



Film Noir zum Mitspielen

Max Payne 2

In diesem außergewöhnlichen Shooter sind die Gefühle der Hauptfigur so tief wie die Einschusslöcher seiner Pistole.



Auf »Ab 18«-DVD:
Trailer

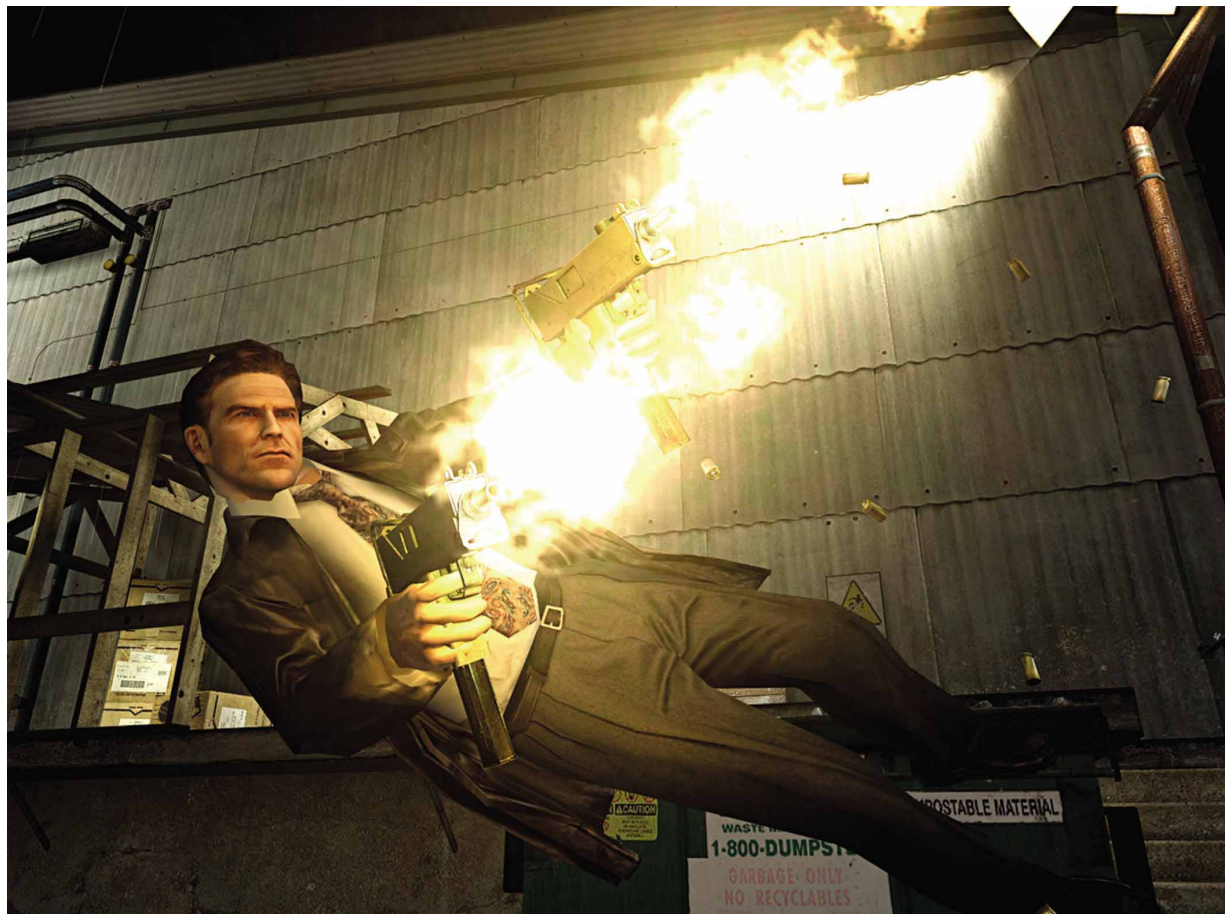
New York im trüben Herbst: ein schäbiger Hinterhof, schwere Tropfen klatschen auf den Asphalt. Doch der Typ vor der Lagerhaus-Tür spürt den Regen nicht. Er wirkt konzentriert, als er seine frisch geölten Berettas durchlädt, doch unter der Ober-

fläche bringt ihn die Vergangenheit fast um den Verstand: Er sah sein Kind tot in einer Blutlache liegen. Er hörte seine Frau schreien. Und er hörte die Schüsse, die den Schrei verstummen ließen. Er verlor den Glauben an das System, dem er als Cop diente. Er tötete aus Rache und Liebe Menschen. Das alles passierte vor Jahren, doch es veränderte ihn für immer. Max Payne war nie ein strahlender Held und wird es auch im 3D-Actionspiel **Max Payne 2** nicht sein. Eine echte Film-Noir-Liebesgeschichte kann für den männlichen Hauptdarsteller immer nur tragisch enden.

Ich bin schuldig!

