

Im Angesicht des Todes

Max Payne 2

In den Straßen von New York können Sie niemandem trauen! Mit unseren Tipps zum Shooter von Take 2 sind Sie trotzdem nicht auf sich alleine gestellt.

Die GameStar-Tipps-Spezialeinheit ist zur Stelle, um Ihnen durch das zweite Abenteuer von Max Payne zu helfen. Wir haben für Sie das Actionspiel im Detective-Modus gelöst und präsentieren Ihnen hier unseren Ergebnisbericht.

Part 1: The Darkness Inside

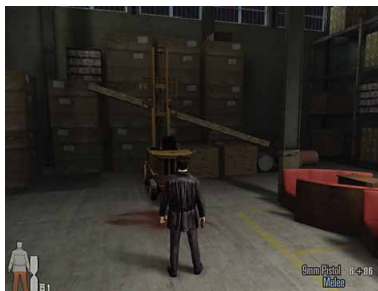
Prolog

TIPP 1: Gleich im ersten Raum steht ein Schrank mit zwei Painkiller-Ladungen. Generell sollte Max stets alle Schränke und Behälter im Spielverlauf öffnen, da sich oft Munition oder Medizin darin verbergen. So liegen auch in der roten Kiste in der Halle gleich drei Pillendosen. Nachdem Jim Bravura am Fahrstuhl erschossen wurde, folgt eine Sequenz, in der Max seine Pistole verliert. Danach fängt das Spiel richtig an.

Kapitel 1: Elevator Doors

TIPP 2: Vom Hof geht's rechts durch eine Gittertür im Zaun. Über den Weg kommt Max in die Lagerhalle. Hier trifft er einen Cleaner, dem er bis zu einem Garagentor folgt. Kaum ist der Held hindurch, greift der Saubermann von hinten an. Im nächsten Raum warten wieder zwei Gegner. Durch Ballern auf herumstehende Benzin-Kanister sparen Sie bei den Gefechten Munition und Arbeit.

TIPP 3: Am Gabelstapler in der großen Halle drücken Sie die »Benutzen«-Taste, um den Weg zu einem geheimen Munitionsvorrat zu ebnen. Danach folgen Sie dem Pfad bis an die Treppe nach oben. Feuern



Sie schon von unten auf den Kanister, um den Gegner oben auszuschalten. Dort platzen Sie in ein Verhör rein, nieten die Ganoven um und schnappen sich alle Waffen. Wenn sämtliche Feinde erledigt sind, geht's durch die letzte Lagerhalle wieder nach draußen.

Kapitel 2: A Criminal Mastermind

TIPP 4: Rechts vom Start liegen einige Painkiller. Die erste Treppe hoch warten schon drei Gegner, die Max einfach um die Kisten im Raum lockt und abfertigt.



TIPP 5: Plündern Sie wie üblich auf dem Weg nach oben alle Schränke. Schon die nächsten Stufen rauf trifft Max auf Mike the Cowboy. Er ist ein Freund von Vlad und ballert sich mit Ihnen durch die nächsten Räume. Lassen Sie ihn ruhig als Zielscheibe vorausgehen. Er fällt früher oder später den Gegnern zum Opfer. Bei eigenen Verwundungen zeigen Sie nicht mit Painkillern, die Pillen reichen meistens genau aus, um den jeweiligen Level zu schaffen.

TIPP 6: Im großen Raum mit den Säulen findet der letzte Kampf der Mission statt.



Benutzen Sie die Pfeiler als Deckung vor den anstürmenden Gegnern. Sind alle Schergen erledigt, ist der Level geschafft.

Kapitel 3: The Depths of my Brain

TIPP 7: Eine Traumsequenz, in der Max nur dem vorgegebenen Weg folgen kann. Durch den langen Flur erreichen Sie den Operationssaal. Hier redet Max kurz mit Mona. Nach dem Intermezzo steht Payne mit seinem Boss und Winterson im Verhörraum. Nachdem Sie beide erledigt haben, ist der Spuk vorbei. Generell sollten Sie aber NPCs immer ausreden lassen, damit Ihnen kein wichtiger Story-Happen oder ein guter Gag entgeht.

