



Herz-Schmerz in Zeitlupe

Max Payne 2

Intensiv wie eine Achterbahnfahrt und genauso schnell vorbei: Der Cop mit der Bullet-Time ballert sich der Liebe wegen erneut durch einen düsteren Krimi.

Wenn sich Redakteure über Actionspiele unterhalten, diskutieren sie normalerweise über Waffen, KI und Leveldesign. Bei **Max Payne 2** ist das anders: Hier redet man über Szenen, Storywendungen, Charaktere, Dialoge – als wäre man gerade aus dem Kino gekommen. **Max Payne 2** ist mehr als ein 3D-Shooter: Sie erleben gleichzeitig eine Film-Noir-Liebesgeschichte und Hochglanz-Action im Stil von John Woo. Doch das Spiel hat den gleichen Nachteil wie ein guter Film: Es ist viel zu schnell vorbei. Nach nicht mal zehn Stunden flimmert bereits der Abspann über den Monitor. Nur wer das alternative Ende sehen will, ackert das Abenteuer zwei weitere Male in höheren Schwierigkeitsstufen durch.

Gefühls-Chaos

Max Payne 2 lebt vor allem von Story und Atmosphäre. Hervor-

ragend gezeichnete Comics und filmreif inszenierte Zwischensequenzen in Spielgrafik treiben dabei die Handlung voran. In drei Kapiteln mit 24 Missionen bekommt es Max mit Verrat, Korruption, Zerstörung und Tod zu tun. Er (und der Spieler) erleben die gleiche emotionale Achterbahnfahrt wie im Vorgänger, wobei Max den Mord an Frau und Tochter wiederum in bizarren, spielbaren Traumsequenzen zu verarbeiten sucht.

Die wenigen Überlebenden aus dem ersten Teil haben allesamt mit einer neuerlichen Verschwörung zu tun, angefangen von Vladimir Lem über Senator Alfred Woden bis hin zu Mona Sax. Zwischen der Schmollmund-Gangsterbraut und dem Titelhelden funkt es gewaltig, und das Spiel erzählt ihre Liebesgeschichte – ganz ohne Blumensträuße und romantische Candle-Light-Dinner.



Mit einer coolen **Drehbewegung** lädt Payne in der Bullet-Time die Waffen nach.



Ein typischer Payne: Im **Seitwärts-Sprung** erledigt der Titelheld dank zweier Ingrams und Bullet-Time ganze **Gegnergruppen**.

Zielen in Zeitlupe

Trotz der anspruchsvollen Story ist **Max Payne 2** ein actiongeladener 3D-Shooter. Sie steuern den Titelhelden aus der Verfolgerperspektive und erledigen im Lauf des Spiels ganze Heerscharen von Gegnern. Was den Titel von der Konkurrenz abhebt, ist die Bullet-Time (eine Art Zeitlupe), die Sie auf zwei Arten nutzen können. Die einfache Variante ist der Shoot-Dogde: Dabei springt der Held zur Seite, nach vorn oder nach hinten. Solange Max in der Luft ist, vergeht die Zeit langsamer – nur der Spieler kann in Echtzeit zielen. Nach der Landung ballert Max bei gedrücktem Feuerknopf automatisch so lange weiter, bis das Magazin leer ist.

Während das oben genannte Manöver reicht, um zwei bis drei Feinde auf einmal zu erledigen, brauchen Sie bei größeren Gegnergruppen die »echte« Bullet-Time: Per Tastendruck lassen Sie das Geschehen in Zeitlupe ablaufen. Je mehr Gegner Max in dieser Phase trifft, desto langsamer vergeht die Zeit für die Feinde; Paynes Bewegungs- und Schussgeschwindigkeit bleiben dagegen konstant. Um das zu verdeutlichen, färbt sich das sanduhrförmige Bullet-Time-Symbol mit jedem ausgeschalteten Feind immer gelber. Ballert Max während der Bullet-Time ein Magazin leer, friert die Zeit ein. Mit einer stillvollen Drehbewegung lädt der agile Cop währenddessen auch noch die Waffe nach.

