

Gaming Virgin: Max Payne

MEHR ALS NUR EIN ALTER SHOOTER

Remedys Meisterwerk wird 20 Jahre alt. Grund genug, um nochmal in die Rolle des tragischen Helden zu schlüpfen oder das Spiel zum allerersten Mal zu spielen. Redakteurin Natalie holt den Shooter 2021 nach – und stößt schnell auf zahlreiche Hindernisse. Von Natalie Schermann



Natalie Schermann

Als Max Payne 2001 veröffentlicht wurde, hatte Natalie gerade das Lesen gelernt. Obwohl sie mit Spielen wie Doom 2 oder Serious Sam aufwuchs, blieb sie ein Angst-hase. Auch vor Max hatte sie damals große Angst, und weil Papa ihr 2021 nichts mehr vorspielt, holt sie den Kult-Shooter eben 20 Jahre nach Release selbst nach!

Jetzt wird es ein bisschen ... nun, skurril: Als Kind hatte ich eine Heidenangst vor Max Payne. Dabei kannte ich das Spiel nicht mal. Genauer gesagt hatte ich nämlich Angst vor dem Bild auf der Rückseite der CD-ROM-Verpackung. Bei der Erinnerung an die zugekniffenen Augen und das verschlagene Grinsen sträuben sich mir tatsächlich bis heute die Nackenhaare. Aber ich bin tapfer und älter: 20 Jahre später stelle ich mich nun endlich dem Mann mit dem Albtraumgesicht. Denn von Freunden und Kollegen höre ich immer wieder, was für eine Videospielperle Max Payne doch sei. Sei? Ist er das noch immer? Ist der Shooter um den Cop auf Rachefeldzug auch so viele Jahre nach Release noch einzigartig? Und wie gut vertragen sich eigentlich das junge Windows 10 und der nun 20 Jahre alte, rachsüchtige Actionheld?

Aller Anfang ist schwer

Als ich mich dazu bereit erkläre, Max Payne nachzuholen, hege ich eine große Vorfreude auf den Shooter. Ich erhoffe mir eine spaßige Ablenkung vom Umzugsstress, der mich bereits seit Monaten begleitet. Vielleicht ist es ja sogar das Spiel, das mich von meiner Spielmüdigkeit erlösen kann. Und so stolpere ich zwischen Umzugskartons und halb ausgepackten Koffern mit einer Schale Stracciatella-Eis auf meinen Computer zu. Hätte ich doch nur geahnt, welcher Hürdenlauf mir noch bevorsteht.

• Hürde Nr. 1: Das Gesicht

Meine kindliche Angst vor Max Paynes zerknautschter Visage war vollkommen berechtigt. Sorry, Sam Lake, aber was habt ihr euch nur dabei gedacht?!

• Hürde Nr. 2: Der Kauf

Obwohl die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien Max Payne 2012 von der Indizierungsliste strich, steht »dieses Produkt [auf Steam] in Ihrem Land derzeit nicht zur Verfügung«. Ich mache also einen kleinen Abstecher zu Gamesplanet, kann dort einen Key erwerben und diesen zu meiner Überraschung ohne weitere Probleme bei Steam aktivieren.