Kapitel 4: No »Us« in this

TIPP 8: Direkt zu Beginn schließt Max das Rollo, damit der Heckenschütze kein freies Schussfeld mehr hat. Danach schnappen Sie sich alle Ausrüstungsgegenstände in den Schränken und laufen den Hausflur runter bis Zimmer A305, wo eine Oma gerade einen Fiesling mit der Schrotflinte umpustet. Die Dame spendet Max eine Shotgun. Durch das Fenster und über den Sims geht's weiter.

TIPP 9: Lassen Sie die Gegner unten ruhig stehen, bis Sie eine bessere Schussposition auf der anderen Hofseite haben. Über den Sims geht's bis in das Zimmer des Heckenschützen. Dort findet Max das Präzisionsgewehr gegen die Typen im Hof.



TIPP 10: Jetzt muss er nur noch im Keller den Code für die Tür in der obersten Etage

auftreiben. Dort ist ein weiteres Fenster, das Max schließlich in eine weitere Wohnung führt, wo der Level endet.

Kapitel 5: A Sign of her Passage

TIPP 11: Zunächst läuft Max bis in Stockwerk A7. Dort liegen auf einem Kistenstapel Pillen und Munition. Anschließend gehen Sie nach A3 zurück, wo Sie nach einem Scharmützel einen Penner und weiter unten noch eine Bordsteinschwalbe als Gefährten bekommen. Mit diesem Anhang sind die Kämpfe kein Problem mehr.



TIPP 12: Nutzen Sie bei Schusswechseln immer die Physik-Engine aus: Gegnern hinter Kistenstapeln können Sie mit ein paar Kugeln die Deckung nehmen. Im Keller drehen Sie das Gasventil zu. Dadurch wird der Weg in Paynes Wohnung frei. Durch das Fenster und über ein morsches Gerüst gelangen Sie in den Hof. Ein Molotov-Cocktail auf die Angreifer erledigt das letzte Problem dieser Mission.

Kapitel 6: A linear Sequence of Scares

TIPP 13: Dieser Level ist geradlinig aufgebaut. Max kann nur einem Weg durch den Horror-Vergnügungspark folgen. Durch die Käfigfahrstühle und einige Gänge gelangt der Held schließlich auf einen Balkon. Von hier aus springt er auf das Wellblechvordach und hüpf durch das offene Fenster in Monas Unterschlupf.

Kapitel 7: The Million Dollar Question

TIPP 14: Folgen Sie stets Monas Funk-Anweisungen. Die Gute lotst Sie auf dem optimalen Weg bis zur ersten Wohnung, wo Sie über den Balkon das Nachbarapartment erreichen. Danach gehen Sie den Flur runter in die Nebenwohnung. Wieder sollte Max alle Schränke durchsuchen, um seinen Medizinvorrat aufzustocken.

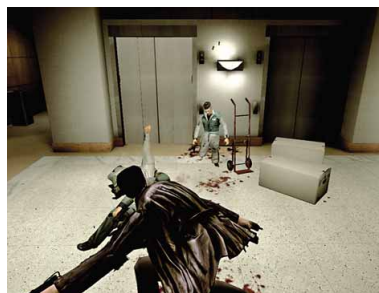
TIPP 15: Über die Treppe nach unten erreichen Sie das Musikzimmer und von dort

aus den nächsten Balkon. Der führt über eine Marquise runter. Gegner kann Max schon von oben mit dem Präzisionsgewehr ohne Verluste ausschalten.



TIPP 16: Durchs nächste Apartment geht's bis zur Lobby 27, wo ein Wachposten vor einer Tür steht. Erledigen Sie den Cleaner und steigen Sie durch die Wohnung in die Fensterputz-Gondel nach unten.