Perspektivwechsel

Das Missionsdesign von **Max Payne 2** ist größtenteils gehobener Standard. Zwischendurch überraschen die Entwickler immer wieder mit originellen Ideen. In einem Penthouse dirigiert Mona Max per Headset durch die Wohnungen und warnt ihn vor Gegnern. Einen Level erleben Sie sogar aus zwei Perspektiven: Zunächst mischen Sie als Max die Bösen auf einer Großbaustelle auf, anschließend spielen Sie das Ganze noch einmal mit Mona. In der darauf folgenden Mission laufen beide Handlungsstränge zusammen: Als Mona geben Sie dem nun KI-gesteuerten Max Feuerschutz, während er sich vor den Schurken in Sicherheit bringt.

Die zahlenmäßig stets überlegenen Gangster agieren größtenteils clever. Sie versuchen immer, Max einzukreisen, weichen Schüssen aus und gehen in Deckung. Wenn der Cop vor dem Beschuss hinter eine Säule oder Mauerecke flieht, schmettern ihm die Feinde ein verächtliches »Coward!« hinterher und ändern die Position, um Payne wieder in die Schusslinie zu kriegen. Doch es gibt auch einige grobe KI-Schnitzer: Schurken erschießen sich bisweilen gegenseitig oder werfen sich Granaten vor die Füße.

Genau hinschauen

Die Designer gestalteten die meisten Levels zwar linear, aber durchgehend detailverliebt. Bestes Beispiel dafür ist die Polizei-



Auf »ab 16«:
Video-Special

Auf »ab 18«:
• unzensurierte Fassung
• Patch 1.01

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

Die Havok-Physik-Engine



Explosionen sehen nicht nur spektakulär aus, sie öffnen mitunter den weiteren Weg durch die Levels.



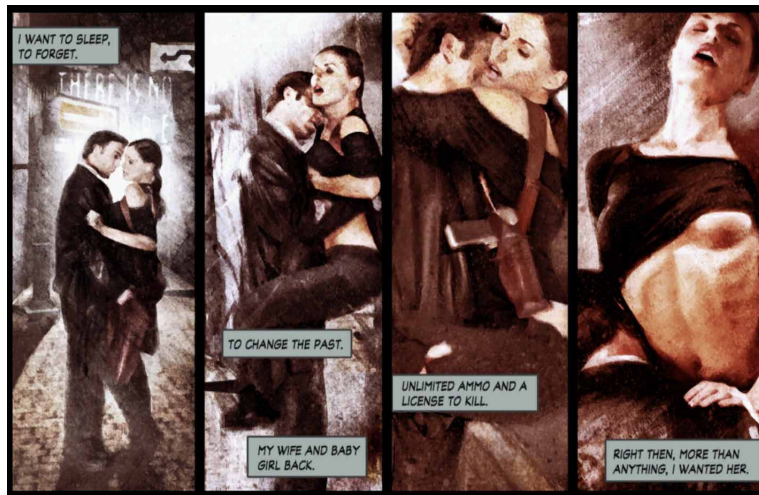
Dank der so genannten Rag-Doll-Physics sacken getroffene Gegner realistisch in sich zusammen.



Manche Fässer können Sie per Schuss anzünden und zum Gegner rollen, wo sie explodieren.

Facts

- 3 Schwierigkeitsgrade
- Alternatives Ende
- 3 Kapitel
- 24 Missionen
- 13 Waffen



Mona und Max nutzen die wenigen Schießpausen für die **schöneren Dinge** des Lebens.

station: Auf den Schreibtischen stehen volle Kaffeetassen, aus denen heißer Dampf aufsteigt. In seinem Büro hat Max Payne ein Flip-Chart, vollgekritzelt mit Notizen zum Fall. Von der Funkzentrale bis zum Gegenüberstellungsraum mit Spiegelglas finden Sie jedes Zimmer, das man von einer Wache erwartet.

Wenn Sie sich die Zeit nehmen, werden Sie zum Beispiel Zeuge eines Verhörs, in dem ein Mordverdächtiger und ein Polizist einen völlig absurden Tathergang rekonstruieren. Überhaupt lohnt es sich, Gesprächen sowie die witzig vertonten Standbild-Fernsehsendungen zu lauschen und die Levels haarklein abzusuchen. Zur Belohnung finden Sie häufig Easter Eggs.

