

Solo für Schrotgewehr

Max Payne

Unsere Leser haben ein Herz für rachsüchtige New Yorker Cops – hier ihre Tipps.

Zusätzlich zu den Cheats und Eastereggs im Kurztipps-Teil präsentieren wir Ihnen hier neue Leser- und Redaktionstipps zu Remedys Actionhammer Max Payne. Beachten Sie, dass Sie, um die Cheats verwenden zu können, die Parameter »-developer« und »-developer-keys« in die Max-Payne-Verknüpfung eintragen und die Konsole im Spiel mittels **[F12]** öffnen müssen.

Allgemeine Cheats

TIPP 1: Folgende Parameter werden einfach an die Startverknüpfung von Max Payne angefügt.

Parameter	Wirkung
-skipstartup	Intro-Video überspringen
-nodialog	Optionsmenü am Anfang überspringen
-screenshot	mittels [F10] Screenshot machen
-window	das Spiel läuft im Fenster

SPIELMODI freischalten

TIPP 2: Um alle verfügbaren Schwierigkeitsgrade freizuschalten, suchen Sie in der Registry nach dem Eintrag »HKEY_CURRENT_USER\Software\Remedy Entertainment\Max Payne\Game Level« und setzen die dortigen Werte auf 1. Dadurch lassen sich auch die höheren Stufen sofort anwählen.

Martin Bode

Bullet-Time VERLANGSAMEN

TIPP 3: Falls Ihnen die reguläre Bullet-Time immer noch zu schnell ist, tippen Sie einfach »maxpayne_gamemode>gm_changegamespeed(0.001,0.001);« in die Konsole ein. Dadurch wird die Zeitlupe nochmals um einiges langsamer. Um den Effekt rückgängig zu machen, müssen Sie das Ganze wiederholen.

Markus Selmke

SAVEGAME-PFAD ändern

TIPP 4: Standardmäßig werden die Savegames bei Max Payne im Ordner »C:\Eigene Dateien\Max Payne Savegames« gespeichert, um Kompatibilitätsprobleme mit Windows 2000 auszuschließen. Falls der Ordner stört, kann man seinen Pfad aber problemlos ändern, wenn in der Registry der Schlüssel »HKEY_CURRENT_USER\Software\Remedy Entertainment\Max Payne\Save Game« folgendermaßen verändert wird.

Schlüssel	Wert
Standard	gewünschter Pfad
Last Saved Game Filename	gewünschter Pfad\Dateiname

Stefan Ullrich

Eastereggs

BASKETBALL spielen

TIPP 5: Im Level »Police Brutality« finden Sie einen Basketballkorb, in dem eine Beretta liegt. Um die zu bekommen, müssen Sie sich direkt vor den Korb stellen und einmal kraftvoll nach oben springen.

Robert Martyniacki

FERNSEH-PROGRAMM

TIPP 6: Haben Sie den Geheimbund »Inner Circle« unfreiwillig verlassen, schnappen Sie sich das Band und laufen zwei Räume weiter. Im Büro schießen Sie auf das Gemälde und drücken den daraufhin erscheinenden Knopf.

BONUSRAUM

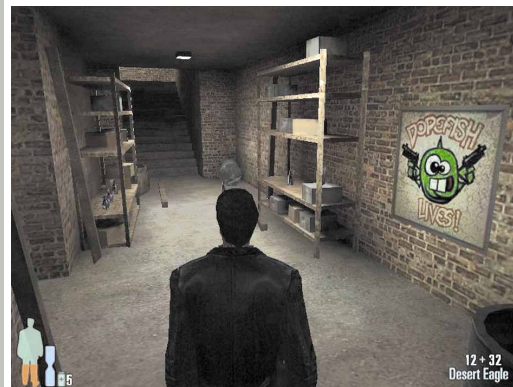
Der DOPEFISH lebt

Die Couch fährt hoch und offenbart einen großen Fernseher, auf dem eine Star-Trek-Parodie läuft.

TIPP 7: Im siebten Level des ersten Kapitels müssen Sie gegen Vinnie kämpfen. Bevor Sie das tun, sehen Sie oben nach links. Bei der Satellitenschüssel springen Sie auf die Dachkante und von hier auf das gegenüberliegende Dach. Von dort aus geht es weiter über den Zaun auf den Boden und durch die Tür hindurch. Innen finden Sie einige Granaten und Molotov-Cocktails.

