

Flamingo gegenübersteht, befindet sich an der Wand hinter ihm das Wort „Redrum“, das mit verdrehten Buchstaben geschrieben ist, so dass es sich im Spiegel als „Murder“ liest. Dies ist ein Verweis auf eine Figur aus „Shining“, den kleinen Jungen Danny Torrance, der dort wie in Trance dieses Wort schreibt und schreit, um seine Mutter vor dem drohenden Amoklauf seines alkoholabhängigen Vaters zu warnen.

Eine sehr kurze Anspielung auf eine weitere Erzählung finden wir in der Traumsequenz I 3. Im Rahmen von Fernsehwerbeclips und Werbeplakaten an verschiedenen Stellen des Spiels wird ein alkoholisches Getränk namens „Gold Touch Brandy“ mit dem Werbeslogan „A Touch of Gold“ und dem Bild einer jungen, ein Glas haltenden Dame beworben. In I 3 findet sich nun ein ähnliches Werbeplakat, auf dem jedoch anstelle der jungen Dame Max Payne selbst zu sehen ist. Der Werbeslogan lautet nun: „Everyone I touch dies.“ Anstelle des Markennamens „Gold Touch Brandy“ steht nun über dem Plakat das Wort „Sadim“ – der rückwärts geschriebene Name „Midas“. Dies ist ein Verweis auf die der griechischen Mythologie entstammenden Sage vom gierigen König Midas, der sich wünschte, alles, was er berühre, solle in Gold verwandelt werden. Als sich sein Wunsch erfüllte, stellte er jedoch fest, dass alle Menschen, die er berührte, sich sofort in Gold verwandelten und so getötet wurden. In der von Nathaniel Hawthorne überlieferten Form der Geschichte²³⁹ tötet Midas sogar seine eigene Tochter durch diese Gabe.

Durch diesen narrativen Querverweis wird wiederum Bezug auf Paynes Schuldgefühle genommen. Payne führt scheinbar die Tode von Personen um ihn herum – beispielsweise jene seiner Frau, seiner Tochter, seines besten Freundes und (scheinbar) Monas in *Max Payne* und nun auch den von Annie Finn, den er nicht zu verhindern vermochte – auf sich selbst zurück. In seiner Selbstwahrnehmung scheint er einem ähnlichen Fluch wie König Midas unterworfen zu sein, der alle Menschen, die ihm nahe stehen, sterben lässt. Dies erscheint auch als ein plausibler Beweggrund, der zu Paynes Lebensstil der selbstauferlegten Isolation geführt haben könnte.

2.2.7 Verbindung Spielerzählung/Gameplay

Die Erzählung wird in *Max Payne 2* nicht, wie es im Shooter-Genre durchaus verbreitet ist, ausschließlich in den Cutscenes zwischen den einzelnen Levels erzählt²⁴⁰. Auch innerhalb der ergodisch aktiven Spielabschnitte selbst entfaltet sich die Erzählung weiter. Zum Teil ist dies darauf zurückzuführen, dass nicht, wie in vielen Computerspielen üblich, lediglich vor Beginn und nach Ende des jeweiligen Spielabschnittes längere Cutscenes gezeigt werden, sondern auch zahlreiche sehr kurze Cutscenes in die Levels integriert sind. Wenngleich diese Sequenzen enger mit den ergodisch aktiven Spielabschnitten verzahnt sind als umrahmende längere

²³⁹ Vgl. Hawthorne (1937).

²⁴⁰ Vgl. (F108) Rollings/Morris (2004), S.153.

Cutscenes, nimmt der Spieler aber auch hier die Geschichte primär ergodisch passiv auf und nimmt nicht selbst durch seine spielerischen Aktionen aktiv an ihr teil.

Dennoch gibt es auch Elemente der Geschichte, die erst durch das spielerische Handeln des Spielers ausgelöst werden und nicht in kurze Cutscenes eingebaut sind. Hierzu zählt etwa das Entgegennehmen des Anrufes in Paynes Traum in I 3. Erst durch das spielerische Handeln des Spielers (Telefon benutzen) wird das narrative Ereignis ‚Lem spricht mit seiner Freundin über Payne‘ an dieser Stelle entfaltet. Einige wenige Elemente der Geschichte werden also durchaus auch erst durch das spielerische Handeln des Users angestoßen. Dennoch sind dessen Einflussmöglichkeiten auf die Spielerzählung stark begrenzt.

Um diese Begrenzungen sichtbar zu machen, ist es hilfreich, über die bloße Platzierung der narrativ relevanten Ereignisse hinausgehend auch zu erfassen, welche Ereignisse der Spieler nicht nur spielend auslösen, sondern auch spielend manipulieren kann²⁴¹. Hier sticht schnell ins Auge, dass in *Max Payne 2* spielend vornehmlich die erzählerisch hochredundanten Kämpfe manipuliert werden können. Hier hat der Spieler die Möglichkeit, den *Ablauf* eines Ereignisses spielend zu manipulieren – also seine exakten Bewegungsabfolgen im Kampf und dadurch indirekt auch die Bewegungsabfolgen der auf ihn reagierenden Gegnerfiguren, die Dauer des Kampfes, den Stil des Kampfes (z.B. eher brachial-direkt oder eher vorsichtig-strategisch).

Hinzu kommt eine Handvoll narrativ weniger redundanter manipulierbarer Ereignisse in Form der seltenen und sehr einfachen Rätsel. Allerdings sind hier, nicht zuletzt da diese Rätsel meist durch das Ausführen einer einzigen oder einiger weniger Aktionen zu lösen sind, die Manipulationsmöglichkeiten des Spielers wesentlich stärker eingeschränkt als in den Kämpfen. Er kann lediglich entweder mit seinem richtigen Handeln das Schlüsselereignis auslösen, dass das Spiel fortfahren lässt (z.B. die Aktivierung der Sprinkler-Anlage in III 5, die das Feuer löscht und so den weiteren Weg durch den Level freigibt) – oder es eben nicht auslösen, woraufhin Spiel und Spielerzählung stagnieren. Ereignisdimensionen wie der genaue Ablauf der Ereigniskette eines Rätsels (z.B. ein alternatives Auslösen der Sprinkleranlagen über den Feueralarmknopf, über einen gezielten Schuss auf das Rohrsystem oder durch den Rauch eines Molotow-Cocktails) oder – über das bloße Stattfinden/Nicht-Stattfinden hinausgehend – der genaue Ausgang der Ereigniskette können vom Spieler nicht beeinflusst werden. Er kann lediglich die Dauer, über die sich die zur Lösung des Rätsels erforderliche Ereigniskette erstreckt, beeinflussen. Allerdings manipuliert der Spieler hier nicht im eigentlichen Sinne eine Dimension des jeweils narrativ relevanten Ereignisses, sondern vielmehr den zeitlichen Füllraum *zwischen* zwei Ereignissen.

Fast alle narrativ relevanten Ereignisse können vom Spieler entweder überhaupt nicht manipuliert werden (finden also im Rahmen einer Cutscene, eines vorgefertig-

²⁴¹ Vgl. (F109) Eskelinen (2004), S.40.

ten Scriptereignisses oder einer Comic-Sequenz statt) oder nur spielend ausgelöst, nicht aber in ihrem Ablauf manipuliert werden. Beispiele für den letztgenannten Ereignistyp finden sich etwa in II Prolog: Der Spieler löst hier die Befragung des Zeugen durch Payne aus, er löst (indem er dem Avatar befiehlt, an Paynes Tisch zu arbeiten und damit den Trigger für das Klingeln des Telefons auszulösen) den verdächtigen Anruf auf Wintersons Telefon aus, er lässt Payne bei Woden anrufen – doch kann er eben all diese Ereignisse nur auslösen, nicht den Ablauf der Ereignisse manipulieren, ja, nicht einmal ihre Reihenfolge variieren. Hat er eines der narrativ relevanten Ereignisse dieses Abschnittes aktiviert, kann die Spielerzählung fortfahren. Löst er es nicht auf, so stagniert die Erzählung. Beeinflusst werden kann von ihm wieder nur die Dimension der zwischen den Gliedern der Ereigniskette verstreichenden Zeit. Der Spieler kann gewissermaßen lediglich ‚weiterblättern‘.

Im Fall des Endkampfes – eines offensichtlich narrativ hochrelevanten Ereignisses – scheint es auf den ersten Blick so zu sein, dass der Spieler auch in den Ablauf des Ereignisses/der Ereigniskette eingreifen, sie manipulieren kann. Da dieses ‚Rätsel‘, das Lösen der Trägervorrichtungen der Plattform, das Lösen des Eisenträgers über der Kuppel und schließlich das Besiegen Lems, in mehreren Teilschritten zu lösen ist, ergeben sich also durchaus mehrere alternative Verlaufsmöglichkeiten für diese Ereigniskette. Dennoch sind die erzählerischen Manipulationsmöglichkeiten, die sich dem Spieler bieten – nämlich, die Reihenfolge zu verändern, in der die tragenden Stahlbolzen gelockert werden – narrativ vollkommen unbedeutend. Die narrativ relevanten Ereignisse dieser Ereigniskette – etwa der Tod Lems oder seine letzten Worte – können wieder vom Spieler nur ‚weitergeblättert‘ werden.

In nur wenigen Ausnahmefällen ist es für den Spieler möglich, narrativ relevante Ereignisse zu übersehen, ohne dass damit das Spiel und die Spielerzählung zur Stagnation gebracht würden. In diesen Fällen ist somit durch das Auslösen/Nichtauslösen des betreffenden Ereignisses tatsächlich eine – wenn auch höchst marginale – Veränderung des Verlaufs der Spielerzählung möglich. So kann der Spieler z.B. in Abschnitt I 4 übersehen, dass es möglich ist, in der Wohnung, von der aus Payne über Monate observiert wurde, die auf Tonband mitgeschnittenen Telefonate abzuhören. In diesem Fall würden ihm Informationen vorenthalten, die relevant für die Charakterisierung der Hauptfigur Payne und seines Vorgesetzten sind: Der Anruf Bravuras, in dem er sich über die wiederholten Verspätungen Paynes Sorgen macht und ihn auffordert, mit ihm zu einem Treffen der Anonymen Alkoholiker zu gehen. Und den Anruf Paynes bei einem Telefonsex-Service, bei dem er versucht, einer Telefonistin namens Mona sein Herz auszuschütten über die grauenvollen Ereignisse, die ihn verfolgen, woraufhin diese entsetzt das Telefonat beendet. Allerdings treten derartige narrativ relevante Ereignisse, die ausgelassen werden können, ohne die Spielerzählung anzuhalten, nur an sehr wenigen Stellen des Spiels auf²⁴². Zudem beschränken sich die narrativen Einflussmöglichkeiten des Spielers auf die bloße Inklusion oder Exklusion des betreffenden Ereignisses.

