



Die **Waffen** sind echt, die Schüsse dramatisiert – Max' Pistole speit gleißendes Feuer.

**D**ie zwei Wörter verraten, daß es weh tun wird. Max steht für Maximum und Payne für Schmerz (engl. pain). Als ehemals verdeckter Ermittler Max Payne jagen Sie im gleichnamigen Actionspiel die Mörder Ihrer Familie. Gleichzeitig werden Sie selbst von Mafia-Killern und der Polizei verfolgt. Viel Arbeit

für jemanden, dessen einzige Verbündete seine nach echten Vorbildern gestaltete Waffensammlung ist. In **Max Payne** sollen Ihnen die Bleikugeln realistisch bis hin zum physikalisch korrekten Einschlag um die Ohren pfeifen.



Von der Polizei gejagt, versteckt sich Payne in **Hinterhöfen**.



Mit dem Finger am Abzug

# Max Payne

Ein cooler Ex-Cop in schmerzhaftem Kampfeinsatz schießt sich durch eine Endzeit-Metropole.

## Mörderische Metropole

In erster Linie bietet das Spiel heiße Ballerorgien in der Großstadt. Neben heruntergekommenen Gassen und Hafenanlagen mit Kleingangstern und Drogendealern schießen Sie sich in Kunstgalerien auch durch feinere Gesellschaftskreise. Sie steuern den Protagonisten wahlweise aus der **Tomb Raider**-Perspektive oder verfolgen das Geschehen durch fest installierte Kameras. Max soll ein weitgespanntes Repertoire an Bewegungen beherrschen; darunter Seitwärtsrollen und Sprünge. Ähnlich wie in John-Woo-Filmen (**Face/off**) werden deftigere Schießereien in dramatisierender Slowmotion ablaufen. Beispielsweise öffnen Sie eine Tür und verfolgen dann in Zeitlupe, wie ein Trupp Gangster zu

seinen Waffen läuft, der erste Schuß fällt und dann mit tödlicher Langsamkeit eine Patronenhülse nach der anderen über den Boden kullert.

## 3D-Klamotten

**Max Payne** erscheint zwar unter dem Label 3D Realms, entwickelt wird es aber vom finnischen Team Remedy. Die Programmierer stammen aus dem Kreis der skandinavischen Demo-Coder. Derzeit sind die Finnen vor allem durch den **Final Reality**-Benchmark eine Größe in 3D-Kreisen. **Max Payne** basiert auf dem gleichen High-End-Grundgerüst – was auch bedeutet, daß ohne Beschleunigerkarte nichts laufen wird. Dafür gibt es Details en Masse: Sogar die Kleidung des Helden besteht aus individuell berechneten Polygonen für T-Shirt, Hemd und Ledermantel. PS

## Max Payne

**Genre:** Actionspiel **Hersteller:** 3D Realms  
**Termin:** 4. Quartal '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Peter Steinlechner:** »Mal ganz abgesehen von den erstklassigen Animationen: Mich überzeugt bei Max Payne vor allem die coole Atmosphäre. Das Programm bietet spannende Action wie im Kino.«