Marco Paulat

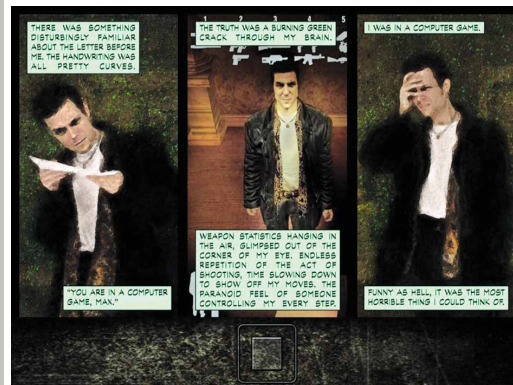
TIPP 8: Gehen Sie während der Verfolgung von Vinnie im ersten Abschnitt zu der Treppe bei der Tür, auf die Gognitti einschlägt. Schreiten Sie sie hinab, und laufen Sie hinter die Stufen, wo sich eine versteckte Tür befindet. Dahinter finden Sie einige Waffen und ein Poster mit der Aufschrift »Dopefish lives!«. Dieser Fisch ist ein Endgegner aus Commander Keen 4 und taucht seit damals immer wieder in verschiedensten Spielen auf.



Tipp 8: Der Dopefish lebt! Außerdem gibt es hier Waffen.

Max erfährt die WAHRHEIT

TIPP 9: Im zweiten Traumlevel laufen Sie im Drogenrausch durch Max' Haus. Sobald Sie in dem Raum sind, in dem das Telefon klingelt, lesen Sie sich die Notiz auf dem Schreibtisch durch, die Max verrät, dass er sich in ei-

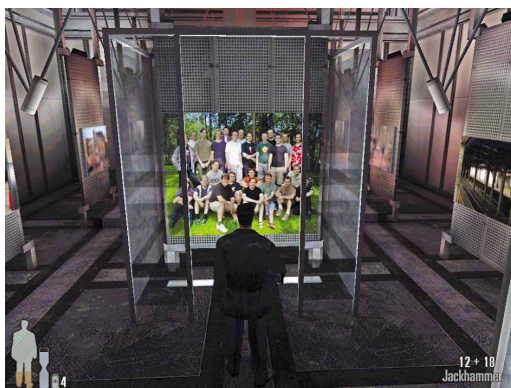


Tipp 9: Max erfährt die traurige Wahrheit: Er befindet sich in einem Computerspiel und wird von Ihnen gesteuert!

**BILDER-
GALERIE**

nem Comic befindet. Verlassen Sie den Raum durch die Tür links, und Sie landen wieder im selben Zimmer mit einem weiteren Zettel. Dieser enthält dieses Mal die Info, dass Max Teil eines Computerspiels ist. Falls Sie das Telefon benutzen, gibt es eine Predigt zu hören.

TIPP 10: Wenn Sie das Spiel auf dem letzten Schwierigkeitsgrad (Dead on Arrival) durchgespielt haben, gelangen Sie in den Extra-Level »Final Challenge«. In diesem finden sich nicht nur 15 harte Gegner, sondern auch ein rotierendes Remedy-Logo samt einer Bilderausstellung an den Wänden. Dasselbe erreichen Sie auch, wenn Sie die Zeile »maxpayne_gamemode->gm_sendingofgame-messages();« in der Konsole eintippen.



Tipp 10: Wenn Sie die »Final Challenge« überstanden haben, können Sie eine Reihe Bilder bewundern – etwa diese Aufnahme.

Nützliche Taktiken

**BULLET-TIME
sparen**

TIPP 11: Wenn Sie bei einem Durchgang sind, hinter dem viele Gegner lauern, verschwenden Sie keine Bullet-Time, indem Sie folgendermaßen vorgehen: Sie laufen kurz in den Gang und machen die Gegner dadurch auf sich aufmerksam. Rennen Sie sofort zurück, und warten Sie mit gezogener Waffe, dass die Widersacher einzeln durch die Tür kommen und sich erledigen lassen. *Tom Kasper*

**MAGAZIN
laden**

TIPP 12: Falls Max in der normalen Zeit sein Magazin leereschossen hat, sollte man auf Bullet-Time umschalten. Dann ist die Waffe wieder geladen. *Henning Schulz*

**UMGEBUNG
nutzen**

TIPP 13: Schießen Sie auf die explosiven Fässer, sobald Gegner an ihnen vorbeilaufen. Die Explosion reicht normalerweise, um Ihre Kontrahenten zu eliminieren, und Sie sparen dadurch Munition. *Toni Kawa*