²⁴² Weitere Beispiele hierfür wären etwa der Anrufbeantworter zu Beginn von I Prolog, das

Die Möglichkeiten, durch spielerische Handlungen Einfluss auf die Erzählhandlung zu nehmen, sind somit stark eingeschränkt. Ein wichtiger Grund hierfür scheint in der Beziehung zwischen zulässigen Spielaktionen, narrativem Setting und spielerischem Setting zu liegen²⁴³:

Wie bereits beschrieben, ist *Max Payne 2* erzählerisch in einem an Hard-Boiled Fiction, *série noire* und Film Noir angelehnten Setting angesiedelt. Zudem handelt es sich laut Untertitel des Spiels auch um eine Liebesgeschichte. Während Charaktere und narrativ zentrale Ereignisse der Spielerzählung diesen Vorgaben durch das globale Setting entsprechen, gilt das gleiche für die zulässigen Spielaktionen nur eingeschränkt²⁴⁴. Diese Aktionen – etwa ‚schießen‘, ‚nachladen‘, ‚zielen‘, ‚ausweichen‘, ‚Waffe auswählen‘, ‚laufen‘ oder ‚springen‘ – sind primär an dem *spielerischen* Setting des Shooter-Genres, nicht an dem narrativen Setting orientiert. Zwar werden sie den oben genannten Spezifika des narrativen Settings in Teilen gerecht, da auch Hard-Boiled Fiction, Film Noir und *série noire* unter anderem von Gewalt, Kampf und Brutalität geprägt sind, doch passen die Spielaktionen darüber hinaus kaum zu dem narrativen Setting. Denn während für eine Erzählung auf Basis des vorliegenden erzählerischen Settings auch Aktionen wie ‚jemanden verraten‘, ‚sarkastische Bemerkungen machen‘, ‚Zigarette anzünden‘, ‚Whiskey trinken‘, ‚sich verlieben‘, ‚Komplimente machen‘ etc. relevant wären, beschränkt *Max Payne 2* die über das Kämpferische hinausgehenden zulässigen Spielaktionen im Wesentlichen auf den absoluten Multibefehl ‚benutzen‘.

Diese Palette von zulässigen Spielaktionen führt angesichts des narrativen Settings von *Max Payne 2* fast zwangsläufig zur engen Beschränkung der Möglichkeiten, spielerisch narrativ relevante Ereignisse manipulieren zu können. Versuchte man nun auf Basis der gegebenen spielerischen Aktionspalette, umfassende narrative Eingriffsmöglichkeiten zu realisieren, so wäre ein mögliches Ergebnis, dass der Spieler ständig gezwungen wäre, immer wieder auf den absoluten Multibefehl ‚benutzen‘ zurückzugreifen, um Spiel und Spielerzählung weiter voranzutreiben. Es erscheint unwahrscheinlich, dass so ein abwechslungsreiches und unterhaltsames Spielerlebnis entstehen könnte.

Ein weiteres denkbare Vorgehen wäre es, dass der Spieler sämtliche zu dem narrativen Setting passenden Aktionen durch die kampforientierten, an dem spielerischen Setting ausgerichteten Aktionen ausführen müsste. Die Erzählung müsste in diesem Fall so umgestaltet werden, dass der Protagonist jegliche narrativ relevante Aktion, von Liebeserklärungen bis zum Anzünden einer Zigarette über die Aktionen des Kampfes ausführen könnte. Angesichts der erheblichen Diskrepanzen

Telefon, von dem aus Payne in I 4 Verstärkung von Winterson anfordert, die aber nie eintrifft, das Tonbandgerät im brennenden Treppenhaus in III Prolog, auf dem Gedanken Paynes zu seinem Fall festgehalten sind oder das Fernsehgerät neben Wodens Aufzug in III 8, durch das Payne erfahren kann, dass Bravura den Anschlag in I Prolog überlebt hat.

²⁴³ Juul spricht in diesem Zusammenhang von den ‚Regeln‘ und der ‚Fiktion‘ in Computerspielen und betont, dass diese nur selten vollkommen zueinander passen (Vgl. Juul (2005), S.163).

²⁴⁴ Vgl. (F110) Salen/Zimmerman (2004), S.402.

zwischen den im narrativen Setting und im Shooter-Spielsetting verankerten Aktionen würde eine derartige Lösung jedoch vermutlich recht bemüht und unfreiwillig komisch wirken.²⁴⁵

Die Entscheidung, die in diesem Fall von den Spielentwicklern zur Lösung dieser Diskrepanzen getroffen wurde, war es, dem Spieler lediglich im Schnittbereich der sowohl zu narrativem als auch spielerischem Setting passenden Aktionen (also der Kämpfe) die umfassende Manipulation der Ereignisse zu überlassen. Die nur zu dem narrativen Setting passenden Aktionen hingegen dürfen vom Spieler nur gelegentlich durch den ‚Benutzen‘-Befehl angestoßen werden oder werden ergo-disch passiv in Cutscenes, Dialogen, Scriptereignissen und Comic-Sequenzen entfaltet.

2.3. Cyberdramatische Analyse

2.3.1 Figurengestaltung/dramatische Einbindung

2.3.1.1 Äußere Figurenmerkmale

Wesentliches Merkmal des vom Spieler in *Max Payne 2* zu steuernden virtuellen Stellvertreters – und zugleich Voraussetzung dafür, dass dieser überhaupt als ‚Figur‘ bezeichnet werden kann – ist es, dass dieser Stellvertreter personalisiert und nicht als ein bloßer Gegenstand, als Werkzeug der Spielerinteraktion ohne jedes Eigenleben dargestellt wird²⁴⁶.

Indem die Hauptfigur nicht aus der subjektiven First-Person-Innenperspektive, sondern aus der Außenansicht dargestellt wird, erhält sie eine stärkere Eigenständigkeit und bietet weniger Interpretationsspielraum für den Spieler. Denn ihr Aussehen und ihre Bewegungen müssen – im Gegensatz zum Ego-Shooter – nicht vom Spieler imaginiert werden, sondern werden explizit von außen gezeigt²⁴⁷.

Ein zentraler optischer Aufhänger²⁴⁸ der Figur Max Payne ist ihre schwere, lange, schwarze Lederjacke. Indem Payne (ebenso wie Winterson und Bravura) nicht in eine Polizeiuniform gekleidet dargestellt wird, wird er bereits optisch von den ‚gewöhnlichen‘ Polizisten abgehoben. Unter der Jacke stechen – zu Beginn der Spielerzählung – aber auch ein blütenweißes, ordentliches Hemd, eine Krawatte

²⁴⁵ Ein etwas eleganterer Lösungsansatz für dieses Problem findet sich z.B. in dem Spiel *GTA San Andreas*, in dem über die shootertypische Aktionspalette hinausgehende Aktionen (etwa das Beeindrucken von Freundinnen durch elegante Tanzbewegungen in der Disco) durch eine Umdeutung des Steuerinterfaces ermöglicht werden. Vermittelt wird diese Umdeutung durch einblendete Kurzanleitungen für den Spieler und grafische Tastensymbole.

Ein weiterer Versuch, das gleiche Problem zu lösen, sind etwa die im Spiel *Fahrenheit* angewandten „Quick Time Reactions“. Hier wird ein einziger, durch eine abstrakte grafische Einblendung vermittelter Steuermechanismus zur Bewältigung der verschiedensten spielerischen Aufgaben – vom Kämpfen in Gefahrensituationen bis zum Spielen einer Gitarre – angewandt.

²⁴⁶ Vgl. (F111) Neitzel (2001), S.179.

²⁴⁷ Vgl. (F112) Neitzel (2001), S.195.

²⁴⁸ Vgl. (F113) Bates (2002), S.129.

Eingangsbereich der Station befindet sich ein Aufenthaltsbereich für Patienten und Besucher.

Allerdings sind auch Unschlüssigkeiten in der funktionalen Logik der Raumverketzung zu bemerken: So befindet sich etwa inmitten der Krankenstation ein Operationssaal, der zudem direkt vom Korridor aus für jedermann zugänglich ist. Es finden sich keine dem OP vorgelagerten, mit Hygieneschleusen abgetrennten Desinfektionsräume für das Personal oder Aufwachräume und Einleitungsräume für die Patienten. Es wird hier also zugunsten einer Vereinfachung der Spielarchitektur mit der funktionalen Logik der architektonischen Syntax eines Krankenhauses gebrochen. Allerdings handelt es sich hierbei um eine weniger auffällige Verletzung der funktional-logischen Verkettung von Räumen, da der Aufbau von Operationssälen den meisten Spielern aus dem Alltag weniger vertraut sein wird als es etwa jener von Wohnhäusern oder Restaurants ist. Entsprechend wurden ähnliche Brüche im Aufbau der alltäglicheren architektonischen Settings von *Max Payne 2* vermieden.

2.5.3 Architektonische Spielerführung

Wie in vielen Singleplayer-Spielen ist auch in *Max Payne 2* der Weg des Spielers durch die virtuelle Architektur stark linear vorgegeben³⁹⁰. Es gibt stets, von einigen kurzen Sackgassen abgesehen, nur einen richtigen Weg durch die Spielwelt. Geschlossene Türen oder Mauern halten den Spieler davon ab, andere Wege auszuprobieren oder sich gar zu verirren. Aus diesem Grunde kann das Spiel auch weitestgehend auf Hinweise verzichten, die dem Spieler den richtigen Weg durch die Spielwelt andeuten.

Eine der sehr seltenen Situationen, in denen der Spieler zumindest theoretisch Gefahr laufen könnte, sich zu verlaufen, liegt in III 3 vor: Payne kämpft sich hier gegen Gangster durch marode, leerstehende Häuserblocks. Cognittis Unterschlupf entgegen. An einer Stelle des Levels scheint jedoch sein Weg in einer Sackgasse zu enden: Payne läuft ein Treppenhaus nach oben, doch die Treppe in die höher gelegenen Geschosse ist eingestürzt. Der richtige Weg durch den Level führt weiter durch die daneben gelegene Wohnung. Doch die Tür, die in diese Wohnung führt, ist mit Brettern vernagelt. Theoretisch bestünde hier also die Gefahr, dass der Spieler den gleichen Weg zurück läuft, auf dem er gekommen ist, und in der Levelarchitektur herumirrt, ohne weiter voran zu kommen. Allerdings liefert die Levelarchitektur dem Spieler an dieser Stelle überdeutliche Hinweise, wie das Problem zu lösen ist: Die Wand neben der vernagelten Eingangstür ist teilweise abgetragen worden oder eingestürzt. Durch einen Riss in der verbliebenen dünnen Wandverkleidung kann man bereits in die dahinterliegende Wohnung hineinsehen. Und direkt vor der Wand steht ein explosiver Gegenstand – ein Benzinkanister. Auf diese Weise ist für den Spieler schnell ersichtlich, dass er die Wand, indem er auf den Kanister schießt, zum Einsturz bringen und seinen Weg fortsetzen kann³⁹¹.