Schicke Schauplätze

Den größten Teil des Spiels hetzt Max durch Gebäude, darunter Penthouse, Nachtclub, Lagerhalle und einen im Bau befindlichen Wolkenkratzer. Diese sind architektonisch korrekt aufgebaut, die Größenverhältnisse zwischen Figuren und Umgebung passen genau. Einzige Unstimmigkeit: Viele Türen lassen sich ohne erkennbaren Grund nicht öffnen.

Grafisch profitiert **Max Payne 2** von der verbesserten MaxFX-Engine, die alle modernen DirectX-Effekte stimmig einsetzt. Highlight sind die Pixel-Shader, die Echtzeitschatten darstellen und für Effekte wie die Bewegungsunschärfe und Farbfilter wäh-

Der Level-Editor



Mit **MaxEd 2.0** bauen Sie neue Level, platzieren Gegner und lösen geskriptete Ereignisse aus. Voraussetzung ist, dass Sie Erfahrung im Leveldesign haben und das teure Softwarepaket **3D Studio Max 5** besitzen. Nur mit letzterem können Sie Objekte und Figuren manipulieren. Ein Handbuch für den Editor fehlt.

Das Tool **ParticleFX** hilft Ihnen, Explosionen oder Raucheffekte neu zu erstellen oder vorhandene zu ändern (siehe Bild). Per **RasMaker2** packen und entpacken Sie Ihre Mods und Levels in das benötigte Format. Die drei Tools finden Sie nur als 22 MByte großen Download unter (www.gamestar.de Quicklink: [61](#)).

rend der Bullet-Time sorgen. Environment Mapping erzeugt hübsche Spiegeleffekte auf nassem Asphalt, Metalloberflächen und Marmorfußboden.

Gezielte Flächenwirkung

Zu den Sahneseiten von **Max Payne 2** gehört die lizenzierte Physik-Engine Havok 2.0. Alle Gegenstände besitzen eine genaue Masse und verhalten sich bei der Interaktion mit der Spielfigur entsprechend. Allerdings sieht es reichlich übertrieben

aus, wenn Max leere Pappkartons meterweit durch die Luft kickt. Die heftigen Reaktionen der Objekte wirken befremdlich, weil man sie aus dem echten Leben nicht kennt und damit ein Vergleich fehlt. Schließlich rennt niemand ständig gegen Tische oder Kisten.

Die Physik-Engine ist kein optischer Zierrat, sondern lässt sich spielerisch sinnvoll nutzen. Steht eine Gegnergruppe neben einem Benzinkanister, brauchen Sie nur auf das explosive Treib-

Patrick Hartmann



Action auf der ganzen Linie!

Gerne hätte ich mehr in der Welt von Max Payne 2 geforscht. Aber ein New Yorker Polygon-Cop muss scheinbar nur einer einzigen,

schicksalhaft vorgegebenen Linie zum Unterwelt-Boss folgen. Kein Suchen nach Indizien, kein Kombinieren oder Rätseln. Hier hätte ich mir mehr Einfluss auf dem Lösungsweg gewünscht, als nur Schränke nach Medizin zu durchsuchen.

Dafür gibt's dann aber auch Action pur: Gegner werfen gezielt Granaten nach mir oder kreisen mich ein. Und dank Bullet-Time habe ich sogar Chancen, trotz minimaler Lebensenergie die nächste Packung Painkiller zu erreichen. Wer also gerne unbeschwert und geradlinig ballert, liegt bei Max genau richtig.

Technik-Check

Auflösung

In Max Payne 2 dürfen sie zwischen Auflösungen von 640x480 bis 2048x1536 Bildpunkten wählen. In den niedrigen Auflösungen läuft das Spiel auch unterhalb der Herstellerangabe (1 GHz). Die Farbtiefe ist auf 32 Bit beschränkt.

RAM/Festplatte

Max Payne 2 braucht Minimum 256 MByte RAM, die langen Ladezeiten werden so aber schnell zur Qual. Mit 512 MByte und Patch 1.01 (auf CD/DVD) halbieren sich die Wartezeiten. Der Titel belegt auf der Festplatte etwa 1,7 GByte.

