filmzitate sowie filmreif choreografierte Ingame-Cutscenes münden zudem in ein einzigartig düsteres Filmerlebnis im Geist der Hardboiled-Detektivromane. "Max Payne 2" ist ein Computerspiel, das von Desillusionierung und Zynismus durchpflügt ist und bei Erscheinen seiner Zeit weit voraus war. Inszenierung und Spielgefühl bieten spannende und nachvollziehbare Impulse für Danny Krings Grifff nach einer neuen Computerspielanalyse.

Fazit: "Computerspielanalyse konkret" richtet sich trotz des beachtlichen Detailgrads der Analyse nicht exklusiv an die auf Game Studies fokussierte "Scientific community". Die Studie wendet sich sowohl an aufgeschlossene Computerspieler als auch an Laien (ohne Spielerfahrung), die an einem Einblick in die Welt der Computerspielanalyse interessiert sind. Selbst Shooter-Enthusiasten, die "Max Payne 2" noch gut in Erinnerung haben, mit Game Studies aber

ansonsten nichts am Hut haben, eröffnet sich eine interessante Lektüre. In jedem Fall bietet das Buch einen exzellenten Einstieg in eine lebendige Thematik sowie generell einen lohnenden Blick über den Tellerrand.