³⁹⁰ Vgl. (F176) Bates (2002), S.92.

³⁹¹ Tatsächlich reicht es auch aus, nur gegen die Wand zu laufen, die daraufhin ebenfalls einstürzt.

Im gleichen Level findet sich auch das einzige ausdrückliche architektonische Hinweiszeichen des gesamten Spiels: Ein großes Schild über der Straße, das die Richtung zu Cognittis Autowerkstatt weist. Die Integrität der virtuellen Welt wird also aufrecht erhalten und der Hinweis auf die richtige Richtung intradiegetisch als Werbung für die Werkstatt eingebettet. Die Erzählerstimme weist zusätzlich auch verbal auf dieses Hinweisschild hin, sobald der Avatar in dessen Nähe kommt. Tatsächlich ist die Architektur dieses Levels etwas verworrener als viele andere Abschnitte – dennoch ist auch hier ein Wegweiser eigentlich überflüssig, da der Spieler im Prinzip nur einen linearen Weg durch den Level durchschreiten kann und somit ein Verirren sehr unwahrscheinlich ist.

Die Gestaltung der Spielarchitektur beeinflusst, wie der Spieler bestimmte Objekte wahrnimmt³⁹². So sorgt etwa die Architektur des Levels II 5 dafür, dass der Spieler – in der Rolle von Mona – den im Innenhof umherlaufenden Payne aus der Vogelperspektive und aus großer Distanz beobachtet. Dies hat nicht nur die spielerische Konsequenz, dass der Spieler eine besonders gute Übersicht über den Innenhof hat und so Payne besonders effektiv Feuerschutz geben kann. Es hat auch zur Folge, dass Payne durch diese Aufsicht aus großer Distanz besonders klein, verloren und daher verletzlich wirkt, was wiederum die Spannung des Spiels steigert und die große Verantwortung des Spielers/Monas gegenüber Payne betont.

Ein genau entgegengesetzt wirkendes Beispiel ist der bereits angesprochene Aufbau der Endkampf-Arena in III 8: Durch die hohe Kuppel, auf der Lem sich hier befindet, betrachtet der Spieler ihn zwangsweise aus starker Untersicht, wodurch er mächtiger und bedrohlicher wirkt. So wird die Spannung gesteigert und – nach dem Absturz Lems – die Leistung des Spielers, der diesen Gegner besiegen konnte, hervorgehoben.



Abb. 58: Eine auffällige Tür...



Abb. 59: ...lenkt von der Gefahr ab.

Möglicherweise wurde diese weniger spektakuläre Variante für den Fall eingebaut, dass ein Spieler an dieser Stelle keine Munition mehr zur Verfügung hat.

³⁹² Vgl. (F177) Tong/Tan (2002), S.108.

Ein interessantes Beispiel dafür, wie durch architektonische Wahrnehmungslenkung sogar spielerische Ablenkungsmanöver vollzogen werden können, findet sich am Anfang von III 7. Hier betritt der Spieler die Eingangshalle zu Wodens Villa, wobei seine Aufmerksamkeit architektonisch mehrfach auf eine verschlossene rote Tür (vgl. Abb. 58) gebündelt wird: Zum Ersten liegt diese rote Tür der Eingangstür zur Vorhalle direkt gegenüber, so dass sie das erste ist, was dem Spieler beim Eintreten ins Auge fällt. Zum Zweiten steht ihre rote Farbe in farbllichem Komplementärkontrast zu der dahinterliegenden blauen Wand. Und zum dritten liegt sie am oberen Ende eines auffälligen symmetrischen Treppenaufganges, der sie bühnenartig hervorhebt. Tritt der Spieler in den Raum ein und vor die rote Tür, schließt sich die Eingangstür zur Halle. Die auffällige Gestaltung der roten Tür legt nun nahe, dass die nächste Bedrohung des Spielers durch sie nahen wird. Tatsächlich aber überrascht die Gefahr den Spieler von oben: Denn die Decke der Vorhalle wird von Paynes Widersachern per Sprengladung zum Einsturz gebracht und er muss plötzlich herabfallenden Trümmern ausweichen (vgl. Abb. 59). Dieses herabstürzen architektonischer Elemente dient nun als ein zweites architektonisches Ablenkungsmanöver. Denn während der Spieler sich nun auf die fallenden Deckenteile konzentriert, kommt die nächste Bedrohung jetzt doch durch die rote Tür: Gegner kommen nun herein und eröffnen das Feuer auf den Avatar.

Die Levelarchitektur hält den Spieler oftmals gezielt in bestimmten Bereichen des Spielfeldes fest, bevor er weiter voranschreiten darf³⁹³. Dies ist etwa in II Prolog der Fall: Um Payne davon abzuhalten, direkt nach dem Gespräch mit Bravura am Anfang des Levels zum Zellentrakt hinunterzulaufen, mit Mona zu sprechen und mit Woden zu telefonieren, woraufhin der Anschlag der Cleaner beginnt, hält die Levelarchitektur den Spieler auf. Er wird nicht in den Zellentrakt hineingelassen. Der Polizist, der den Türsummer zum Zellentrakt betätigt, erklärt Payne, Mona befände sich noch oben im Gegenüberstellungsraum, und lässt ihn daher nicht herein. Auf diese Weise wird verhindert, dass der Spieler für die Spielerzählung relevante Ereignisse, die sich vor dem Angriff der Cleaner noch im oberen Bereich der Polizeiwache zutragen sollen, überspringt.

Ein weiteres Beispiel finden wir zu Beginn von III 7: Hier betritt Payne am Anfang des Levels den Vorhof von Wodens Anwesen und kämpft dort gegen eine Gruppe von Lems Handlangern. Das große Eingangstor zu Wodens Villa ist zunächst noch verschlossen. Erst, nachdem Payne die Gegner im Hof besiegt hat, wird die verschlossene Tür von innen geöffnet, und ein weiterer Gangster kommt heraus. Auf diese Weise wird verhindert, dass der Spieler versucht, die Feinde einfach stehen zu lassen, und direkt in das Haus hineinläuft.

Anders herum verhindert die Spielarchitektur in anderen Situationen auch, dass der Spieler in bestimmte Areale zurückkehrt, die er zuvor bereits betreten hat, die aber nun nicht mehr von Belang sind. In II Prolog ist etwa der Keller des Polizeigebäu-

³⁹³ Vgl. (F178) Bates (2002), S.95f.

des mit den Arrestzellen über zwei Treppenaufgänge mit der darüber gelegenen Polizeiwache verbunden. Als jedoch nach Paynes Gespräch mit der inhaftierten Mona eine Bombe in den höher gelegenen Stockwerken explodiert, werden beide Wege zurück nach oben blockiert. Der Logik der Spielgeschichte folgend, müsste Payne der entflohenen Mona ohnehin so schnell wie möglich folgen. Sollte jedoch ein neugieriger Spieler trotzdem beschließen, lieber in den oberen Geschossen nachschauen zu wollen, wie es z.B. Bravura und Winterson geht, so halten ihn in die Spielarchitektur eingebettete Grenzen davon ab: Denn die nach oben gestürmten Polizisten, die zuvor im Keller über die Gefangenen wachten, haben verständlicherweise die gepanzerte Zugangtür hinter sich verriegelt, um den Gefangenen keine Gelegenheit zum Ausbruch zu geben. Die zweite Ausgangstür zur Tiefgarage wurde zwar von hereinstürmenden Cleanern aufgebrochen, doch kann Payne den zuvor noch offenen Weg von der Tiefgarage hinauf in die Wache nun auch nicht mehr passieren: Ein Transporter der Cleaner ist in die zu diesem Aufgang führende Tür gerast und blockiert nun den Weg. Auf diese Weise wird der Aufbau narrativer Spannung unterstützt, da nun zunächst unklar bleibt, ob Bravura und Winterson den Anschlag überlebt haben.

Besonders häufig treten derartige versperrte Rückwege am Anfang von Levels auf, da der Spieler sich der Logik des Spielmechanismus folgend vorwärts linear durch die Spielarchitektur bewegen soll und nicht wieder zurück in den letzten Level verschwinden soll. Mehrfach wird dies dadurch gelöst, dass der Avatar am Anfang eines Levels von einer architektonischen Sackgasse aus startet: So befindet sich Payne etwa in I Prolog in einem Krankenzimmer mit verschlossenen Fenstern. Sein einzig möglicher Weg ist jener voran in Richtung Ausgang durch den gesamten Level hindurch. Zu Beginn der Traumsequenz I 3 befindet sich Payne in seiner (geträumten) Wohnung. Auch hier ist nur der Weg voraus durch den Level möglich. Und zu Beginn von I 4 befindet sich Payne in der architektonischen Sackgasse seiner realen Wohnung, wieder kann er nur vorwärts durch das Mietshaus laufen. Häufig werden am Levelbeginn auch blockierte Türen verschiedener Art verwendet. So ist etwa zu Beginn von II 3 die Tür, durch die Payne am Ende des vorangegangenen Levels den Raum betreten hat, durch eine Explosion verschüttet worden. Und zu Beginn von I 6 kann Payne nicht zurück, da sich die Eintrittsdrehtür des Vergnügungsparks nur in eine Richtung dreht. Allerdings sind die versperrten Türen nicht immer glaubwürdig in die Spielwelt eingebettet. So ist etwa unverstündlich, weshalb sich das Zufahrtstor zum Parkplatz vor Lems Lagerhallen in der einleitenden Cutscene von I 1 hinter Payne schließt. Es ist kein Pförtner zugegen, und es erscheint unwahrscheinlich, dass es sich um ein motorgetriebenes Tor handelt, für das Payne eine Fernbedienung besitzt, die er zudem auch noch während seiner Streife bei sich führt.