Max Payne 2 erzählt ein weiteres düsteres Kapitel im zerstörten Leben des New Yorker Cops. Wie im indizierten Vorgänger beginnt das Spiel mit dem Ende, ist also ein interaktiver Rückblick: Max arbeitet wieder bei der Polizei und wird erneut des Mordes an seinem Partner beschuldigt. Doch diesmal gesteht er die Tat. Warum, ist noch unbekannt. Jedenfalls hat eine gewisse Mona Sax etwas damit zu tun. Diese Frau spielt eine Hauptrolle und verkörpert alle Eigenschaften der klassischen »Femme fatale«:

Attraktiv und moralisch fragwürdig nutzt sie ihre weiblichen Vorzüge, um Max durch eine große Türe zu locken, über der das Schild: »Dein Verhängnis« prangt. Max geht ohne zu zögern hinein, er hat ohnehin nichts zu verlieren. Und wer könnte einer so schönen Frau mit langen dunklen Haaren, hohen Wangenknochen, sportlicher Figur und diesem berechnenden Blick schon widerstehen? Weitere Details zur Story verraten die Entwickler von Remedy nicht. Nur so viel: **Max Payne 2** wird noch düsterer, tragischer und härter – und absolut kein Spiel für Kinder.



Max Paynes Markenzeichen: Der Seitwärts-Sprung in Bullet-Time. Im zweiten Teil beherrscht der Held weitere Manöver, um Gegnern in Zeitlupe einzuheizen.



Zum Waffenarsenal gehört das **Scharfschützengewehr** H&K MSG90. Bei Schüssen folgt die Kamera der Patrone bis zum Gegner.



Mona Sax bringt Glück und Unglück über Max.



Max Payne und seine **Schrotflinte** erledigen Gangster.

Zoff in Zeitlupe

An der Spielmechanik ändert sich im Vergleich zum Vorgänger nichts: Sie steuern die Hauptfigur aus der Verfolgerperspektive durch Innenlevels und Außenareale. Dort warten unzählige Schurken, die Payne mit bleihaltigen Argumenten erledigt. Dabei benutzt der

schießwütige Max größtenteils bekannte Wummen wie Beretta 92 FS, Ingram Mac 10 und das Colt-Commando-Sturmgewehr. Neu im Arsenal ist eine vollautomatische Schrotflinte, die auf kurze Distanz verheerende Wirkung hat. Die Entwickler planen zusätzliche Waffen, ohne bereits Konkretes zu verraten. Auf alle Fälle soll das Schieß-

prügel-Angebot realistisch bleiben und dem Gangstermilieu angemessen ausfallen. Max wird weder mit Flammenwerfer noch Panzerfaust durch New Yorks Straßen poltern.

Paynes beste Waffe ist aber immer noch die Bullet-Time. In diesem Modus erleben Sie das Geschehen in Zeitlupe und können Projektilen ausweichen oder mehrere Widersacher ausschalten, ehe diese auch nur einen Schuss abfeuern. Nur so werden Sie mit den zahlenmäßig meist überlegenen Gegnern fertig. Zusätzlich hat Max im zweiten Teil einige Zeitlupen-Sprünge und -Drehungen mehr auf dem Kasten, um seine Feinde noch effektiver mit einem Kugelhagel einzudecken.

Aufgebohrt und poliert

Grafisch kann **Max Payne 2** durchaus mit kommenden Knallern wie **Half-Life 2** und **Doom 3** mithalten. Die Programmierer verbesserten die MaxFX-Engine

erheblich. Vor allem die Partikeleffekte wirken unglaublich real, egal ob bei Regentropfen, Rauchschwaden oder Mündungsfeuer. Und die Animationen der Figuren sehen denen echter Menschen zum Verwechseln ähnlich. Auf den Polygonköpfen von Max und Co. kleben die digitalisierten Gesichter sorgfältig ausgewählter Schauspieler. Dank lippensynchroner Sprachausgabe und ausgefeilter Mimik wirken die Spielfiguren sogar einen Tick authentischer als die von **Half-Life 2**.

Apropos Realismus: Die neu eingebaute Havok-Physik-Engine berechnet haargenau, wie explodierende Autos in die Luft fliegen, Kollisionen verlaufen oder Körper eine Treppe herunterkollern. Genau wie im ersten Payne-Shooter verwenden die Grafiker nur Original-Texturen. Ein lohnender Aufwand: Alle Objekte wirken, als hätte man sie direkt aus der wirklichen Welt in das Spiel gebeamt. **GV**



Die Mündungsfeuer der Ingrams sind ein Beispiel für die tollen **Lichteffekte**.

Max Payne 2

Genre: 3D-Action

Entwickler: Remedy

Termin: 30. Oktober 2003

Ersteindruck: Sehr gut

Georg Valtin: »Endlich mal ein Spiel für Erwachsene! Damit meine ich nicht die Gewaltdarstellung, sondern die komplexen Charaktere, die finstere Story und die tragische Liebesbeziehung. Die Action-Komponente begeistert nach wie vor, denn die Bullet-Time-Kämpfe haben nichts von ihrer Originalität und Coolness verloren.«