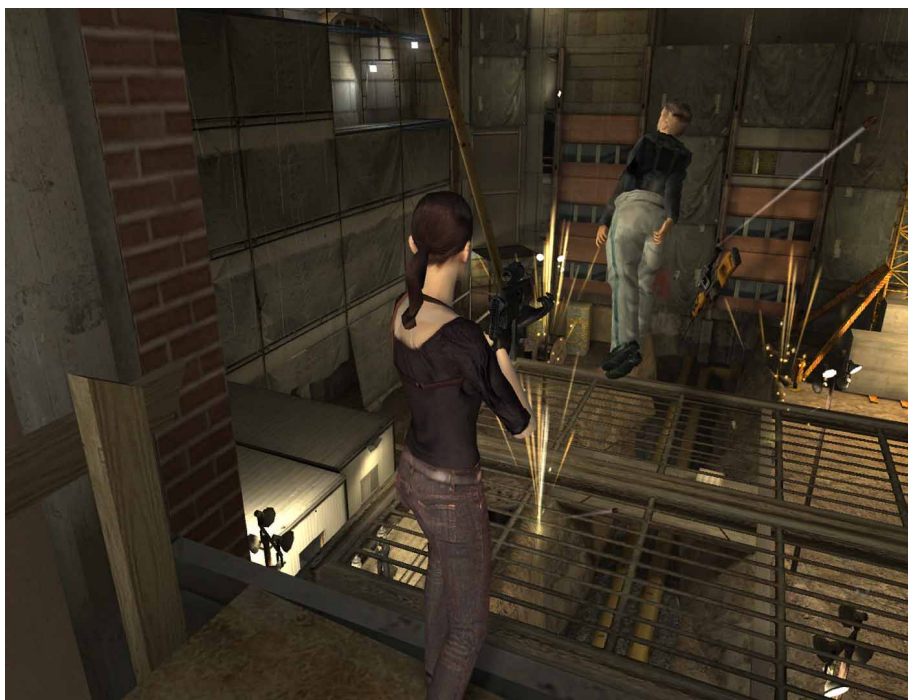
Tuning-Tipps

- 1 Character Shadows: Auf »Low« sehen Sie nur schwarze Flecken, ab »Medium« sind Schatten realitätsnah.
- 2 Material Variations: Je höher, desto mehr Effekte nutzt das Spiel. Das kostet Arbeitsspeicher.
- 3 Post-process Effects: Bewegungsunschärfe und Farbfilter gibt's auf »Medium« ohne Leistungsabfall.
- 4 High Detail Ragdolls: Wenn deaktiviert, liegen Leichen zugunsten der Performance physikalisch falsch. **FG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben in max. Details und 512 MByte RAM)

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
800 MHz 640x480 (min. Det., 256 MB RAM)										
800x600										
1.200 MHz 1024x768										
1280x1024										
1.600 MHz 1280x1024 (4x FSAA)										
1600x1200 (4x FSAA)										

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Neben Max spielen Sie in einigen Levels auch als **Mona**, die hier einen Schurken vom Gerüst ballert.

stoffgefäß schießen – die anschließende Detonation erledigt die Feinde auf einen Schlag. Einschränkung der Havok-Engine: Kisten, Stühle oder Monitore wirbeln zwar realistisch durch die Luft, überstehen Explosionen aber unbeschadet. Außerdem lassen sich nur die wenigen von den Programmierern speziell vorgesehenen Wände zerstören.

Neue Ballermänner

Max' Waffenschränk enthält überwiegend die gleichen Schießprügel wie im indizierten Vorgänger: Handfeuerwaffen, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Granaten. Neu dabei sind die vollautomatische Schrotflinte Striker, die Einschusslöcher in Untertassengröße hinterlässt. Bei den Sturmgewehren kommt zur M4 Colt Comman-

do die AK-47. Das russische Fabrikat kombiniert enorme Durchschlagskraft mit schneller Feuerrate und ist gerade in der Bullet-Time sehr effektiv. Größtes Plus der neuen MP5 sowie der Präzisionsbüchse Dragunov ist das aufmontierte Zielfernrohr, mit dem Sie Feinde besser anvisieren können.