Ein weiteres problematisches Beispiel liegt am Anfang von II 4 vor: Hier betritt Mona das Versteck der Cleaner. Doch die Tür, durch die sie gerade in das Gebäude eingedrungen ist, ist nun, da sie sich im Inneren befindet und der Spieler die Kontrolle über sie übernimmt, plötzlich verschlossen. Wenngleich hier der versperrte

Rückweg intradiegetisch durch eine verschlossene Tür begründet wurde, ist das Verschlossen-Sein dieser Tür selbst intradiegetisch *nicht* motiviert. An dieser Stelle wäre es möglicherweise eleganter gewesen, den Rückweg beispielsweise über die ausdrückliche Weigerung Monas, Max im Stich zu lassen, zu blockieren. An einer Stelle von II Prolog wurde zuvor bereits eine derartige Lösung angewendet: Dort weigert sich der Avatar Payne bei dem Versuch des Spielers, die Polizeiwache zu verlassen, anstatt dort zu bleiben und Mona zu helfen, mit den Worten: „I thought about walking away, vanishing into the night. I couldn't do it.“ Allerdings hätte in II 4 zu diesem Zweck Monas Stimme als Off-Erzählinstanz eingesetzt werden müssen. Da die Erzählinstanz aber während des gesamten Spiels bei Payne zum Zeitpunkt unmittelbar vor Monas Tod liegt und Mona in diesem Abschnitt nur als Fokalisationsinstanz eingesetzt wird, hätte dieser einmalige Einsatz Monas als Off-Sprecherin einen Bruch in der narrativen Gestaltung dargestellt – zumal an anderen Stellen des selben Levels kommentierende Äußerungen der Erzählinstanz Payne erfolgen.

In vielen dreidimensionalen Spielen ist es üblich, derartige räumliche Beschränkungen über *unsichtbare Grenzen* zu realisieren, die den Spieler am völlig freien Erkunden der Spielwelt hindern, um ihn nicht zu weit von wichtigen Spielereignissen abkommen zu lassen und ihn nicht die tatsächlichen Grenzen der virtuellen Spielwelt bemerken zu lassen. Eine unsichtbare Grenze wäre etwa eine Stelle mitten auf einer Wiese, an der der Avatar in eine bestimmte Richtung nicht weiter laufen kann – als würde er auf eine Glasscheibe treffen. *Max Payne 2* vermeidet derartige unsichtbare Grenzen und die Illusionsbrüche, die mit ihnen einhergehen. Begrenzungen der Bewegungsfreiheit des Spielers werden fast immer in die Spielwelt eingebettet.

Eines der sehr wenigen Beispiele für eine unsichtbare Grenze, die den Spieler in einem bestimmten Bereich der Architektur festhält, findet sich zu Beginn von III 2. Hier befindet Payne sich zu Beginn des Levels im Eingangsbereich von Lems Bar. Vor ihm ist die Eingangshalle, in der sich Gangster befinden, die ihn noch nicht bemerkt haben. Links und rechts von ihm befinden sich Kartenschalter – architektonische Überbleibsel der ehemaligen Verwendung des Baus als Großraumdisko in *Max Payne*. Anstatt nun frontal die Gangster anzugreifen, könnte der Spieler versuchen, mit einem Hechtsprung über die Kartenschalter zu gelangen, die zu neben der Eingangshalle gelegenen Räumen führen, und sich auf diese Weise an den Verbrechern vorbeizuschleichen. Versucht der Spieler dies tatsächlich, so wird er durch eine unsichtbare Barriere aufgehalten und bleibt diesseits des Schalters. Durch die unsichtbare Barriere wird der Spieler hier zwar auf dem gewünschten Kurs gehalten, dafür wird jedoch die Glaubwürdigkeit der virtuellen Welt untergraben. Denn in einem realistischen Gegenwarts-Setting wie dem von *Max Payne 2* lassen sich unsichtbare Mauern kaum glaubhaft narrativ verankern.

Bereiche der virtuellen Architektur, die zwar sichtbar sind, aber dennoch vom Spieler nicht betreten werden können, können Mit Klaus Walter als „nicht aktivier-

te“ Bereiche bezeichnet werden³⁹⁴. Hierunter fällt etwa der Bereich hinter einem der gerade angesprochenen Kartenschalter in III 2. Jedoch müssen diese nicht aktivierten Bereiche nicht zwangsweise hinter unsichtbaren Grenzen liegen. Es kann sich auch um Räume wie etwa die direkte Umgebung des Krankenhauses in I Prolog handeln, deren Details wie parkende Krankenwagen oder gegenüber gelegene Geschäfte zwar für den Spieler sichtbar sind, die aber durch eine durchsichtige architektonische Barrikade (in diesem Fall die Fenster des Krankenhauses) versperrt sind. Auf ähnliche Weise bildet auch die Straße vor Lems Parkplatz in I 1 einen nicht aktivierten Bereich, der zwar durch das geschlossene Tor betrachtet werden, aber nicht betreten werden kann.

Auch kann es sich um Bereiche handeln, die durch tödliche Abgründe vom Spieler getrennt sind – etwa die umliegenden Hochhäuser und die Straßen New Yorks, die von den Balkonen des Wolkenkratzers in I 7 aus sichtbar sind.

Diesen nicht aktivierten Bereichen kommt vor allem Kulissenfunktion zu – sie suggerieren, dass die virtuelle Welt auch außerhalb der betretbaren Levels weitergeht.

2.5.4 Einflussmöglichkeiten auf die Architektur

Die Einflussmöglichkeiten des Spielers auf die virtuelle Umgebung sind beschränkt, die Levelarchitektur ist somit als *statisch* einzustufen³⁹⁵. In der Regel kann der Spieler lediglich bloße Statusveränderungen an einzelnen architektonischen Elementen vornehmen – etwa Türen öffnen und schließen. Tiefgreifendere Manipulationen sind fast nie möglich.

Die wenigen Ausnahmen beschränken sich auf destruktive Eingriffsmöglichkeiten: So kann der Spieler etwa in II 2 eine Stahltür und einen Stapel Metallkästen durch eine Explosion beseitigen oder auf die gleiche Weise Stühle beiseite räumen, die ihm den Zugang zu Hilfsobjekten versperren. Oder er kann in III 3 eine baufällige Wand zum Einsturz bringen, indem er dagegen läuft, auf sie schießt oder einen davor stehenden Benzinbehälter zur Explosion bringt. Allerdings sind in all diesen Fällen die Gestaltungsmöglichkeiten derart eingeschränkt, dass fraglich bleibt, ob diese Beeinflussungsmöglichkeiten der Architektur nicht strukturell immer noch der bloßen Statusveränderung geschlossener Türen entsprechen, die vom Avatar aufgestoßen werden.

Bedingt durch die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von *Max Payne 2* neue *Havok*-Physikengine hat der Spieler zudem die Möglichkeit, zahlreiche Gegenstände (etwa Fässer, Kisten, Kartons, Mülleimer, leere Flaschen etc.) zu verschieben, indem er sie mit seinem Avatar berührt, anrenpelt, zu Fall bringt etc. Da der Avatar allerdings über kein Kommando für das Anheben, Tragen und Ablegen oder Zusammenfügen einzelner dieser Elemente verfügt, bleiben die hieraus erwachsenden

³⁹⁴ Vgl. (F179) Walter (2001), S.118.

³⁹⁵ Vgl. (F180) Aarseth/Smedstad/Sunnanå (2003), S.50.

gestalterischen Möglichkeiten stark eingeschränkt. Zudem sind auf diese Weise nur kleinere Elemente der Spielarchitektur verschiebbar.

Im Spiel selbst hat der Spieler somit keinerlei Gelegenheit, die virtuelle Welt grundlegend umzubauen oder selbst neue architektonische Elemente für diese Welt zu kreieren³⁹⁶. Erst ein von den Spielentwicklern auf der offiziellen Website zum Spiel veröffentlichtes kostenloses Editor-Programm namens *MaxEd* ermöglicht derartige Eingriffe. Da die in *MaxEd* möglichen umfangreichen Manipulationen und Neuschöpfungen von Spielarchitektur in der *Max Payne 2*-Engine allerdings nicht innerhalb des Spiels selbst vorgenommen werden können und die Bedienung des Editor-Tools zudem ein technisches Know-how erfordert, das das vom Spiel selbst geforderte bei weitem übersteigt, werden diese architektonischen Eingriffsmöglichkeiten hier nicht berücksichtigt.

2.5.5 Einfluss der Architektur auf das Gameplay

Zunächst einmal beeinflusst die Art der virtuellen Architektur maßgeblich die möglichen Bewegungen des Spielers und damit auch die Art seiner möglichen Spielzüge. In den virtuellen Räumen von *Max Payne 2* kann der Spieler sich fließend bewegen, ohne auf getrennte, sich gegenseitig nicht überlappende Positionen – wie auf einem Schachfeld – beschränkt zu sein. Man kann in diesem Zusammenhang von einer *geometrischen Topographie* der Spielarchitektur sprechen³⁹⁷. Durch die sich hieraus eröffnenden Bewegungsmöglichkeiten ähneln die Bewegungen der Figuren sehr viel stärker aus dem Alltag bekannten realen Bewegungsabläufen von Menschen als es etwa im Fall von auf hexagonalen Einzelfeldern basierenden Bewegungssystemen wie jenem des Rollenspiels *Fallout* der Fall ist. Obwohl die Spielfiguren auch in *Fallout* menschenähnlich gestaltet sind, erinnern ihre Bewegungen im Kampf durch die Verwendung einer auf Einzelfelder beschränkten, also *topologischen Topographie* der Levelarchitektur eher an Brettspielfiguren.

Gleichzeitig schränkt die Levelarchitektur durch ihren vorwiegend linearen Aufbau die Bewegungsfreiheit des Spielers jedoch auch ein³⁹⁸. Der Spieler kann in I Prolog nur von Paynes Zweibettzimmer zum Flur zum großen Krankenzimmer zum Flur zum Operationssaal zum zweiten Flur zum Aufenthaltsraum zum Fahrstuhl zum Leichenschauhaus voranschreiten. Räumliches Erkunden wird nur sehr eingeschränkt ermöglicht, indem der Spieler zum einen zwei kleine Personalräume optional betreten oder auslassen kann und zum Zweiten die Möglichkeit hat, Details der Architektur genauer zu untersuchen, indem er etwa geschlossene Schränke öffnet und durchsucht.

³⁹⁶ Vgl. (F181) Murray (2001), S.148.

³⁹⁷ Vgl. (F182) Aarseth/Smedstad/Sunnanå (2003), S.49f.

³⁹⁸ Vgl. (F183) King/Krzywinska (2003), S.109.

