

Einsame Rache

Max Payne

Wo liegen die Zünder, wann lohnt sich die Bullet-Time? Unsere Komplettlösung verrät es.

Der ANFANG

Der brandneue Action-Kracher von Remedy ist teilweise extrem schwer. Unsere Lösung zeigt Ihnen, wie Sie dennoch Ihren Seelenfrieden bekommen und der New Yorker Mafia zeigen, was eine Harke ist.

TIPP 1: Grundsätzlich sollten Sie alle Schränke nach Munition und Schmerzmitteln durchwühlen. Und vergessen Sie nicht, diese während der Kämpfe zu benutzen – legen Sie sich die entsprechende Taste in Greifnähe! Das Spiel beginnt drei Jahre in der Vergangenheit. Gehen Sie einfach oben ans Telefon und dann weiter die Treppen hinauf. Eine lange Zwischensequenz führt Sie in die Gegenwart.

Teil 1: The American Dream

In der U-BAHN-Station

Roscoe Street Station

TIPP 2: Gehen Sie zur Tür »Personnel only«, und töten Sie den Gangster dahinter. Die Geisel öffnet Ihnen oben den Durchgang, hinter dem vier Schurken auf Sie warten. Der Knopf rechts entriegelt die Tür, welche zu einer weiteren U-Bahn führt. Nach einer kurzen Fahrt steigen Sie aus und schießen bei den wartenden Gegnern auf die kleinen Gastanks. Laufen Sie anschließend links zur Tür hinauf.

In der BANK

Live from the Crime Scene

TIPP 3: Folgen Sie dem Gang nach rechts, bis Sie zu einer Haltestelle kommen. Nehmen Sie die Treppe nach rechts oben. Laufen Sie links zur aufgesprengten Bank hinab, wo insgesamt acht Widersacher warten. Innen drückt man den Schalter, läuft nach rechts und sieht sich die Papiere an.



Wann immer es Max mit mehreren Gegnern zu tun bekommt, ist der **Bullet-Time**-Modus eine große Erleichterung.

TÜR sprengen

TIPP 4: Danach geht's wieder zum Schalter und in den linken Gang hinein, in dem Zünder zum Aufsammeln bereit liegen. Drücken Sie den Schalter ein letztes Mal. Nun laufen Sie hinauf und benutzen die Zünder an der mit Dynamit versehenen Tür. Im Anschluss folgt eine selbstablaufende Sequenz – verlassen Sie danach die Station.

Playing it Bogart

Die FINITO BROTHERS

TIPP 5: Sie treffen auf die ersten Zwischengegner: die Finito Brothers. Danach führt der Weg die Treppe hinab, zum Fenster hinaus und zur nächsten Tür wieder rein. Unten schießt Max das Schloss auf und folgt dem Flur.

In Eingang SPRINGEN

TIPP 6: Achten Sie beim zweiten Eingang rechts darauf, schwungvoll hineinzuspringen, weil die Tür mit einer Selbstschussanlage versehen ist. Drinnen lesen Sie den Brief, laufen zurück zur Waschmaschine und schießen auf den Boiler. Dadurch ist der Weg nach unten geebnet, wo drei Gegner auf ihre Abreibung warten. Ist dies geschafft, benutzen Sie den Fahrstuhl.

The blood veins of New York

Ricos VORHUT

TIPP 7: Schalten Sie den Fernseher an, und gehen Sie durch die Tür. Rechterhand sind zuerst die Kisten zu zerschlagen, danach ist der Durchgang offen. Hinten rechts wartet der Kampf gegen Rico und seine fünf Schergen: Rennen Sie mit Bullet-Time hinein, und servieren Sie der ersten Gruppe einen Molotov-Cocktail. Während der Boss flüchtet, kümmern Sie sich um seine schießwütige Freundin.

Kampf gegen RICO

TIPP 8: Rico wartet mit heruntergelassener Hose und Uzis direkt hinter der nächsten Tür – rennen Sie in Zeitlupe und mit beiden Berettas feuern auf ihn zu. Sind auch noch die beiden anderen Unholde erledigt, benutzt Max die Telefonanlage und läuft rechts die Treppen hoch. Im Club geht's nach links und dann hinter der Tür durch das Glasdach. Drücken Sie zum Abschluss den Knopf an der Rezeption, der den Ausgang öffnet.