TIPP 17: In Lobby 23 trifft Max am Ende auf Kaufman, den ersten Zwischengegner. Für ihn und seine Schergen benutzt Payne am besten Granaten und Bullet-Time-Aktionen. Vorsicht: Die bösen Jungs versuchen, Sie in die Zange zu nehmen.



Part 2: A binary Choice

Prolog

TIPP 18: Gehen Sie zuerst zum Schreibtisch rechts und hören Sie sich das lustige Verhör an, das der Kollege dort führt. Danach setzt sich Max an seinen Arbeitsplatz und geht an das Telefon von Winterson. Daraufhin tragt er in den Gegenüberstellungsraum und anschließend in den Keller, wo Mona in einer Zelle schmachtet.

TIPP 19: Nach den Dialogen explodiert eine Bombe und Max muss durch die Tiefgarage raus. Decken Sie sich am Schrank im Vorzimmer mit Ausrüstung ein und achten Sie bei den Scharmützeln auf Gegner, die Granaten nach Max werfen.

Kapitel 1: The Thing that I want

TIPP 20: Im ersten großen Raum findet Max hinter der geschlossenen Holztür eine AK-47 mit ausreichend Munition.

TIPP 21: Über die nahe Treppe gelangen Sie zu einem Hebel, der die Kisten nebenan zum Kippen bringt. Weiter oben muss der Held sich über einen Sims quetschen, während von unten die Gegner feuern. Hier ist das Zielen extrem schwer, suchen Sie sich am besten eine Ecke mit idealem Schusswinkel zum Feind.

TIPP 22: Nachdem dieser Kampf geschafft ist, geht's weiter nach unten. Benutzen Sie vor allem Granaten und die Bullet-Time gegen die Feinde. Durch geschickte Kamera-Drehungen können Sie in den nächsten Raum sehen, ohne dass die Gegner Max von drinnen bemerken.



TIPP 23: Unten bringt der Held die Straßenszene hinter sich und kommt an eine Garage, wo Mona eine Tür öffnet und anschließend den Weg freischießt. Max muss nur noch an der großen Betonröhre die letzten Feinde erledigen, um den Einsatz erfolgreich zu beenden.

Kapitel 2: In the Middle of something

TIPP 24: Am Start finden Sie eine MP5, Munition und Painkiller liegen im Van vor Ihnen. Folgen Sie dem Weg nach oben und feuern Sie stets aus der Distanz auf explosive Kisten. Wo mehr Platz ist, sollte Max auf seine »Ausweichen«-Fähigkeit zurückgreifen. Damit sind vor allem Gegnergruppen leichter zu besiegen.

TIPP 25: Auf dem Parkplatz wehren Sie sich mit Molotov-Cocktails gegen die Feinde. Nach zwei weiteren Scharmützeln kommen Sie in einen Raum, in dem Stühle gestapelt liegen. Unter dem Haufen findet Max das Sniper-Gewehr.



TIPP 26: Jetzt muss Payne noch die Treppe hoch und dem Weg weiter folgen. Hinter dem Waffenlager ist ein kaputtester Lift, in dem Sie jedoch über Kisten trotzdem das nächste Stockwerk erreichen.

Kapitel 3: Blowing Up

TIPP 27: Das Haus geht langsam in Flammen auf, Max muss es nach draußen schaffen. Achten Sie auf Löcher im Boden, die oft der einzige Weg zum nächsten Bereich sind. In dem Raum mit der bröckeligen Wand sprengen Sie sich mit einem Schuss auf eine Munitionskiste den Pfad nach draußen frei. Über einige Bretter und Stahlträger gelangen Sie zurück ins Gebäude.

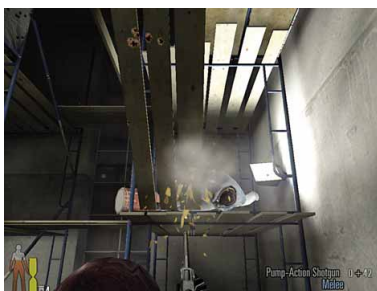
TIPP 28: Durch die Löcher arbeiten Sie sich bis ganz nach unten vor. Dabei kommt wieder die Physik-Engine zum Einsatz: Benzin-Fässer lassen sich prima durch die Öffnungen werfen und beim Fallen in Brand schießen. Benutzen Sie außerdem die »Ausweichen«-Fähigkeit von Max, um die verbliebenen Feinde auszuschalten.