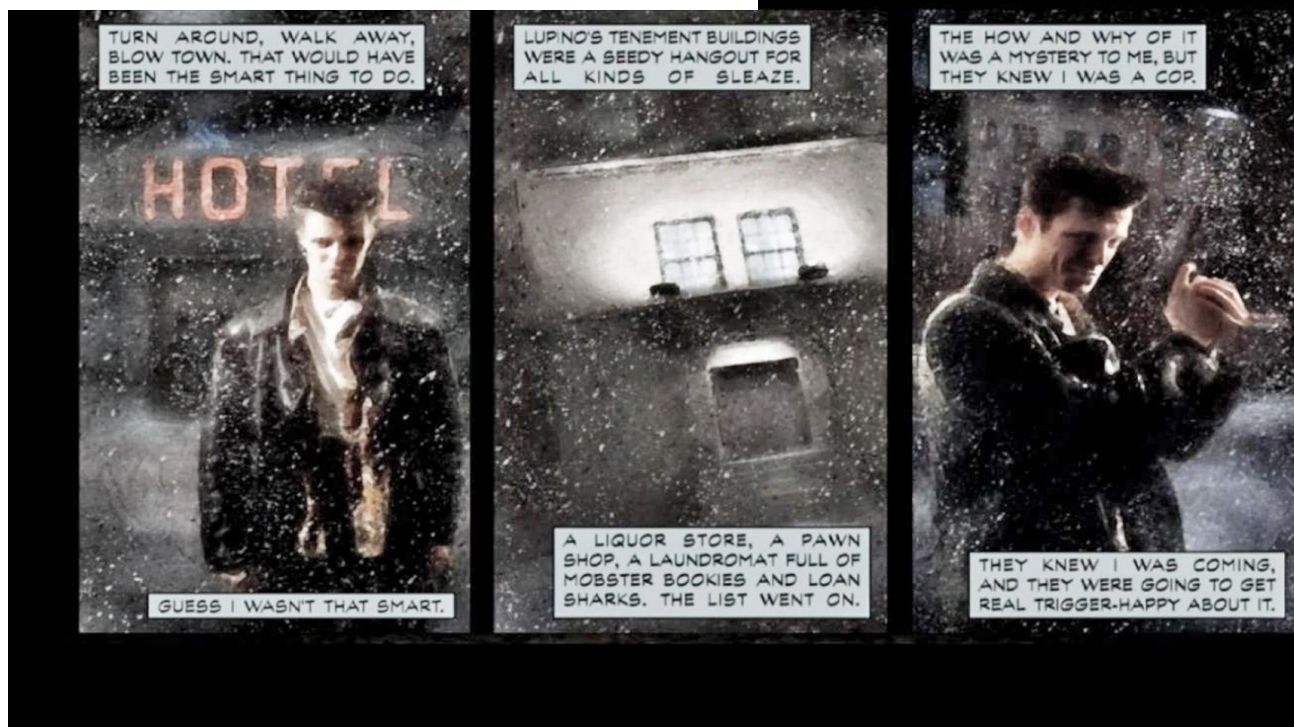
• Hürde Nr. 3: Der Sound

Schon im Menü fällt mir auf: Irgendetwas stimmt nicht. Ich höre weder Sounds, wenn ich durch die Menüauswahl scrolle, noch Hintergrundmusik. Beim Starten des Spiels bestätigt sich mein Verdacht: Der Ton funktioniert im ganzen Spiel nicht. Google rettet den Tag: Ich lade mir den Sound-Patch runter und kopiere ihn in den Max-Payne-Ordner.

• Hürde Nr. 4: Der JPEG-Fehler

Nach minutenlanger Recherche ist das Soundproblem endlich gefixt, doch nun taucht auch schon die nächste Überraschung auf. Nachdem ich das Intro mit Sound genießen konnte, stellen sich mir

Max Payne hat einen einzigartigen Erzählstil. Comic-Streifen verbreiten eine dichte Film-Noir-Atmosphäre und stehen im starken Kontrast zu den Actionszenen.



unzählige Fehlermeldungen in den Weg. In meiner Verzweiflung wende ich mich erneut an Google und finde die Lösung. Ich lade mir noch einen Patch herunter und kopiere den ebenfalls in den Ordner.

• Hürde Nr. 5: Das Temperament

Ich bin genervt, und das Spiel hat dabei noch nicht mal angefangen.

Der amerikanische Traum

Alle Patches sind heruntergeladen, das Spiel startet endlich ohne Probleme. Ich über-
springe selbstbewusst das Tutorial und stür-
ze mich direkt in den Shooter. Während ich
mich dem traurigen Eisrest widme, erlebe
ich, wie die Welt von Max Payne zusammen-
bricht. Frau und Kind sind tot. Das Leben
von Max verändert sich schlagartig, und ob-
wohl ich sein tragisches Schicksal bereits
kannte, bleibt mir ein Kloß im Hals stecken.

Nach diesem emotionalen Einstieg kann
ich endlich mit dem Spielen loslegen, und
so weit läuft auch alles reibungslos. Ich
klopfe auf Holz! Ich schieße mich also durch
die engen U-Bahngänge, kündige meine An-
kunft mit Granaten an und betätige wie in
alten Shootern üblich bei jeder Gelegenheit
die Toilettenspülung. Comic-Streifen erzäh-
len mir die Geschichte rund um den rach-
süchtigen und verzweifelten Ex-Cop und ver-
dichten die triste Film-Noir-Atmosphäre des
Spiels. Max' rauchige Stimme gibt mir dabei
das Gefühl, dass ich eigentlich mit einem
Glas Whiskey am PC sitzen sollte.