Da sich die Waffen in Feuerkraft, Streuung und Schussfrequenz unterscheiden, müssen Sie sie situationsabhängig wählen. Wenn viele Feinde am gleichen Fleck stehen, helfen Granaten und Molotow-Cocktails. Diese wirft Max als Sekundärwaffe, während er ein anderes Schießisen in der Hand hält.

Glasklarer Sound

Der Titelsong ist eine Variation der Melodie aus dem ersten Teil, wirkt aber dank der Cello-Instrumentierung wesentlich emotionaler. Die Hauptcharaktere werden von professionellen Sprechern mit ausdrucksstarken Stimmen vertont. Max Paynes rauer Bass passt genauso zur Spielfigur wie der authentische Russenakzent zu Vladimir Lem. Ergänzt wird der Ohrschmaus durch eine fantastische Soundkulisse. **Max Payne 2** unterstützt per EAX Surround-

Sound bis einschließlich Version 3.0, was auch spielerische Vorteile bringt: Oft hören Sie Gegner schon, bevor diese ins Blickfeld kommen. **GV**

Georg Valtin



Intensiver One-Night-Stand

Max Payne 2 ist wie ein leidenschaftlicher One-Night-Stand, keine solide Dauerbeziehung à la GTA Vice City. Ich erlebe zehn

Stunden voller Spannung, Emotionen, Überraschungen – und keine Sekunde Langeweile. Hauptfigur Max Payne, der schwere Schicksalsschläge abonniert hat, ist mir einfach sympathisch. Und Mona – hach, die Frau ist einfach nur zum Niederknien! Zugegeben: Optimistische Frohnaturen werden Probleme haben, sich mit Max zu identifizieren und sich auf die Story einzulassen. Doch für ein trübes Herbst- oder Winterwochenende ist der Ausflug nach »Noir York City« idealer Spielstoff.

Hochglanz-Action

Die Bullet-Time-Schusswechsel haben nichts von ihrer Klasse eingebüßt. Mein Adrenalinspiegel eruptiert, wenn eine Ladung Schrot in Zeitlupe auf mich zufliegt, ich den Projektilen aber per Seitwärtssprung um Haaresbreite entkomme. Farbfilter und Bewegungsunschärfe verleihen der Bullet-Time noch mehr Stil als im indizierten Vorgänger. Gleiches gilt für die coole Nachlade-Drehung – ein echter Augenschmaus und einzigartig im Genre.

Max Payne 2

3D-Action

Publisher: Take 2, (01805) 217 316 **Release (D):** 30.10.2003
Sprache: Englisch (Deutsches Handbuch) **Preis:** ca. 45 Euro
Ausstattung: Pappschuber, 3 CDs, 34 S. Handbuch **USK-Freigabe:** ab 18 Jahre

Einstieger			Fortgeschrittene			Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- filmreife Story
- effektreiche Grafik
- Havok-Physik-Engine
- stylische Bullet-Time
- fantastische Soundkulisse
- zahlreiche Easter-Eggs und Gags

Kontra

- sehr kurz
- einzelne KI-Aussetzer
- streng linear

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
1,7 GByte Installationsgröße	1,7 GByte Installationsgröße	1,7 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-3-Karte	GF-4-Karte, Surround-Sound

ALTERNATIVEN

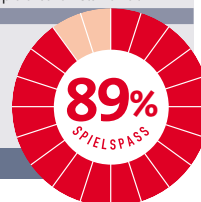
Mafia (91%, GS 10/02)
 Unsere Action-Referenz: Ähnlich gute Story, aber wesentlich vielschichtiger und umfangreicher.

GTA Vice City (90%, GS 07/03)
 Vom Kleingangster zum großen Fisch: Langzeitspaß dank spielerischer Totalfreiheit.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Ausreichend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Intensives, zu kurzes Action-Erlebnis mit Top-Story.



Dank des **Zielfernrohrs** erledigen Sie mit der Dragunov auch entfernte Gegner problemlos.