**BETTEN
benutzen**

TIPP 14: Benutzen Sie in dem Hotel im ersten Kapitel die Knöpfe neben den Vibrierbetten. Manche der Gestelle wackeln daraufhin zur Seite und offenbaren diverse Goodies. *Sebastian Felzmann*

**GRANATEN
ausweichen**

TIPP 15: Wenn Gegner mit Granaten nach Max werfen, ist es wenig sinnvoll, nach hinten zu rennen oder zu springen. Max ist dafür einfach zu langsam und wird meist erwischt. Stürmen Sie lieber ohne Bullet-Time nach vorne, und schießen Sie auf den Gegner. Dadurch kann dieser nicht mehr werfen, und Max entkommt mit etwas Glück dem Detonationsradius der Granate. *Sebastian Felzmann*

**EINZEL-
GEGNER
ausschalten**

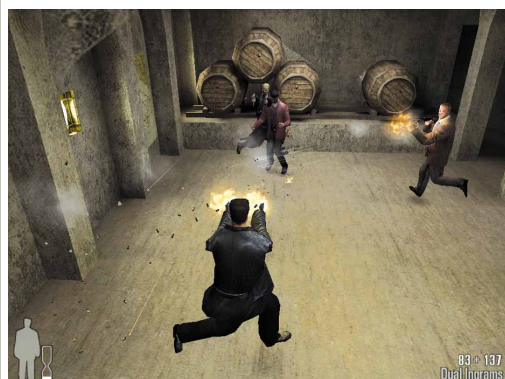
TIPP 16: Falls Sie es mit einem einzelnen Gegner zu tun haben, laufen Sie einfach in einer Entfernung von drei bis fünf Metern im Kreis um ihn herum. Er wird Sie nicht treffen, Sie können ihn aber beharren. *Thomas Michl*

**GRANATEN
bevorzugen**

TIPP 17: Benutzen Sie bei größeren Gruppenansammlungen lieber Granaten statt Molotov-Cocktails. Die Sprengkörper haben nämlich einen größeren Zerstörungsradius und erwischen so leichter Ihre Widersacher.



Zu Tipp 16: Einzelne Gegner lassen sich am einfachsten erledigen, indem Sie kreisförmig um sie herumlaufen und stetig feuern.



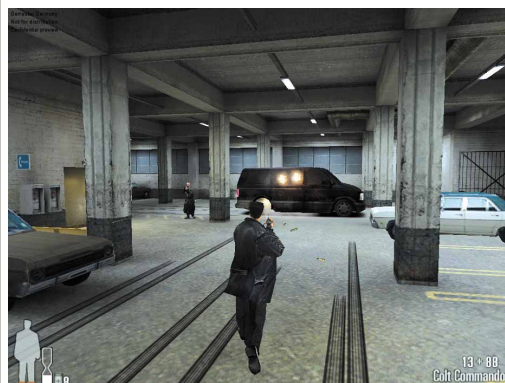
Tipp 17: Bei solchen Gegneransammlungen lohnt es sich mehr, aus sicherer Distanz erstmal eine Granate zu werfen.

**LABYRINTH
verkürzen**

TIPP 18: In der ersten Traumsequenz muss Max durch einen vertrackten Irrgarten laufen. So kommen Sie schneller durch: Laufen Sie bis zur ersten 90°-Biegung. Speichern Sie sicherheitshalber. Folgen Sie nicht der nach rechts führenden Spur, sondern springen Sie gezielt nach links vorne. Unser Held sollte dadurch genau auf einer weiteren Ecke landen. Folgen Sie anschließend dem Weg bis zur nächsten Kurve, um dort erneut nach links vorne zu springen. Dadurch landen Sie genau auf dem Pfad, der Sie zum Ausgang bringt. *Christoph Nifße*

**Schleichen
in der
TIEFGARAGE**

TIPP 19: In Parkhaus sollten Sie versuchen, die meisten Gegner mit dem Scharfschützengewehr aus der Entfernung auszuschalten. Geht Ihnen die Munition aus, greifen Sie am besten zu den Ingrams oder der Colt Commando. Schleichen Sie vorsichtig um die Ecken, um die Lage zu prüfen, ohne entdeckt zu werden. **PK**



Tipp 19: Kümmern Sie sich im Parkhaus nicht um den schwarzen Van – er ist zu stark für Sie und außerdem unwichtig.