Kapitel 4: Routing her Synapses

TIPP 29: In diesem Abschnitt spielen Sie als Mona Sax und müssen Max mit der Dragunov Deckung geben. Über Distanz ist sie ihren Gegnern überlegen (Zielfernrohr). Im Nahkampf benutzt sie wie Max die Bullet-Time und die »Ausweich«-Bewegung, um mit den Cleaner-Trupps fertig zu werden.

TIPP 30: Durch den ersten großen Raum führt Monas Weg immer weiter nach oben. Knifflig ist der Aufstieg vor allem auf den vielen Gerüsten, denn die Planen und Bretter lassen Kugeln durch. Benutzen Sie



auf kurze Distanz die Schrotflinte für maximale Feuerkraft im Kampf.

TIPP 31: Oben findet Mona eine rote Kiste mit Pillen. Danach fährt sie mit dem Lift weiter. Im neuen Stockwerk folgt sie dem Weg über Gerüste und Holzplatten und hält sich die Feinde mit Ingrams und der AK-47 vom Hals. Aus der Distanz benutzt sie am besten die Dragunov. Sobald Sie eine heruntergekommene Holztür erreichen, ist der Level schon fast geschafft. Max meldet sich dann per Funk und Mona lässt sich durch ein Loch im Boden nach unten fallen.

Kapitel 5: Out of the Window

TIPP 32: Gleich zu Beginn des Levels greift Sie ein Gegner von hinten an. Danach laufen Sie rechts durch die Bauruine durch die Holztür auf den offenen Balkon. Von hier aus geben Sie Max mit der Dragunov Deckung. Danach rennt Mona durch das Haus bis zu dem leeren Balkon mit Blick über den Hof und gibt Max erneut Feuerschutz.



TIPP 33: Jetzt rennen Sie zurück zum Levelanfang, wo schon ein Trupp Commandos einen neuen Weg freisprengt. Die Typen zu besiegen ist schwer, weil Mona kaum Deckung hat. Benutzen Sie die »Ausweichen«-Taste und Bullet-Time. Auf dem letzten Balkon wartet rechts oben ein Heckenschütze. Nachdem der erledigt ist und alle Schurken im Hof ausgeschaltet sind, gehen Sie über die Treppe nach oben.



Kapitel 6: The Genius of the Hole

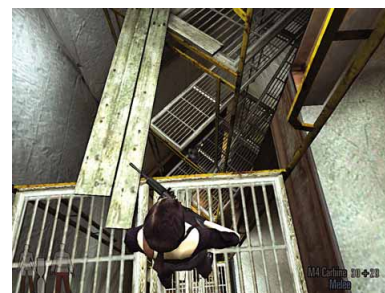
TIPP 34: Direkt zu Beginn muss Mona wieder der Schutzengel für Max spielen. Passen Sie



dabei jedoch vor allem auf Mona selbst auf, da Max noch ganz gut alleine klar kommt. Auf dem Weg zum nächsten Einsatzort kämpfen Sie am besten mit der M4 gegen die Commandos. Benutzen Sie oft Bullet-Time und vor allem die »Ausweichen«-Taste.

TIPP 35: Auf dem nächsten Balkon muss Mona schnell sein und alle Cleaner ausschalten, damit Max durchkommt. Die Gegner tauchen rechts unter Ihrem Standpunkt auf. Wenn das erledigt ist, laufen Sie nach oben und durch das Haus bis zum Fahrstuhlschacht. Hier geht es runter und anschließend über die Brücke und die ganzen Gerüste. Feinde in der Ferne erledigen Sie wie gewohnt per Dragunov.