Ähnliches gilt im Prinzip für alle Level des Spiels: Stets sieht die Architektur des Levels für den Spieler einen Weg vor und deutet Möglichkeiten zum explorativen Spielen mit den genannten Mitteln nur soweit an, wie es notwendig ist, um dem Spieler zu suggerieren, er befände sich nicht in einem langen, gewundenen Tunnel³⁹⁹, sondern inmitten organischer Architektur, innerhalb derer ein Zielpunkt immer auf vielen verschiedenen Wegen erreicht werden kann.

Ein wichtiger architektonischer Kniff, um über diese Tunnelförmigkeit hinwegzutäuschen, ist zum einen das häufige Wechseln der Bewegungsrichtung. Würde der Spieler den Großteil eines Levels hindurch stets in die selbe Richtung laufen, würde die lineare Tunnelform des für ihn vorgesehenen Weges schnell offenbar. Stattdessen ist der Weg durch die Levels aber möglichst gewunden angelegt. So wechselt etwa der geradlinigste denkbare Weg Paynes durch die Architektur von I Prolog mindestens 13 mal die Richtung – obwohl er linear verläuft.

Ein zweites Mittel, um die Einschränkung der Bewegungsfreiheit auf einen einzigen richtigen Weg durch die Architektur zu verschleiern, ist der bereits angesprochene Einsatz von Türen. Obwohl diese die Bewegungsfreiheit des Spielers genauso stark einschränken wie eine Wand, suggerieren sie die Möglichkeit größerer Bewegungsfreiheit. Ein von geschlossenen Türen seitlich begrenzter linearer Weg durch den Level ist nicht stärker verzweigt als ein identisch konstruierter, aber von Wänden begrenzter Weg. Da jedoch die architektonische Begrenzung als ein Objekt gestaltet ist, das dem Spieler aus seiner Alltagserfahrung bekannt ist als etwas, das unter bestimmten Voraussetzungen durchschritten werden kann, um dahinter in weitere Räume zu kommen, suggeriert sie immer das Vorhandensein alternativer Wege. Nur, dass diese dem Spieler zum Zeitpunkt seines Passierens immer gerade nicht zur Verfügung stehen. Tatsächlich existiert hinter diesen Türen nichts. Betrachtet man den jeweiligen Level durch das Level-Editor-Programm *MaxEd* oder unter Zuhilfenahme des spieleigenen Entwickler-Modus⁴⁰⁰ mit einer nicht avatar-gebundenen virtuellen Kamera, so wird erkennbar, dass sich hinter diesen verschlossenen Türen nur schwarze, bodenlose Leere befindet. Für den Spieler bleibt diese Leere im Rahmen des normalen Spielgebrauchs hingegen unsichtbar.

Besonders stark wirkt dieser suggestive Trick im Fall der ebenfalls bereits erwähnten durchsichtigen Barrieren, also der Fenster oder Gittertore, durch die nicht aktivierte Bereiche sichtbar sind. So kann etwa Payne an einer Stelle von I Prolog

³⁹⁹ Mit Fernández-Vara ließe sich anstelle von einem „Tunnel“ hier auch von einem unikursalen „Labyrinth“ in Abgrenzung zu einem multikursalen „maze“ sprechen (Fernández-Vara (2007), S.74). Da jedoch die von Fernández-Vara getroffene kategorische Trennung zwischen beiden Spielarchitekturformen hier nicht geteilt wird, sondern graduelle Zwischenstufen denkbar scheinen – die etwa von der Komplexität der architektonischen Sackgassen abhängen, die den Spieler vom richtigen Weg abkommen lassen können – wurde dieses Begriffspaar hier vermieden.

⁴⁰⁰ Mittels einiger einfacher technischer Manipulationen ist es möglich, das Spiel im so genannten „Entwickler-Modus“ zu starten, der Zugriff auf erweiterte Befehle gibt. Hier kann etwa die Figur unverwundbar gemacht werden oder auch eine externe, von dem Avatar unabhängige Kamera eingesetzt werden.

durch einige Innenfenster in einen Kinderaufenthaltsraum schauen (vgl. Abb 60). Auch hier beschränken die Fenster seine Bewegungsfreiheit nicht weniger als eine Wand oder eine verschlossene Tür. Genau wie bei einer Tür kann die Darstellung dieses architektonischen Trennelementes das Alltagswissen des Spielers aktivieren, dass dieses Element unter bestimmten Bedingungen geöffnet werden kann und er gegebenenfalls auch durch das Fenster hindurchsteigen könnte. Aber über diese Eigenschaft des Objekts hinaus bietet das Fenster den Vorteil, das hinter ihm sogar ein Teil der unerreichbaren Welt sichtbar wird. Anders als im Fall der verschlossenen Türen *sieht* der Spieler hier sogar, dass die Welt hinter dem Trennelement weiter geht. Auch dies ist ein Trick, denn die nicht aktivierten Räume hinter solchen Fenstern sind immer nur Attrappen, die nicht in weitere virtuelle Räume führen. So sieht etwa das Kinder-Aufenthaltszimmer in I Prolog zwar aus, als könne man von ihm aus durch eine Tür weitere Zimmer betreten. Tatsächlich aber existieren auf der Map dieses Levels keine daran angeschlossenen Zimmer. Das Fenster zum Kinderzimmer ist lediglich eine Art virtuelles Schaufenster für den Spieler, eine durchsichtige Barriere, die die Bewegungsfreiheit des Spielers auf einen engen Tunnel eingrenzt, aber ihm gleichzeitig eine Vollständigkeit der virtuellen Welt suggeriert, die es nicht gibt.

Über die bloße Beschränkung der Bewegungsmöglichkeiten hinaus beeinflusst die Levelarchitektur auf verschiedene Weisen das Gameplay. So kann sie etwa zentrale Elemente des Gameplays verstärken⁴⁰¹: Indem zum Beispiel die Levelarchitektur jener Stellen in II 5 und II 6, an denen Mona Payne Feuerschutz geben muss, besondere räumliche Tiefe und damit eine besonders große Distanz zwischen Spieler und feindlichen Figuren aufweist, wird die dem Spieler abverlangte Präzision der Hand-Augen-Koordination erhöht. Der Spieler muss von der Brüstung herab besonders genau zielen, um die Payne angreifenden Cleaner besiegen zu können, bevor diese ihn aus dem Spiel werfen.

In anderen Bereichen des Spiels – etwa über große Teile von III 3 – bewirken besonders enge Räumlichkeiten die Verstärkung eines anderen wichtigen Gameplay-Elements: Da der Spieler durch die räumliche Enge nahende Gegner besonders spät sieht, wird hier die dem Spieler abverlangte Reaktionsschnelligkeit erhöht. Andere architektonische Gegebenheiten hingegen erweitern das Shooter-Gameplay sogar um neue Elemente. Wenn Payne etwa in der zweiten Hälfte von I 5 in luftiger Höhe auf schmalen Simsen um seinen Wohnblock herumbalanciert, dabei versucht, abgebrochenen Stellen, Hindernissen auf seinem Weg und den Attacken der Gegner auszuweichen, so erweitert dies das Gameplay um typische Elemente des Jump'n'Run – Genres⁴⁰².

⁴⁰¹ Vgl. (F184) Rollings/Morris (2004), S.50.

⁴⁰² Durch ein an dieser Stelle verstecktes Easter-Egg verweist das Spiel *Max Payne 2* selbst auf diese Genreanleihen: Versucht der Spieler, ein an die Außenwand geschriebenes „M“ dreimal zu benutzen, so tauchen im Verlauf des Weges über die Fenstersimse plötzlich auf- und abwechselnde Feuerbälle als zusätzliche Hindernisse auf. Das M und die Feuerbälle sind Verweise auf die *Mario Bros.* – Spielreihe, die stilprägend für das Genre der Jump'n'Runs gewesen ist.



Abb. 60: Nicht aktivierter, einsehbarer Bereich der Krankenstation in I Prolog

Auch das Gameplay des Endkampfes ist entscheidend geprägt von der Architektur seines Schauplatzes. Zum einen bietet die Architektur dieses Ortes dem Spieler – untypisch für Bosskämpfe – nur sehr geringe Bewegungsfreiheit⁴⁰³. Payne kann lediglich in einem schmalen Gang um die Kuppel, auf der Lem steht, herumlaufen (vgl. Abb. 61). In einem herkömmlichen Endkampf ist aber eine solche Bewegungsfreiheit meist für den Spieler erforderlich, um Distanz zum ihn verfolgenden Endgegner zu gewinnen und dessen verwundbaren Schwachpunkt aus sicherer Entfernung erkennen zu können. Diese räumlichen Gegebenheiten alleine würden den Endkampf in *Max Payne 2* deutlich erschweren.

Die Endkampfarena von Max Payne entschärft dieses Problem aber zugleich architektonisch, indem sie auch dem Endgegner Lem nur sehr begrenzte Bewegungsfreiheit bietet und ihn in einem Areal festhält, das sich in einiger Distanz zum Spieler befindet: Lem hat nur die Plattform über der Kuppel zum Kämpfen zur Verfügung (vgl. Abb. 62). Die Architektur sorgt also dafür, dass die Distanz zwischen Spieler

⁴⁰³ Vgl. (F185) Bates (2002), S.97.

und Endgegner gewahrt bleibt, die dem Spieler hilft, den Schwachpunkt seines Gegners zu erkennen.



Abb. 61: Beschränkte Bewegungsfreiheit

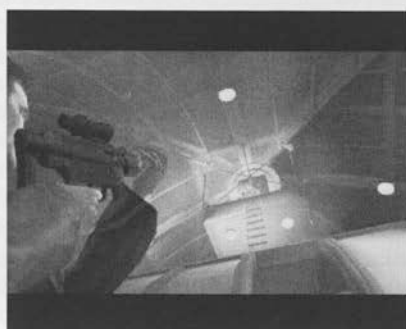


Abb. 62: Blick zu Lems Plattform empor

Jedoch ist diese Distanz nie eine *sichere* Distanz. Payne hat keine Möglichkeit, vor seinem Feind in Deckung zu gehen. Sobald Lem sich an den Rand der Plattform begibt, kann er Payne, wo auch immer der sich befindet, sehen und auf ihn schießen. Durch diesen Aufbau erhält der Endkampf zusätzliche Spannung und vermittelt dem Spieler das Gefühl, einem trotz seiner Entfernung bedrohlichen Gegner gegenüberzustehen.