Die Schießereien machen Spaß, die Nah-
aufnahmen der schmerzverzerrten Gesichter
meiner Gegner erklären für mich die damali-
ge Indizierung, und ich komme in meiner
ersten Spielstunde in einen angenehmen
Spielfluss. Aber fehlt da nicht noch etwas?



Max trägt zwei Waffen und ein geschmackloses Hawaiiemhd.



Gognitti bleibt selbst von meinen Schüssen unbeeindruckt.

Max Paynes Rachegeschichte bleibt auch heute noch im Gedächtnis. Und obwohl er am Ende sein Ziel erreicht, bleibt die Genußung aus.



Die Bullet Time macht Sprünge und Massenkämpfe so viel einfacher.

Die Bullet Time

Es ist nicht immer ratsam, Tutorials zu überspringen. Und wenn das Interface eine Sanduhr zeigt, die bisher nicht zum Einsatz kam, sollte man zumindest hinterfragen, was sie zu bedeuten hat. Aber das mache ich nicht. Ich begleite weiterhin vollkommen ahnungslos Max Payne auf seiner Rache-tour. Ich sterbe einige Male, wenn ich von den Schergen der Mafiabosse eingekesselt werde, kämpfe mir dennoch meinen Weg bis zu Vinnie Gognitti durch.

Keine andere Figur hat mich so viele Nerven gekostet wie Gognitti. Ich verfolge den Mafioso über die Dächer der Stadt, bis er vor meinen Augen auf einen vorbeifahrenden Zug springt und die Flucht ergreift. Max sagt: »Ich sollte seinem Beispiel folgen.« Also springe ich ... in den Tod. Und nochmal. Und nochmal. Und nochmal. Selbst ich bin bei den Bundesjugendspielen weiter gesprun-

gen als Max in diesem Moment. Nach gefühlt 30 missglückten Versuchen bin ich überzeugt, dass ich etwas falsch mache. Ein Walkthrough muss her. Es stellt sich heraus: Die Idee mit dem Sprung war gut. An der Umsetzung muss ich allerdings noch feilen. Denn da ist ja noch die Sanduhr: Die Bullet Time gehört schon von Anfang an zu Max' Fähigkeiten! Warum ich kein einziges Mal auf die Umschalttaste (oder die rechte Maustaste) gedrückt habe, ist mir ein Rätsel. Wäre dieser Zug nicht gewesen, hätte ich wahrscheinlich das gesamte Spiel ohne Bullet Time durchgespielt und den ganzen Spaß verpasst. Mit Zeitlupe ist der Sprung auch gar kein Problem mehr, denn jetzt hechtet Max wie ein Profi hinter dem Verbrecherboss her – in Slow Motion und super-cool. Geschafft, wir sind auf dem Zug. Aber dieser elende Gognitti hat mir längst nicht den letzten Nerv geraubt.

Der Gognitti-Glitch

Eine letzte Hürde hat Max Payne für mich noch in der Hinterhand: den Gognitti-Glitch. Ich springe von Dach zu Dach, um die Fährte des Mafioso nicht zu verlieren, betrete dann ein Treppenhaus ... und stehe plötzlich direkt hinter Gognitti, der regungslos die Wand anstarrt und keine Anstalten macht, zu verschwinden. »Haha, ein Glitch«, denke ich mir, packe meine Schrotflinte aus und schieße dem Schurken direkt ins Gesicht. Ich hätte mir denken können, dass es nicht so einfach wird. Doch der Glitch geht noch weiter. Erst wenn Max ganz unten ankommt und inmitten der Gegner steht, wird die Cutscene ausgelöst. Ich verliere die Kontrolle über Max, er dreht sich wirr im Kreis herum, läuft in eine Ecke und schießt auf den Boden. Tot. Neuer Versuch, ich laufe die Treppe runter, aktiviere die Cutscene und bleibe auf der Treppe stehen, während ich verzweifelt um die Kontrolle über Max kämpfe. Tot. Ich lade den Spielstand vom Anfang des Kapitels, springe über die Dächer, laufe die Treppe runter. Tot.