TIPP 36: Die Gerüstböden sind durchlässig, so dass Mona ihre Gegner schon von oben erledigen kann. In der Baugrube folgen Sie dann einfach dem Weg bis zum Lastenfahrstuhl nach oben.



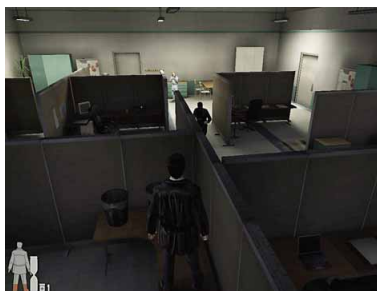
Part 3: Waking up from the American Dream

Prolog

TIPP 37: In dieser Traum-Sequenz gibt es nur einen Weg, dem Max folgen kann. Sobald er einen langen hellen Tunnel erreicht, ist die Mission geschafft.

Kapitel 1: Too stubborn to die

TIPP 38: Max hat keine Waffe. Um den Commando an der Tür zu umgehen, knallen Sie ihm die Tür ins Kreuz. Danach rennen Sie links ins Treppenhaus und dort nach oben bis in den großen Büroraum. Hier müssen Sie sich in dem Mini-Labyrinth verstecken, bis der Sicherheitsmann



kommt und Ihre Verfolger stellt. Die machen kurzen Prozess, was ihnen die Chance gibt, die Waffe des Beamten aufzunehmen. **TIPP 39:** Sobald die Angreifer tot sind, geht Max weiter bis zum Kontrollraum. Dort beschafft er Munition und Waffen und kämpft sich zum Treppenhaus durch (markiert mit »Exit«). An der Tür müssen Sie den Ansturm von etwa zehn Commandos überleben (Schrotflinte). Danach geht's in die Tiefgarage und vor bis zum Lieferwagen. Nutzen Sie bei den Kämpfen auf dem Parkdeck die Säulen als Deckung.



Kapitel 2: On a crash course

TIPP 40: Gehen Sie durch die Eingangshalle und nehmen Sie die Tür hinten rechts. Auf dem Weg durch die Küche kann Max noch ein paar Pillen aus den offenen Schränken klawen.

TIPP 41: Der nächste Raum ist eine Halle, die sich über mehrere Stockwerke erstreckt. Nutzen Sie die Säulen als Deckung und hechten Sie per »Ausweichen« über die Theke, um in eine bessere Position zu kommen und Gegner zu beharken.

TIPP 42: Sobald sich Max bis in den ersten Stock vorgearbeitet hat, holt er sich aus der Ecke bei den Fenstern die Striker-Schrotflinte. Mit ihrer Durchschlagskraft und Schussfrequenz ist sie ideal für den Aufstieg durchs Treppenhaus

TIPP 43: Folgen Sie dem Weg bis ins Waffenlager. Dort wartet Max, bis die Schurken die Wand gesprengt haben und geht dann durch das Loch weiter. Hier warten schon drei Gegner auf ihn, die er am besten mit der MP5 (Zielfernrohr) ausschaltet. Sobald Sie versuchen, den Raum zu durchqueren, stürmen unten neue Feinde



an. Die kann Max mit der MP5 durch die Schlitz zwischen den Brettern erwischen. **TIPP 44:** Danach geht's nach unten durch die offene Tür weiter. Im nächsten Raum muss Max eine ganze Gruppe von Schergen beseitigen. Am besten geeignet sind hier Molotov-Cocktails und die Kalaschnikow plus Bullet-Time. Schließlich kommen Sie in die Tiefgarage, wo ebenfalls ein Molli den Weg frei räumt. Danach verlassen Sie das Parkdeck wieder und gelangen über zwei weitere Treppen bis in Vlads Büro, wo der Level endet.



Kapitel 3: A Mob-War

TIPP 45: Schon im zweiten Raum lauern vier Commandos. Am besten stürmen Sie rein und verschanzen sich in der Ecke rechts, von wo aus Max ein gutes Schussfeld hat. Vorsicht vor Granaten! Besiegte Elite-Kämpfer sollten Sie stets durchsuchen, weil die oft Painkiller oder Munition für die Sturmgewehre dabei haben.