Let the gun do the talking

Wand SPRENGEN

TIPP 9: Draußen sprinten Sie vorne um die Ecke und in den Keller hinein. Am Ende des Ganges zielen Sie von der Seite genau auf den Verschluss der Gasflaschen, damit die Wand rechts gesprengt wird. Oben wartet ein weiteres Telefonat, dann schießen Sie rechterhand die Tür auf und lesen den Brief. Wieder zurück, springt unser Held links oben über das Loch, erledigt fünf Gegner und verlässt das Gebäude durch das Fenster.

Fear that gives men wings

In der GELD-WÄSCHEREI

TIPP 10: Max spurtet im nächsten Haus hoch und redet mit dem Chinesen, der ihn in die Geldwäscherei schleust. Haben Sie die vier Bösewichter drinnen erledigt, benutzen Sie den Fahrstuhl und schalten oben den Fernseher ein. Danach führt der Weg zum Fenster hinaus und über die Röhren bis zur Tür.

Drei LEIB-WÄCHTER

TIPP 11: Sobald sich die beiden Typen selbst gesprengt haben, hüpfen Sie über die Wandreste nach innen, laufen nach oben und erledigen die drei Gegner, welche sich nach der Zwischensequenz auf Sie stürzen. Danach muss Vinnie verfolgt werden – rennen Sie einfach zurück, und springen Sie am Ende auf den Zug.

*Kampf gegen
VINNIE*

Police Brutality

TIPP 12: Über die Röhren gelangt Max auf die Dächer und von da aus ins Haus. Dort folgen Sie den Treppen hinab und benutzen den Fahrstuhl. Oben zerschießen Sie das Glasdach, werfen eine Granate hinterher und springen anschließend runter. Dann den Treppen nach, bis Sie draußen auf eine Fünfergruppe stoßen, die sich bequem von der Balustrade aus erledigen lässt. Vinnie selbst stellt keine große Herausforderung dar.

*Düstere
DISCO*

Ragna Rock

TIPP 13: Der Schalter in der rechten Kabine öffnet den Geheimraum. Laufen Sie weiter zur Bar und die Treppe hinauf, danach links durch die Tür. Oben lauern insgesamt sechs Fieslinge – Molotov-Cocktails helfen sehr.

*HEBEL
bedienen*

TIPP 14: Links befindet sich ein Durchgang, der hinten zu einer engen Treppe führt – Vorsicht, am Ende befindet sich eine Falltür! Erledigen Sie die drei Gegner am besten schon von unten. Oben balanciert Max über die Dächer zur Tür und steigt die Treppen hinab. Dort angekommen bedienen Sie den »Stage Control«-Schalter, laufen hinter die Bühne und ziehen die Hebel 1, 2 und 4.

*Besiegen Sie
LUPINO*

An empire of evil

TIPP 15: Hat Max die Dokumente gelesen, läuft er die Treppen hinauf und durch das Gitter hindurch. Danach bekommt er es mit acht harten Widersachern zu tun – vergessen Sie nicht, die überall herumliegenden Schmerzmittel aufzusammeln! Den durchgeknallten Endgegner Lupino beharken Sie mit Schnellfeuerwaffen in Zeitlupe, damit er möglichst nicht zurückschießen kann.

Teil 2: A cold day in hell

*Im
TRAUM*

TIPP 16: Halten Sie sich links, dann die Treppe hoch und immer der Blutspur nach. Springen Sie bei der zweiten Möglichkeit nach links – beachten Sie hier, dass Max träger und weiter als üblich hüpf! Folgen Sie der Spur geradeaus und bei der Abzweigung nach rechts bis zum Ausgang.