Nach ein paar beruhigenden Atemübungen suche ich erneut nach Hilfe im Internet. Der Bug ist natürlich bekannt. Angeblich soll es helfen, die maximalen FPS für das Spiel auf 60 zu begrenzen. Also tue ich das, lade den Spielstand, springe über die Dächer – ach, ihr könnt es ahnen: tot.

Ist das das Ende? 2001 hätte ich sicher aufgegeben. 2021 quäle ich mich für die Arbeit durch den Bug. Es ist nicht gerade hilfreich, dass ich keine Pillen mehr übrig habe und Max' Leben nur noch am seidenen Faden hängt. Irgendwie schaffe ich es nach unzähligen Versuchen durch wildes Rumgehämmere auf der Tastatur während der Cutscene, die Treppe wieder nach oben zu laufen und Max in die Ecke des Zimmers zu

manövrieren und genug Abstand zwischen ihn und seine Gegner zu bringen. Die Cutscene endet, ich erlange wieder die Kontrolle über die Spielfigur, werfe einen Molotov-Cocktail, drücke dann panisch die Umschalttaste und lege in Zeitlupe ganz entspannt alle verbliebenen Gegner um. Ein Hoch auf die Bullet Time!

Ist Max Payne auch 2021 noch ein grandioser Shooter?

Wer den ersten Teil der Max-Payne-Reihe heute noch spielen möchte, muss damit rechnen, dass Windows 10 und moderne Grafikkarten Probleme machen. Noch vor dem Spielen sind zwei Patches notwendig, um den Shooter überhaupt zum Laufen zu bringen, und den Gognitti-Bug habe ich euch gerade lang und breit geschildert. Für den Rest des Spiels ver falle ich aber in einen angenehmen Spielfluss, setze die Zeitlupe ein und inszeniere filmreife Kämpfe. Nach der Auseinandersetzung mit Gognitti nimmt die Story erst richtig Fahrt auf. Okkulte Machenschaften, geheime Organisationen und Verschwörungen: Das ist genau mein Geschmack, und plötzlich möchte ich New York gar nicht mehr verlassen.

Eine Überdosis Valkyr lässt die sonst so harte Schale des ehemaligen Polizisten zerbrechen und konfrontiert ihn mit seiner tragischen Vergangenheit und seinen Schuldgefühlen. In den Fieberträumen balanciere ich über die Abgründe von Max Paynes Albträumen und suche in dem verwinkelten Labyrinth verzweifelt nach seiner weinenden Tochter – nur um immer wieder an der blutverschmierten Krippe anzukommen.

Obwohl Rache Geschichten in Film und Videospielen keine Seltenheiten sind, schafft es Max Payne auch heute noch, einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen. Die melancholischen Graphic- Novel-Sequenzen stehen im starken Kontrast zu den actiongeladenen Kämpfen. Die Entwickler beweisen viel Fingerspitzengefühl bei der Darstellung ihres Protagonisten. Denn obwohl ich mich durch Massen von Gegnern kämpfe und durch das Ausschalten jedes Mafiabosses näher an mein Ziel komme, fühle ich mich nicht wie ein Held. Ich fühle den Schmerz von Max Payne in jeder Kugel, die er abfeuert. Ich spüre die Verzweiflung eines Ehemannes und Vaters, der einfach alles verloren hat, was er liebt. Doch selbst der Showdown gegen Nicole Horne, der explodierende Hubschrauber und Paynes Siegerlächeln bringen keine Genugtuung und hinterlassen einen bitteren Nachgeschmack.