TIPP 46: Kämpfen Sie sich durch die Stockwerke bis nach oben. Hier zerlegen Sie mit dem Kanister die brüchige Wand. Auf der anderen Seite gehen Sie die Treppe wieder runter und beseitigen ebenfalls auf allen Stockwerken das Gesindel bis in den Keller. Danach geht Max in den zweiten Stock zurück und überquert von der verfallenen Wohnung aus ein paar Bohlen zum nächsten Haus. Von unten feuern dabei Gegner, die Sie aber ignorieren können.

TIPP 47: Im nächsten Haus das gleiche Spiel: Alle Stockwerke aufräumen, danach wieder im zweiten Stock durch die grüne Brettertür und über kleine Holzbrücken. Speichern Sie vor den Balance-Einlagen auf jeden Fall den Spielstand.



TIPP 48: Am Ende des Levels treffen Sie Vinnies Männer, die Max für die Verstärkung halten. Zusammen mit den Mafiosi ballern Sie sich den Weg zum Levelende frei. Hier muss Payne nur noch den Zaun sprengen, um nach draußen zu kommen.



Kapitel 4: Dearest of all my Friends

TIPP 49: Max trifft Vinnie, der in einer Riesenmaske mit eingebauter Bombe steckt. Damit er dem Helden noch den Weg zu Vlad zeigen kann, muss Max ihn vor feindlichen Killern beschützen.

TIPP 50: Zuerst erledigen Sie die vier Commandos im Startraum und schnappen sich nebenan die komplette Ausrüstung. Danach taucht im Hof draußen eine Horde Gegner auf, die über die Mauern springt. Hier braucht Max Granaten, Molotov-Cocktails und seine Bullet-Time. Sobald Vinnie einen Weg ansagt, folgen Sie ihm einfach. Wenn er kreischt, dass Gegner nahen, machen Sie ihm erst den Weg frei.

TIPP 51: Beim kleinen Seitenausgang passt Vinnie nicht durch, deshalb müssen Sie mit ihm zurück zum Fahrstuhl. Dort steigt Ihr Begleiter ein, Sie beschützen ihn von außen und nehmen anschließend die



Treppe. Oben in Vinnies Zimmer gibt's Nachschub im großen Schrank, bevor es über den Balkon nach draußen geht.

TIPP 52: Die anrückenden Commandos im Hof schaffen Sie sich mit Granaten und der AK-47 vom Leib. Danach rennt Max vor bis zur Garage, um den Weg frei zu machen. In einer lustigen Einlage müssen Sie Vinnie mit einer Hebebühne nach oben fahren und gleichzeitig die feindlichen Elitekämpfer in Schach halten. Durch die Hintertür kommen Sie endlich zum Fluchtwagen, der von vier versteckten Commandos bewacht wird.



Kapitel 5: Losing a Game

TIPP 53: In diesem Level gibt es keine Feinde außer den Flammen. Als Mona müssen Sie Max aus dem Horror-Vergnügungspark retten. Über die Treppe im ersten Raum geht's nach unten und durch das Loch in der ersten Kabine erreichen Sie eine Rampe. Über die gelangt Mona durch eine Kluft in den nächsten Raum. Dort müssen Sie schnell in die hinterste Ecke laufen, weil der Rest des Zimmers in Flammen aufgeht. Sobald das Feuer etwas zurückweicht, läuft Mona durchs Bad und den nächsten Flur. Nach einigen Explosionen stürzt ein Balken von der Decke, der eine Brücke in den nächsten Abschnitt bildet.



TIPP 54: Im Raum mit dem großen Tank und dem Medizinschrank ist ein kleiner Feuermelder. Wenn Sie den betätigen, löschen die Sprinkler das Feuer vor Ihnen. Die Stromversorgung für den Hauptgenerator liegt gleich nebenan. Ziehen Sie den Hebel und gehen Sie danach die Treppe hoch, um Max Payne zu finden.