*Wenig
ENERGIE*

The Baseball bat

TIPP 17: Hier hat Max zu Beginn kaum Lebensenergie und nur einen Baseballschläger. Eilen Sie nach hinten, wo Schmerzmittel in einem Schrank warten. Rennen Sie dann rechts zur Tür hinaus und sofort wieder zurück – Sie bekommen es mit neun Gangstern zu tun! Stellen Sie sich innen links neben den Türrahmen, und schlagen Sie einen Schergen nach dem anderen zu Boden. Rechts und links im Gang gibt es Heilung und Munition.

*FRANKIE
erledigen*

TIPP 18: Danach steigen Sie in den Fahrstuhl. Laufen Sie zur Straße und dann links ins Hotel. In der Bar wartet Schläger Frankie, der einer Kombination aus Granaten, Bullet-Time und Uzis nichts entgegenzusetzen hat.

*Am
HAFEN*

An offer you can't refuse

TIPP 19: Zuerst muss der Knopf rechts in der Kabine gedrückt werden. Danach öffnet Max schräg rechts den nächsten Gang, und wetzt weiter nach hinten links. Bedienen Sie oben den Hebel, woraufhin der Kran eine Tür freigibt.

*Neues
GEWEHR*

TIPP 20: Durch diese Tür führt der Weg nach draußen, unter den Kranbeinen hindurch und sofort in die linke Nische. Warten Sie, bis der Wagen wieder zurück ist, danach geht's

weiter nach rechts um die Ecke. Links ist im Container ein Scharfschützengewehr versteckt, das Max vorne gleich ausprobiert. Hinten rechts schießen Sie den Radblocker des Wagens weg, woraufhin die Brücke wieder begehbar ist.

With rats and oily water

*Auf dem
SCHIFF*

TIPP 21: Spurten Sie nach oben, um von dort den Kran mit den entsprechenden Hebeln um das Hindernis herumzumanövrieren. In der Lagerhalle befindet sich ein Schalter, welcher unten ein Tor öffnet.

*Tougher
ANFÜHRER*

TIPP 22: Rennen Sie aufs Schiff, die Treppen hinab und unten nach rechts. Der Anführer der Truppe ist ein zäher Bursche – setzen Sie hier vor allem auf Ihre Uzis! Sobald er erledigt ist, laufen Sie zurück nach oben.

Put out my flames with gasoline

*Durch die
FLAMMEN*

TIPP 23: Laufen Sie vorsichtig durch die Flammen, ohne sie zu berühren. In der Küche springen Sie durch das Loch im Boden, kämpfen sich durch die Kanalisation und steigen am Ende die Treppen hinauf.

Angel of death

*TRIO
Infernale*

TIPP 24: Nach der Küche lauert das »Trio«: Zoomen Sie etwas mit dem Scharfschützengewehr, öffnen Sie die Tür, und drücken Sie ab. Das wiederholen Sie dreimal.

*Explodierende
TÜR*

TIPP 25: Danach geht's durch die Küche nach rechts ins Foyer. Rütteln Sie kurz an der linken oberen Tür, um dann schleunigst Fersengeld zu geben – der Eingang explodiert nämlich! Den wüsten Granat-Weitwerfer kann Max von der anderen Seite bequem wegsnipern.

*VIER
Gegner*

TIPP 26: Danach wartet auch schon der Endgegner von Teil 2, der drei Leibwächter aufmarschieren lässt: Am einfachsten sind alle erledigt, indem Sie sofort die Bullet-Time aktivieren, nach links hinten laufen und während des Rennens eine Granate in die Massen werfen – mit perfektem Timing sind alle vier auf einmal erledigt!

Teil 3: A bit closer to heaven

*Im
DROGEN-
RAUSCH*

TIPP 27: Benutzen Sie Brief und Telefon, und gehen Sie nach links, um das Ganze zu wiederholen. Danach folgt Max der Blutspur: Nach unten, geradeaus, rechts, geradeaus, nach links unten und zum Kinderbett. Daraufhin sehen Sie einen jüngeren Max – töten Sie ihn.

Take me to Cold Steel

*Die
FABRIK*

TIPP 28: Springen Sie durch das Glasdach, und zerschießen Sie die Laserfallen aus einer sicheren Ecke. In der Lagerhalle eilt Max nach hinten links und durch das Tor, wirft schnell eine Granate in die linke Tür und rennt hindurch.