Andererseits unterstützt der architektonische Aufbau der Endkampfarena wiederum den Spieler noch auf eine zweite Weise darin, den Schwachpunkt Lems zu erkennen – bzw. einen entscheidenden Schwachpunkt der Architektur: Die Haltebolzen der Eisenträgerkonstruktion über der Kuppel. Aus der Anordnung der Bewegungszonen von Lem (auf einer erhöhten Plattform über Payne) und Payne (in einem Gang unterhalb der Kuppel, der rings um die Plattform herum führt) ergibt sich fast zwangsläufig eine Bewegungskombination des Spielers, bei der seine Blickachse trotz aller Ausweichbewegungen ständig auf die Schwachpunkte der Plattformhalterungen fallen muss. Sie befinden sich im Zentrum der Kreise, die der Spieler nach oben blickend um den von oben auf ihn schießenden Lem herum laufen muss.

Die Architektur des Endkampfes bildet zudem ein Beispiel dafür, wie durch Veränderungen der Levelarchitektur während des Spielens eine qualitative Manipulation des Schwierigkeitsgrades realisiert werden kann⁴⁰⁴: Denn durch die von Lem auf Payne herabgeworfenen Sprengkörper wird nach und nach der Boden des schmalen Ganges, auf dem Payne während des Endkampfes unentwegt um die Kuppel herumlaufen muss, zunehmend beschädigt. Zunächst entstehen nur Stellen, an denen der Bodenbelag oberflächlich durch die Explosionen beschädigt wurde, was die Fort-

⁴⁰⁴ Vgl. (F186) Juul (2007), S.100.

bewegung Paynes an diesen Stellen jedoch noch nicht wesentlich erschwert. Nach weiteren Explosionen jedoch entstehen tiefere Löcher im Bodenbelag, die die Fortbewegungsgeschwindigkeit Paynes verringern und ihm die fortwährende Flucht vor den permanent von Lem herabgeworfenen Sprengkörpern so erschweren. Nach weiteren Explosionen bilden sich erste schmale Risse im Boden, die Payne durch kleine Sprünge überwinden muss, um nicht in die Tiefe unter der Kuppel herabzustürzen. Auf diese Weise kann der Spieler während der Kreisbewegung um die Kuppel nicht mehr unentwegt seinen Blick nach oben zu Lem ausrichten, sondern muss auch immer wieder auf den Boden blicken, um zu vermeiden, dass sein Avatar in einen der Risse fällt. Hierdurch wird der Schwierigkeitsgrad abermals erhöht. Nach weiteren Explosionen brechen schließlich größere Teile des Bodens vollständig weg, bis Payne fast nur noch auf einem schmalen Vorsprung an der Wand entlang um die Kuppel herum balancieren kann, ohne selbst in die Tiefe zu stürzen. Die spielerische Schwierigkeit ist in diesem Stadium gegenüber den Anfangsbedingungen des Endkampfes durch die Veränderungen der Levelarchitektur erheblich erschwert worden. Auf diese Weise liegt auch hier ein positives kybernetisches Feedbacksystem vor, das das Spiel für schlechtere Spieler (die längere Zeit für den Kampf benötigen) zusätzlich erschwert.

Bisweilen kann das Finden eines versteckten Raumes zu einem zusätzlichen Spielziel und damit zu einem neuen Gameplay-Element werden⁴⁰⁵. Den am aufwändigsten gestalteten dieser geheimen Orte finden wir in I 7. An einer Stelle des Levels, an der Payne sich an den Außensimsen eines Hochhauses entlangbewegt, kann der Spieler den naheliegenden Weg durch ein offenes Fenster in das Innere des Gebäudes zurück ignorieren und dem weiteren Verlauf des Vorsprungs um die nächste Häuserecke herum folgen. Überwindet er das Gestänge eines Baugerüsts, so gelangt er zu einem weiteren offenen Fenster, das zu einem geheimen Raum führt – einem Gedenkschrein für den während der Arbeit an *Max Payne 2* verstorbenen Freund eines Leveldesigners. Der Spieler wird hier durch die Entdeckung eines ungewöhnlich gestalteten Raumes visuell für seinen Fund ‚belohnt‘. Agonal-spielerisch zieht er hingegen keinen Vorteil aus der Entdeckung des versteckten Ortes.

An anderen Stellen gewährt das Spiel jedoch auch agonal-spielerische Vorteile für das Entdecken versteckter Räume. An einer Stelle von I 5 etwa führt der Weg des Spielers von einem Fenstersims an der Außenseite von Paynes Wohnblock über einen Abgrund hinweg weiter auf einen zweiten Sims und von dort aus über ein Baugerüst hinab auf den Innenhof. Verfolgt der Spieler an dieser Stelle jedoch nicht den offensichtlich vorgesehenen Weg, sondern manövriert den Avatar mit einem schwierigen Sprung einmal außen um eine gebogene Regenrinne herum und dann mit zwei weiteren Hechtsprüngen über einen teilweise abgebrochenen Sims bis um die nächste Ecke des Gebäudes, so findet er hier einen versteckten Vorrat an Muni-

⁴⁰⁵ Vgl. (F187) Neitzel (2001), S.80f.

tion und Schmerztabletten vor, der ihm helfen wird, den im Innenhof auf ihn wartenden Kampf gegen eine Gruppe Cleaner zu bestehen. Während der Spieler hier nicht visuell für die Entdeckung belohnt wird (der hinter der Ecke verborgene Sims sieht nicht anders aus als der Vorsprung, über den Payne zuvor gelaufen ist), besteht hier die Belohnung aus Hilfsobjekten, die den Spieler im Kampf unterstützen. Ein ähnliches Versteck findet sich am Anfang von II 1. Kommt der Spieler hier vom naheliegendsten Weg – ein paar Holztreppen hinauf und den Gegnern entgegen – ab und benutzt einige Kisten, um über eine Holzbarriere zu gelangen, so wird er auch hier durch Munition und besonders starke Waffen belohnt.

In III 3 schließlich muss der Spieler den Zugang zu einem solchen versteckten Ort nicht nur finden, sondern ihn selbst erst freisprengen. Gegen Ende des Levels findet der Spieler neben einer Straßenbarrikade zwei explosive Fässer, die direkt vor einem geschlossenen Geschäft stehen. Bringt er sie mit Schüssen zur Explosion, so wird der Zugang zu dem Laden geöffnet, in dem der Spieler sehr viel Munition für eine starke Waffe findet, die ihm im anschließenden Kampf gegen eine Gruppe von Gangstern helfen kann. Über die spielinhärente Belohnung hinaus winkt für die schnelle Entdeckung solcher versteckter Räume kurz nach Erscheinen des Spiels zudem die Möglichkeit, als erster auf einschlägigen Fan-Websites die Entdeckung bekannt geben zu können.

Zwar ermutigt das Spiel selbst das Suchen dieser versteckten Orte – beispielsweise durch Angabe von Statistiken über bereits gefundene und noch zu findende Geheimnisse – nicht ausdrücklich. Dennoch sind versteckte Plätze in Computerspielen so verbreitet, dass viele Spieler mittlerweile die Existenz solcher Orte voraussetzen und sich selbständig auf die Suche nach ihnen begeben. Außerdem wird im dem Spiel beigelegten Handbuch die Existenz solcher Orte zumindest angedeutet: „Vergessen Sie nicht, die Level sorgfältig zu durchsuchen. Manchmal sind Schmerzmittel und Waffen an den ungewöhnlichsten Orten innerhalb eines Levels versteckt.“⁴⁰⁶

2.5.6 Einfluss der Architektur auf die Spielerzählung

Die virtuelle Architektur ist ein wichtiges Mittel von Computerspielen, um die ihnen zu Grunde liegende Geschichte zu einer Erzählung umzuformen⁴⁰⁷. So verläuft die grundlegende Geschichte von I 2 in etwa folgendermaßen: Payne trifft bei Lems Bar ein, hört dessen Hilferufe, kämpft sich gegen den Widerstand der eindringenden Mafiosi zu ihm vor und rettet ihn vor Cognitti und dessen Männern. Doch die architektonische Gestaltung des Levels realisiert diese Geschichte auf eine besonders spannende Weise: Denn unmittelbar zu Beginn des Levels befindet sich Payne bereits direkt neben Lem. Der Polizist steht draußen vor der verschlossenen Eingangstür, und nur wenige Meter weiter liefert sich Lem im Inneren des Gebäudes einen Kampf auf Leben und Tod mit den Eindringlingen. Doch da Lem sich

⁴⁰⁶ Deutsches Handbuch *Max Payne 2*, S.20.

⁴⁰⁷ Vgl. (F188) Jenkins (2004), S.124.

hinter einer Barrikade vor den Schüssen seiner Gegner verstecken muss und diese Deckung nicht verlassen kann, besteht keine Möglichkeit für ihn, seinen Freund hereinzulassen. Die Art, wie die Geschichte hier in virtuelle Architektur eingebettet wurde, bedingt also eine besonders spannungssteigernde Wirkung: Obwohl der in Todesgefahr schwebende Freund ganz nah ist, muss der Spieler sich zunächst von ihm fort bewegen, um ihn am Ende des Levels erreichen und retten zu können. Dabei wird Payne auf den denkbar längsten Umweg durch das Gebäude Lems geschickt: Er muss zunächst in den Hinterteil des Gebäudes, dort bis ins oberste Stockwerk hinauf, anschließend wieder herunter bis zum Erdgeschoss und wieder nach vorne zum Eingangssaal laufen, um Lem zu erreichen. Diese durch die Levelarchitektur erzwungene Fort-Bewegung und der anschließende Rückweg zu Lem lassen sich wie ein architektonisches Pendant zum Spannungsverlauf des Spielabschnittes bzw. seiner Erzählung verstehen: Mit wachsender räumlicher Entfernung von seinem Freund wächst auch die Ungewissheit, ob es Payne/dem Spieler noch gelingen wird, ihn zu retten. Und mit erneuter Annäherung an Lem wächst wiederum die Gewissheit, ihn noch retten zu können, und die narrative Spannung sinkt allmählich wieder.