Kapitel 6: There are no Happy Endings

TIPP 55: In dieser Traum-Sequenz müssen Sie mit Max immer auf dem vorgegebenen Weg bleiben. Gefährliche Gegner gibt es diesmal überhaupt nicht.

Kapitel 7: Love Hurts

TIPP 56: Springen Sie gleich zu Beginn in den Van neben Max. Der enthält Pillen sowie Munition und bietet Deckung vor den Angreifern. Die erledigt Mona fast alleine. Sie müssen nur noch die Reste beseitigen. Das Zielfernrohr macht die MP5 hier zur ersten Wahl. Wenn der Hof gesichert ist, geht Max in die Eingangshalle. Dort jagen die Gegner zwei Sprengladungen an den Säulen in die Luft. Stellen Sie Max deshalb genau an die Eingangstür. Dort ist er sicher vor den fallenden Brocken.



TIPP 57: Sobald die Haustür offen steht, schleichen Sie durchs Musikzimmer in den Garten und erledigen dort alle Gegner. Nach der kurzen Sequenz mit Mona geht's weiter durch die Bibliothek. Vorsicht: Von oben feuern Gegner und Mona läuft zwischen ihnen herum!

TIPP 58: Durch die nächste Tür findet Max einige Pillen in den Schränken und geht in die große Halle. Feuern Sie auf den Kanister oder die Fässer und weichen Sie schnell zurück. Hier kommen Gegner von allen Seiten, die Sie mit Bullet-Time und Granaten besiegen können. Danach gehen Sie weiter in den Kontrollraum, in dem Max über Kamera wichtige Informationen bekommt.

TIPP 59: Jetzt rennt Payne runter in den Außenhof, wo Sie mit Granaten und ge-



zielten Schüssen die Munitionskisten explodieren lassen. Sobald alle Feinde tot sind, lässt sich die Tür oben öffnen und Sie treffen endlich auf Mona.

Kapitel 8: That old familiar Feeling

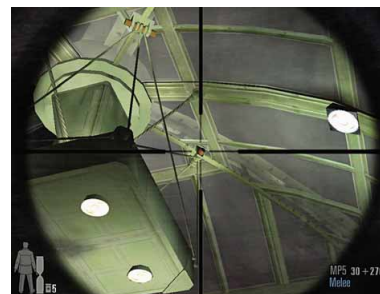
TIPP 60: Die Hetzjagd auf Vlad ist ein hartes Stück Arbeit. Aus dem ersten Zimmer müssen Sie schnell raus und auf die andere Seite des Nachbarraumes. Nachdem der Container durch die Decke gebrochen ist, versteckt sich Max darin und schließt mit dem Knopf im Inneren die Tür. Warten Sie jetzt die Serie von Explosionen draußen ab.



TIPP 61: Danach öffnen Sie die Tür wieder und schicken Max in den Weinkeller zu einer kleinen Sprungeinlage über die brennenden Fässer. Danach passiert er auf dem Weg zum Lift nach oben das Waffenlager und deckt sich mit allem ein, was da ist.

TIPP 63: Der Endkampf mit dem Oberschurken ist nur auf den ersten Blick kompliziert: Zuerst muss Max alle Halterungen von Vlads Plattform zerschossen.

TIPP 64: Wenn das getan ist, ballern Sie mit der MP5 plus Zielfernrohr auf die Haltebolzen der Kuppelspitze. Durch Bullet-Time feuert Max gleich doppelt so schnell. Sind alle vier Bolzen weg, zeigt sich Vlad selbst und Sie können ihn erledigen. Dazu ist ebenfalls die Bullet-Time mit der MP5 im Ziel-Modus ideal. Vlad hält ungefähr 15 Treffer aus.



Herzlichen Glückwunsch, damit haben Sie das zweite Abenteuer von Detective Payne erfolgreich beendet. Jetzt sind neue Spielmodi verfügbar. **PH**