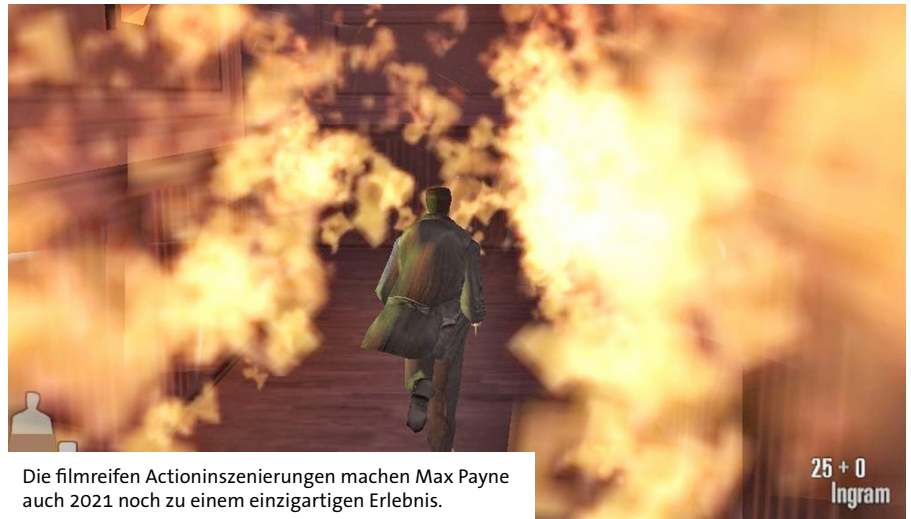
Neben der Story hätte mich 2001 die Bullet Time sicherlich ebenfalls von den Socken gehauen. Heutzutage mag das zwar kein besonderes Feature mehr sein, das Kampfgefühl bleibt aber dennoch einzigartig. Während ich in Zeitlupe aus der Schussbahn meines Gegenübers fliege, bereue ich es fast ein bisschen, die CD-ROM mit dem gruseligen Gesicht hinten auf der Packung nicht schon damals in den PC geworfen zu haben.

Neben Story und Kampfsystem offenbart Max Payne im Jahr 2021 noch weitere Stärken: Ich muss mich nicht in einer riesigen Open World zurechtfinden, sondern kann in den klar ausgerichteten Levels zügig voranschreiten. Keine Sammelgegenstände bringen mich vom Weg ab, und es tänzeln nicht ständig blinkende Icons vor meinen Augen herum, die um meine Aufmerksamkeit buhlen. Ich muss mir nicht mal komplizierte Taschenkürzel und Fingerchoreografien merken, um die Bullet Time von Max auszulösen.

Es ist – trotz der technischen Schwierigkeiten – ein Spiel, in dem ich mich selbst

nach einem stressigen Arbeitstag verlieren kann. Ein Spiel, das auf das Wichtigste reduziert ist und nicht durch unnötige Gimmicks von der tragisch-spannenden Haupthandlung und den Kern-Features ablenkt. Solche Spiele gibt es heutzutage viel zu selten!

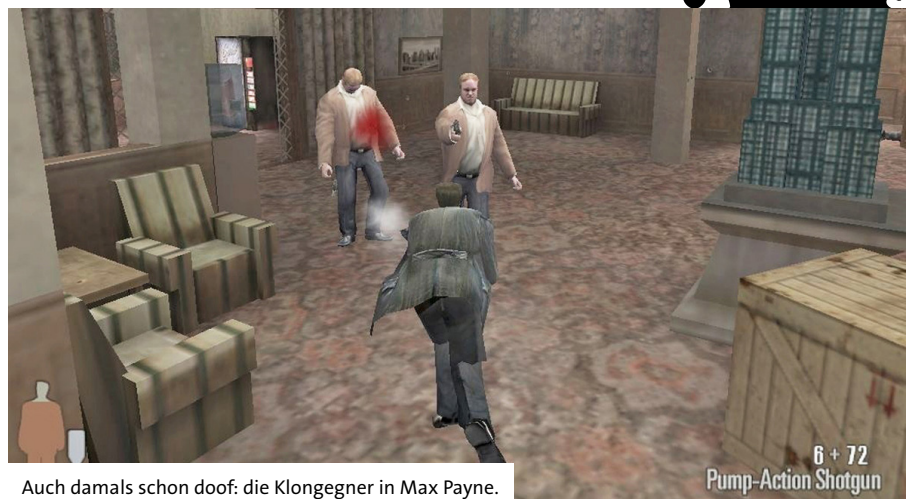
Laut Kollegin Petra Schmitz soll der zweite Teil sogar noch besser sein, »allein schon wegen des Liedes am Ende« (»Late Goodbye« von Poets of the Fall). Vielleicht spiele ich die Reihe ja noch weiter, dann zum 14. Oktober 2023, wenn auch der Nachfolger sein 20-jähriges Jubiläum feiert. Bis dahin: Happy Birthday, Max Payne! ★



Die filmreifen Actioninszenierungen machen Max Payne auch 2021 noch zu einem einzigartigen Erlebnis.



Captian Baseballbat-Boy läuft nicht nur auf den Fernsehern in Max Payne, er taucht auch in den Comic-Panels beziehungsweise in der Zeitung auf.



Auch damals schon doof: die Klongegner in Max Payne.