Auch können durch die Levelarchitektur retardierende Momente der Spielerzählung ausgelöst werden: Ein Beispiel hierfür findet sich gegen Ende von III 8 unmittelbar vor dem Endkampf Paynes gegen Lem. Lem befindet sich bereits direkt vor der Tür zur Endkampfarena, Payne hingegen befindet sich etwa zwei Stockwerkhöhen unter ihm am unteren Ende eines langen Treppenhauses. Die Treppe, die von dort unten zu Lems Standpunkt hinaufführt, ist von Lem zerstört worden. Die einzige Möglichkeit für Payne, Lem zu folgen, ist über den Treppenlift, den der an den Rollstuhl gebundene Woden dort installieren ließ. Allerdings befindet dieser Treppenlift sich zunächst bei Lem am oberen Ende des Abgrundes zwischen ihnen. Payne kann über einen Schalter an seiner Seite den Lift herbeirufen, der dann sehr langsam beginnt, zu ihm hinabzufahren. Allerdings hat auch Lem auf seiner Seite einen Schalter, über den er den Lift wieder zu sich hochrufen kann. Während nun Lem an seinem Standpunkt über Feuerschutz verfügt (er versteckt sich hinter einem Schrank, den er seitwärts über die Plattform schiebt), muss Payne ohne Deckung auskommen. So müssen die beiden Widersacher versuchen, mitten während eines laufenden Feuergefechtes den Treppenlift zu ihrer Seite zu rufen. Während die Distanz zwischen ihnen und der verbleibende Weg zur Endkampfarena bei intakter Treppe für den Spieler binnen weniger Sekunden zurückzulegen wäre, zwingt dieser architektonische Aufbau zum Innehalten und bremst die Verfolgungsjagd kurz vor dem Finale noch einmal aus. Mehrere Minuten kann es so dauern, bis der Spieler es schafft, diese letzte Strecke vor dem Bosskampf zurückzulegen. Durch die narrativ retardierende Wirkung dieser Konstruktion wird die Spannung vor dem Finale noch einmal geschürt.

Anders herum kann aber die Architektur eines Spiels auch dazu beitragen, die Erzählung zeitlich zu beschleunigen. In I 7 sucht Payne zum Beispiel Senator Corcoran, einen Zeugen, der sich im 31. Geschoss eines Hochhauses aufhält. An-

statt nun alle Stockwerke des Gebäudes zu Fuß hinauf laufen zu müssen, begibt sich Payne binnen weniger Sekunden mit einem Fahrstuhl vom Erdgeschoss, in dem die einleitende Cutszene stattfindet, zum 30. Geschoss des Hauses. Der Spieler benötigt nun einige Minuten, um sich nur ein weiteres Stockwerk zu Fuß durch das von Cleanern wimmelnde Gebäude zu Corcoran vorzukämpfen. Der aber ist bereits tot. Mona ermahnt Payne nun, sie müssten das Gebäude schnell verlassen – weitere Cleaner seien bereits auf dem Weg. Payne macht sich wieder zu Fuß auf den Rückweg, gegen Horden anrückender Gangster kämpfend. Er gelangt zunächst nur langsam über eine Treppe wieder ein Stockwerk hinab. Von hier aus wird seine Rückbewegung durch die Architektur beschleunigt, denn auf der Außenseite des Gebäudes kann er durch den Sprung von einem Balkon auf eine Markise und von dort auf einen zweiten Balkon hinab innerhalb weniger Sekunden zwei weitere Stockwerke zurücklegen, anstatt sich langsam durch das Innere des Gebäudes zur nächsten Treppe und von dort aus wieder zur nächsten Treppe vorzukämpfen zu müssen. Wenig später findet er an der Außenseite des Gebäudes einen Fensterputzer-Aufzug, der ihn zügig ein weiteres Geschoss abwärts bringt. Und dort gelangt er über ein Baugerüst innerhalb weniger Sekunden weitere 3 Stockwerke hinab. Im 23. Stock findet Payne schließlich wieder einen funktionierenden Aufzug und legt binnen Sekunden den Rest des Weges hinab zu Mona zurück.

Die architektonischen Elemente ‚Aufzug‘ oder ‚Markise‘ und ‚Balkon‘ fungieren hier in einer Art und Weise, die einer erzählerischen Ellipse ähnlich ist: Der Spieler hat zu Beginn des Levels, als er sich das erste Stockwerk durch das Gebäudeinnere weiter hochgekämpft hat, erfahren, wie viel Zeit und Mühe es in Anspruch nimmt, sich nur ein weiteres Stockwerk voranzubewegen. Dadurch ist es möglich, ihn auf dem Rückweg hinab auf jedem Stockwerk nur mit einigen Feinden konfrontieren zu müssen, ihn architektonische Abkürzungen zu tiefer gelegenen Stockwerken nutzen zu lassen und ihm so das Gefühl zu geben, er kämpfe sich immer schneller voran, obwohl die Geschwindigkeit, mit der er einzelne Gegner besiegt, gleich bleibt.

Weiter ist es möglich, durch die Spielarchitektur den Umfang der für den Spieler verfügbaren narrativ relevanten Informationen gezielt zu erhöhen oder einzuschränken. Zu Beginn von I 1 finden wir eine Einschränkung der erzählerisch relevanten Informationen: Als Payne auf dem Parkplatz eintrifft, ist durch die mit Brettern zugenagelten Fenster im Obergeschoss der Lagerhallen nur das Mündungsfeuer einer Waffe zu erkennen. Dazu sind Schüsse und Hilferufe einer Frau zu hören. Dem Spieler werden gerade so viele narrativ relevante Informationen gegeben, wie sie zum Wecken seines Interesses und einer ersten Orientierung im Level erforderlich sind. Er ahnt jetzt, dass im Obergeschoss des Gebäudes eine Frau in Gefahr ist. Durch die Verwendung mit Brettern verbarrikadierter Fenster ist aber nichts genaueres im Gebäudeinneren erkennbar. Der Spieler weiß also nicht, wer von wem angegriffen wird, ob die Frau evtl. schon tot ist, wie viele Gegner dort oben sind etc. Dieses bewusste Zurückhalten erzählerisch relevanter Informationen bewirkt, dass die Neugier des Spielers geweckt wird: Es wird eine Unsicherheit und ein Informationsmangel erzeugt, der ihn dazu antreibt, der Sache selbst auf den Grund

zu gehen und sich unverzüglich zu dem Ort des Mündungsfeuers zu begeben, um sich die ihm vorenthaltenen Informationen zu beschaffen.

Entgegengesetzte Beispiele, in denen dem Spieler durch den Aufbau der Levelarchitektur zusätzliche narrative Informationen zur Verfügung gestellt werden, sind z.B. in allen Fällen gegeben, in denen gegnerische Figuren sich miteinander unterhalten und Payne, obwohl dieser sich bereits bis auf Hörweite genähert hat, nicht bemerken, da er sich hinter Elementen der virtuellen Architektur vor ihnen verstecken kann. So unterhalten sich zum Beispiel in II 2 mehrere Cleaner über den Angriff einer Frau auf Lem, bei dem sie ihn verletzte, und deuten so auf einen Zusammenhang zwischen Mona und Lems Handverletzung hin, ohne dabei Payne zu bemerken, da der sich unter der Brücke befindet, über die sie gerade laufen.

Bestimmte architektonische Elemente können den Spieler zu eigenen Schlüssen bezüglich der Spielerzählung ermutigen, indem sie als eine Art Vorausdeutung erst später folgender narrativer Ereignisse eingesetzt werden⁴⁰⁸. In I 1 beispielsweise findet Payne in Lems Lagerhallen ein großes Leuchtschild mit dem Schriftzug „Ragnarock“, wenig später ein Leuchtschild mit der Aufschrift „Vodka“. Die großen Schilder stechen visuell aus den übrigen in dem Lagerhaus aufbewahrten Gegenständen hervor und lenken somit die Blicke des Spielers auf sich. Sie sind eine architektonische Antizipation der am Anfang von I 2 erfolgenden Erklärung Paynes, Lem habe den in *Max Payne* vorkommenden „Ragnarock“-Nachtclub aufgekauft und wolle ihn in ein exklusives Restaurant namens „Vodka“ verwandeln. Allerdings bietet dieser Vorverweis dem Spieler keine ausreichenden Informationen, um seine konkrete Bedeutung schon vor I 2 selbst zu entschlüsseln.

Ein ähnlich gelagertes Beispiel findet sich in I 1 und II Prolog. Hier wird dem Spieler Gelegenheit gegeben, über die Gestaltung architektonischer Elemente sogar ein Schlüsselmoment der Erzählung vorauszuahnen: In I 1 hängt hinter Lems Schreibtisch in der Bar ein Diplom einer Blindenschule eingerahmt an der Wand. In II Prolog kann der Spieler dann neben Wintersons Arbeitsplatz im Polizeirevier ein Werbeplakat derselben Blindenschule entdecken. Neben diesem Plakat hängt ein unbeholfen gemaltes Bild mit dem Schriftzug „Mom“ im Inneren eines Herzens. Wenig später erfährt der Spieler von einem Polizisten, dass Winterson ein blindes Kind habe. Durch diese architektonischen Verweise wird jetzt bereits angedeutet, was sich vollständig erst in III 2 klären wird: Dass eine Verbindung zwischen Winterson und Lem besteht.

Die Anregung eigener Schlussfolgerungen bleibt jedoch nicht auf Vorausahnungen beschränkt. Umgekehrt können auch durch die Levelarchitektur Rückschlüsse darauf ermöglicht werden, was an einem bestimmten Ort geschehen sein muss, bevor der Avatar dort eintraf. So gibt etwa die Vielzahl der in die Levelarchitektur von III 8 integrierten Sprengsätze und der dort fast allgegenwärtigen ferngesteuerten Bomben sowie die Sorgfalt, mit der diese vorbereitet und platziert wurden, dem

⁴⁰⁸ Vgl. (F189) Carson (2000), S.2.

Spieler Hinweise darauf, wie lange sich Lems Leute bereits vor Paynes Eintreffen in Wodens Anwesen befunden haben und was sie dort getan haben müssen.

Weiterhin können architektonische Elemente den Spieler zu bestimmten Schlüssen bezüglich der Charaktereigenschaften von Figuren anregen. So gibt etwa das von Winterson in II Prolog neben ihrem Tisch aufgehängte, von ihrem blinden Sohn gemalte Bild zum einen Aufschluss über ihre Gefühle für ihr Kind und deutet zum Zweiten eine verletzliche Stelle der sonst so harten und gefassten Polizistin an. Oder es gibt der bereits erwähnte dramatische Baustil von Lems Bar in I 2 und III 2 sowie jener von Wodens Villa in III 7 und III 8 Aufschluss über das Bild, das diese beiden Charaktere von sich selbst haben bzw. ihrer Umwelt vermitteln wollen. Und in I 6 gibt die Gestaltung von Monas Versteck Aufschluss über das spartanische und zurückgezogene Leben, das sie führt: Außer wenigen alten und teilweise kaputten Möbeln finden sich in dem baufälligen und versteckten Wellblechschuppen, der ihr Zuhause ist, nur Waffen und Trainingsgeräte. Diese Gestaltung der Levelarchitektur legt den Schluss nahe, dass Mona eine Einzelgängerin ist, die keinen Wert auf materielle Güter und Luxus legt und ihr Leben vollständig auf ihre Tätigkeit als Killerin zu konzentrieren scheint. Die Lage ihres Verstecks inmitten einer Geisterbahn charakterisiert sie zudem als eine Frau, die keine Furcht davor hat, buchstäblich inmitten eines Alptraumes zu leben.