*BRÜCKE
ausfahren*

TIPP 29: Im nächsten Raum geht's links die Treppen hoch zum Schalter, der die Brücke ausfährt. Auf der anderen Seite sprintet Max die Treppen hinauf, hastet am Ende des Ganges links in die Nische und durch die Tür.

Hidden truths

*GAS
abstellen*

TIPP 30: Zuerst passieren Sie die Laserfallen und stellen das Gas ab. Danach geht's über die Brücke und rechts an den Lasern vorbei. Schießen Sie durch das Fenster auf den Elektrokasten, woraufhin die Tür geöffnet wird.

*Brücke
ERREICHEN*

TIPP 31: Im nächsten Raum retten Sie sich schnell auf eine Mittelstrebe, da der Boden explodiert. Danach hüpf

Max auf die roten Kisten, fährt die Brücke aus und zerschießt die Fässer auf dem Gabelstapler. Die Bombe hinter der Tür geht automatisch hoch – springen Sie hinter den Kisten auf die andere Seite und von dort aus zum Mittelgang, über den Sie zur kaputten Brücke gelangen. Dort öffnet rechts der Schalter zwei Türen.

KRAN bedienen

TIPP 32: Laufen Sie um die Ecke die Treppen hinab, und bedienen Sie unten den Schalter, woraufhin der Kran das Tor ramponiert. Postieren Sie sich hinter dem Kran, um die Tür samt der auftauchenden Widersacher vollends zu beseitigen. Halten Sie sich danach links.

Spiel mit dem FEUER

TIPP 33: Im nächsten Raum bekommen Sie es mit Lava, Flammenstößen und Laserfallen zu tun. Sobald Max die Tore passiert hat, kommt ein Terrorist mit glühenden Wagen auf ihn zu. Ist das Problem erledigt, werfen Sie den Schalter um und laufen durch die Tür gegenüber. In der nächsten Halle fahren Sie links die Brücke aus, öffnen auf der anderen Seite das Tor und rennen zum Fahrstuhl.

The deep six

CODE erhalten

TIPP 34: Die »Processing«-Abteilung führt unseren Held zu den »Test Facilities« und weiter zu den »Laboratories«, in denen er den Code »665« erhält. Diesen benötigen Sie beim Durchgang »Test Subject Cells«.

Projekt VALHALLA

TIPP 35: Benutzen Sie danach den Fahrstuhl in Block B. Der gefangene Wissenschaftler verlangt Hilfe, dafür führt er Max durch die Labors zur Dekontaminations-Kammer. Klettern Sie links am Gas vorbei, um danach den Fahrstuhl zu benutzen. Ist dieser angekommen, schießen Sie so viele Laserfallen wie möglich aus und benutzen das Terminal rechts, um das »Projekt Valhalla« näher kennen zu lernen.

Schnell FLÜCHTEN

TIPP 36: Danach rennt Max schnell zum Fahrstuhl, in die Kammer hinein und zerschießt nach der Detonation die Laserfallen links. Das ermöglicht die Flucht zum Fahrstuhl, aber beeilen Sie sich – der Countdown ist unerbittlich.

Backstabbin' Bastard

Die TIEFGARAGE und B. B.

TIPP 37: In diesem Level kämpfen Sie sich nach unten und bekommen es in jeder Ebene mit mindestens zwei Bösewichtern zu tun. Am besten helfen hier Scharfschützengewehr und Granatwerfer. Sind Sie beim Endgegner B.B. gelandet, halten Sie einfach mit der Colt Commando auf ihn drauf – als Gegner taugt er nicht viel.

In the land of the blind

Viele INFORMATIONEN

TIPP 38: Max folgt dem Gang und den Treppen bis zum Computerraum, in dem er die Monitore betrachtet. Dann



Dank ihrer extrem hohen Feuerrate sind die **Doppel-Uzis** besonders bei schwierigen Bandenmitgliedern zu empfehlen.

rennt er zur Tür raus, die Treppe um die Ecke hoch, über die Laserfallen zum Radio. Letzteres benutzt er.