Insbesondere die Charakterisierung des Protagonisten wird vielfach durch die Architektur unterstützt⁴⁰⁹: So vermittelt beispielsweise Paynes heruntergekommene Wohnung in I 3 und I 4 einen Eindruck davon, wie sehr sich der verbitterte Polizist bereits selbst aufgegeben hat und sich gehen lässt.

Ein architektonisches Element von I 3 widmet sich der Angst Paynes, durch den Kontakt zu Mona einen Weg ohne Rückkehr eingeschlagen haben zu können: Als Payne sich im Traum in den Keller seines Mietshauses begibt, stellt er in einer kurzen Cutscene fest, dass sich hier ein Leichenschauhaus befindet. Doch obwohl er gerade erst durch eine Tür in diesen Raum hineingetreten ist, ist die Eingangstür nach der Cutscene verschwunden. Payne kann nicht mehr aus dem schaurigen Zimmer in seine normale Welt zurückkehren – sein einziger Weg verläuft weiter vorwärts durch den gegenüberliegenden Ausgang. Doch wenig später offenbart sich, dass dort draußen bereits die von Payne verratene Polizei auf ihn wartet, um ihn zu töten.

Auf die metaphorischen Qualitäten der gesamten Levelarchitektur von I 6 wurde bereits mehrfach in anderen Zusammenhängen hingewiesen. Sie verdeutlicht durch ihre bizarre und alptraumhafte Gestaltung unter anderem die Nähe Paynes zum Wahnsinn und seine Angst davor, seinen Verstand endgültig zu verlieren, sowie die Entfremdung Paynes von seiner Umwelt.

An zwei Stellen des Spiels wird zudem architektonisch verdeutlicht, wie tief Paynes Ängste vor ihm und seiner Umwelt verborgen sind: Einmal durch die überlange

⁴⁰⁹ Vgl. (F190) Bates (2002), S.131.

Treppe, die in seinem Traum I 3 abwärts in den Keller seiner Wohnung führt, wo sich der Obduktionssaal befindet, der Ängste Paynes verdeutlicht (vgl. Abb. 63)⁴¹⁰. Zum Zweiten durch den Fahrstuhl, der Payne in I 6 aus der zunächst noch verhältnismäßig alltagsnahen Welt des Freizeitparks in das Innere einer Irrenanstalt hinab befördert.



Abb. 63: Die überlange Kellertreppe als metaphorischer Abstieg in das Unbewusste

Indem diese metaphorisch aufgeladenen Räume in beiden Levels tief unter der Erde angelegt sind, wird räumlich verdeutlicht, wie tief auch Paynes Ängste vor seiner Bindung an Mona, vor den Veränderungen, die sie in sein Leben bringen könnte oder vor der Gefahr, in den Wahnsinn abzurutschen unter der Oberfläche des zähen, abgebrühten Polizisten verborgen sind.

Besonders ausgiebig aber werden durch die Levelarchitektur an vielen Stellen des Spiels die kämpferischen und körperlichen Fähigkeiten des Protagonisten herausgestellt. Beispielsweise sind viele Teile der virtuellen Architektur so aufgebaut, dass

⁴¹⁰ Zugleich lässt sich diese Stelle als Zitat einer sehr ähnlichen Passage des Spiels *Silent Hill 2* lesen, in dem der Protagonist James Sunderland auf der Suche nach seiner verstorbenen Frau in seine Architektur gewordenen verdrängten Erinnerungen eintaucht.

sich in ihnen die Bullet-Time besonders wirkungsvoll anwenden lässt. So ist etwa der gesamte Aufbau des abwärts führenden Treppenhauses zur Tiefgarage des Krankenhauses in III 1 daraufhin optimiert, dem in Bullet-Time hinablaufenden Payne zu ermöglichen, die Vielzahl der hier wartenden Feinde möglichst ein-drucksvoll zu überraschen und in einer besonders flüssigen Bewegung und in nur kurzer Zeit zu besiegen. Oder es bieten die schmalen und wackeligen Bretterwege, die in III 3 die Obergeschosse verschiedener Gebäude miteinander verbinden, Gelegenheit, sich mit Bullet-Time-Hechtsprüngen von Brett zu Brett zu bewegen.

Im Übrigen kann durch virtuelle Architektur auf andere Erzählungen verwiesen bzw. können Elemente aus ihnen zitiert werden⁴¹¹. So verweist beispielsweise die Levelarchitektur von I 2 und III 2 auf jene Teile der Erzählung des Vorgängerspiels *Max Payne*, die sich in dem Ragnarock-Nachtclub zugetragen haben, den Lem mittlerweile aufgekauft hat und nun in ein Restaurant verwandeln will. Die Erzählerstimme Paynes kommentiert diesen Rückbezug selbst in I 2 mit den Worten: „Memories of my previous visit here lurked in the shadows. A musty smell under the coat of new paint.“ Die Anspielung ruft mit der Spielserie vertrauten Rezipienten noch einmal in Erinnerung, dass dies im Vorgängerspiel ein äußerst düsterer Ort war: Ein Gothic-Club, betrieben von einem drogensüchtigen und gewalttätigen Satanisten. Ein Ort, an dem Payne zum ersten Mal Mona begegnete und von ihr vergiftet zurückgelassen wurde, woraufhin ihn Gangster aufsammelten und folterten. Durch diesen architektonisch-narrativen Rückbezug gewinnt der Ort, obwohl in *Max Payne 2* visuell bereits sehr viel heller und freundlicher gestaltet, eine düstere Note.

Durch die Renovierungsarbeiten Lems werden die aus dem ersten Spielteil bekannten Räumlichkeiten nicht einfach wiederholt, sondern haben mittlerweile eine Metamorphose durchlaufen: Während beispielsweise der hintere große Saal früher eine Tanzfläche beherbergte, ist er in *Max Payne 2* zu einer großen Lounge mit Sitzgruppen und einer Bar umgestaltet worden. Durch diese in die Spielerzählung integrierten baulichen Veränderungen an der Levelarchitektur des Ragnarock-Clubs (und durch eine im Vergleich zum Vorgängerspiel veränderte Laufroute Paynes durch das Gebäude) wird vermieden, dass dieses architektonische Zitat überstrapaziert und der mit *Max Payne* vertraute Spieler gelangweilt wird.

Zugleich verweist die altertümlich-finstere, an Kathedralen oder Burgen erinnernde Architektur des Hauses auf die für die literarische Gattung des Schauerromans charakteristischen Spukschlösser⁴¹², ohne allerdings auf ein einzelnes, konkretes Werk zu verweisen. Auch durch diesen Verweis wird die düstere Stimmung der Spielnarration geschürt.

Eine konkrete architektonische Anspielung auf die Verfilmung eines sehr bekannten Schauerromans hingegen finden wir in III 8. Während des Endkampfes, der von

⁴¹¹ Vgl. (F191) Jenkins (2004), S.123.

⁴¹² Vgl. Hogle (2003), S.2.

einem schweren Gewitter begleitet wird, bewegt sich Lem hier auf einer Glaskuppel über Wodens Villa, während über ihm noch eine zweite, äußere Glaskuppel thront. Direkt über Lems Kopf befindet sich ein eisernes Trägerelement, dass sich auf der Außenseite der Kuppel in einem riesigen Blitzableiter fortsetzt. Der Blitzableiter wird im Verlauf des Endkampfes weiter dadurch hervorgehoben, dass er es ist, der – von Payne gelöst – Lem am Ende in die Tiefe reißt und damit den Hauptkonflikt beendet. Er lässt sich als architektonischer Verweis auf die Verfilmung von Mary Shelleys *Frankenstein* aus dem Jahre 1931 verstehen. Der Blitzableiter ist hier – anders als in Shelleys Roman selbst – eines der zentralen technischen Instrumente des Protagonisten Victor Frankenstein, um seine Kreatur zum Leben zu erwecken, auf diese Weise den Tod zu beherrschen und sich zum Gott aufzuschwingen. Diese architektonische Parallele lässt sich als narrativer Kommentar zu Vladimir Lems Größenwahn und seiner geplanten Machtergreifung im Inner Circle verstehen. Eine etwas allgemeinere Anspielung stellt die in vielen Levels des Spiels vorkommende heruntergekommene urbane Architektur dar – etwa die dreckigen Lagerhallen in I 1, das schäbige Mietshaus Paynes in I 3, I 4 und I 5 oder die verfallenden und verlassenen Wohnblocks und verdreckten Straßenzüge in III 3. Sie greifen, ohne damit auf konkrete einzelne Erzählungen zu verweisen, typische räumliche Settings des Film Noir und der literarischen Strömungen, aus denen er entsprang, auf⁴¹³.

2.6. Lernbezogene Analyse

2.6.1 Lernziele

Von grundlegender Bedeutung für das gesamte Spiel sind die spielbezogenen *Schlüsselqualifikationen*, die der Benutzer sich aneignen muss, um *Max Payne 2* erfolgreich durchspielen zu können⁴¹⁴. Eine dieser Schlüsselqualifikationen besteht etwa darin, alle verfügbaren Spielbefehle zu erlernen und ihre Eignung zur Erreichung bestimmter spielerischer Ziele so zu verinnerlichen, dass man auch unter Zeitdruck schnell auf die geeigneten Befehle zur Lösung des aktuellen spielerischen Problems zurückgreifen kann. Hierzu ist beispielsweise die Fähigkeit zum zielgerichteten Bewegen des Avatars auf dem Spielfeld zu zählen. Oder die Fähigkeit, mit dem Fadenkreuz schnell und präzise Gegnerfiguren anzuvisieren. Ebenso gehört zu diesen Grundbefehlen die Beherrschung der verschiedenen Bullet-Time-Bewegungen, etwa das Ausweichen vor gegnerischen Schüssen in Zeitlupe oder der effektive Einsatz von Bullet-Time-Hechtsprüngen. Auch muss der Spieler lernen, nicht bewegungsbezogene Befehle wie das Nachladen von Waffen, das Einnehmen von Schmerzmitteln oder den absoluten Multibefehl ‚Benutzen‘ mit all seinen situationsabhängig unterschiedlichen Wirkungen richtig einzusetzen.

Über die Schlüsselqualifikationen des Beherrschens dieser Grundbefehle hinaus muss der Spieler zum erfolgreichen Spielen auch bestimmte taktische Grundzüge

⁴¹³ Vgl. Werner (1985), S.11.

⁴¹⁴ Vgl. (F192) Bopp (2004), S.75-78.