Das VIDEO

TIPP 39: Danach geht's zum Büro am Ende des Ganges links, in dem Max sich ein Video ansieht. Im nächsten Raum ist das Dokument auf dem Tisch von Interesse, danach läuft er die Treppen ganz hinab und zur Tür links hinaus.

Byzantine Power Game

Harte KÄMPFE

TIPP 40: In diesem kurzen Level warten schwere Kämpfe auf Sie. Schießen Sie auf die Laser, lesen Sie die Nachricht, und laufen Sie das Regal hinauf. Die Tür hinten führt zu einem Raum mit vielen Gegnern (töten oder ausweichen) und dem Ausgang auf der linken Seite.

Kurz vor dem AUSGANG

TIPP 41: Im nächsten Raum sprinten Sie rechts um die Ecke und die Treppen hinab in einen weiteren runden Raum, in dem Max erneut viel zu kämpfen hat – Granatwerfer und Uzis haben sich hier bewährt.

MOLOTOV benutzen

TIPP 42: Links befindet sich der Ausgang, der zu Treppen führt, an deren Ende zwei Feinde warten – springen Sie kurz in die Tür und werfen Sie einen Molotov-Cocktail hinein.

Nothing to lose

Im HAUPT-QUARTIER

TIPP 43: Bei Betreten des Gebäudes wird Alarm ausgelöst. Laufen Sie nach links und ganz nach hinten – am gegenüberliegenden Ende befinden sich drei sehr zielsicher mit Granaten werfende Wachen. Benutzen Sie das Scharfschützengewehr, um sie einzeln auszuschalten.

Einsatz der GRANATEN

TIPP 44: Rennen Sie dann die Rolltreppen hinauf. Hier warten Wachmänner auf Sie – schleudern Sie eine Granate nach oben, bevor Sie ein Stockwerk betreten. Benutzen Sie den Fahrstuhl, der Sie direkt vor drei weitere Gegner setzt. Sind die erledigt, marschieren Sie zum nächsten Aufzug. In diesem zerschießen Sie während der Fahrt die im Schacht platzierten Laserfallen. Oben angekommen schwebt Max in Zeitlupe nach links und erledigt die beiden Killer.

Gefährlicher AUFZUG

TIPP 45: Danach muss im Büro auf der rechten Seite ein Schalter gedrückt werden. Daraufhin ist der Hauptraum wieder mit Gangstern gefüllt – rennen Sie zum Fahrstuhl auf der Fensterseite. Während der Fahrt zerbröseln ein Helikopter den Lift – wechseln Sie in den linken Aufzug, sobald die Scheibe komplett zerstört ist.

Im MAINFRAME

TIPP 46: Hasten Sie nach rechts, und töten Sie den ersten Gegner. Danach geht's in Zeitlupe mit den Doppel-Uzis gegen die beiden Fieslinge hinten. Den beiden anderen serviert Ihr Granatwerfer von oben eine Ladung, danach zerschießen Sie den blau leuchtenden Computer. Ist dies geschafft, benutzen Sie den Fahrstuhl, klettern die Treppe hinauf und bedienen den Computer.

Schwerer BEGINN

TIPP 47: Max bekommt es gleich mit vier harten Brocken zu tun – schalten Sie sofort in Bullet-Time, und feuern Sie mit allem, was Sie haben! Als nächstes laufen Sie nach links hinten, woraufhin der Hubschrauber verschwindet.

BALANCEAKT

TIPP 48: Rennen Sie durch die Tür und dann nach rechts zur Scheibe hinaus auf den schmalen Steg links. Warten Sie, bis der Hubschrauber von Ihnen wegschießt, sprinten Sie zur anderen Seite und dort ins Fenster hinein. Rennen Sie hoch und benutzen Sie den Tisch-Schalter.

Das FINALE

TIPP 49: Eine Zwischensequenz später befinden Sie sich auf der Spitze des Wolkenkratzers. Zerschießen Sie das Kabel, laufen Sie um die Ecke und zerstören Sie den nächsten Draht. Schleudern Sie dem wackelnden Mast eine Granate entgegen. Geschafft: Das Happy End wartet – und der nächste Schwierigkeitsgrad... **PK**