

Zerstörung in Zeitlupe

Max Payne



Ein Mann gegen den Rest der Welt: Finnische Entwickler liefern einen furiosen Action-Thriller ab, der neben genialen Slow-Motion-Effekten auch eine der besten Storys des Genres bietet.

Facts

- 3 Kapitel
- 24 Levels
- 13 Waffen
- Innovativer Zeitlupen-Modus
- Level-Editor

Inhalt

Der Megatest	52
Skript-Ereignisse	54
Die Bullet-Time	55
Tuning-Tipps	58
Die Editoren	59
Komplettlösung	125

Intensiv-Test



Das fertige **Max Payne** ist in der Redaktion – und die GameStar-Crew freut sich auf den Test-Marathon.



Mit einem gekonnten **Zeitlupen-Sprung** (beachten Sie die verlangsamten, sichtbaren **Kugeln**) putzen Sie in Sekundenbruchteilen mehrere Gangster gleichzeitig weg.

Es gibt diese Augenblicke, in denen Sekunden wie eine Ewigkeit erscheinen. Etwa dann, wenn zum Geburtstag statt der erhofften 3D-Karte wieder ein selbst gestrickter Pulli von Oma wartet. Oder alle sechs Zahlen plus Super- und Zusatznummer stimmen – und sich das wenig später als Kollegentreich entpuppt. Dann läuft alles ganz langsam. Das Herz pumpt, der Atem stockt, heftiges Rauschen in den Ohren.

Es gibt jemanden, der diesen Zeitstillstand nicht zufällig erlebt – sondern aus Prinzip: **Max Payne**. Sein Schicksal halten Sie im gleichnamigen 3D-Actionspiel des finnischen Entwicklerteams Remedy in der Hand. In kinoreif dargestellten Zeitlupen-Schlachten pumpen Sie Gangstern Bleikugeln um die Ohren, springen wie im Film

Matrix mit tödlicher Präzision durch die Luft und weichen mit etwas Übung sogar feindlichen Geschossen aus. Auf der Suche nach den Mördern Ihrer Familie jagen Sie in der Rolle des coolen Ex-Cops durchs eisige New York. In atemberaubenden Kämpfen legen Sie sich mit Mafiakillern, durchgeknallten Psychopathen und anderen Feinden an.

Valkyr in New York

Alles beginnt ganz friedlich. Feierabend, der Polizist Max Payne kommt nach Hause. Sie steuern ihn durch Eingangshalle und Wohnzimmer. Irgendwas stimmt nicht. Plötzlich hören Sie Schreie. So schnell wie möglich rennt Max in den ersten Stock. Zu spät: Sein Kind, die geliebte Frau – von Unbekannten im Drogenrausch getötet. Drei lange Jahre vergehen.

Max Payne arbeitet undercover. Er klebt dem Mafia-Boss Jack Lupino an den Fersen, der mit einer neuen Droge namens Valkyr die Menschen ins Elend stürzt. Da geschieht ein weiterer Mord, Ihr Kontaktmann fängt vor Ihren Augen eine Kugel. Diesmal gibt es einen Verdäch-

tigen: Max. Gejagt von Gangstern und den ehemaligen Kollegen, kämpfen Sie um Ihren Ruf, um Ihr Leben. Und finden vielleicht auch heraus, wer Ihre Familie ausgelöscht hat.

Keine leicht verdauliche Story! So steuern Sie die Hauptfigur sogar durch einen echten

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



Im Hafenviertel von New York bekommt Mister Payne es sogar mit **Lastkränen** zu tun.

Feuer frei: Auf einer Parkgarage läßt Max es mit der **Colt Com-mando** besonders heftig krachen.



Skript-Ereignisse



Oft gibt's direkt im Spiel schräge **Einlagen**. Eben diskutierten die beiden Gangster noch, welches **Dynamitka-bel** das richtige ist. Nun muss Max sich nicht mehr um die **verschlossene Tür** kümmern, um weiterzukommen.

Albtraum und müssen darin das alte Schock-Erlebnis erneut durchstehen. Doch die Handlung ist glaubwürdiger als die Genre-üblichen »Welt retten«-Geschichten und bietet einiges an echten Überraschungen. Durch die drei Kapitel mit insgesamt 24 Levels kämpfen Sie sich linear, mehrere Lösungswege hat das Programm nicht. Manchmal treiben kurze 3D-Engine-Sequenzen, meist aber Comics die Handlung voran. Die bestehen aus verfremdeten Fotografien, sind mit erstklassiger Sprachausgabe unterlegt und passen sehr gut ins Spiel. Außerdem belauschen Sie immer wieder Gespräche hinter Mauern oder Türen, in denen Sie Wissens-wertes oder Lustiges erfahren.

Stirb langsam

Die größte spielerische Neuerung ist der Bullet-Time-Modus. Per Knopfdruck aktivieren Sie ihn, sofern Ihr Zeitkonto gefüllt ist, nach Belieben. Sofort läuft alles viel langsamer ab. Das sieht todschick aus und bringt Ihnen echte Vorteile: Gangster agieren mit der Anmut von Astronauten, greifen nur noch im Schnecken-tempo nach der Waffe und gehen mit der Reaktions-schnelligkeit von Schlaftabletten in Deckung. Sie sehen, wenn ein Bündel Bleipillen aus

der feindlichen Schrotflinte spritzt, wie die Maschinenpistole ein Geschoss nach dem anderen herausjagt. Auch Max verlangsamt sich – mit einer Ausnahme: Das Anvisieren geschieht in Normalzeit. Sogar während Sie zur Seite weichen, schalten Sie dadurch plötzlich

widerstandsfähige Obermotze bringen besonders viel Zeit.

Zweimal Zeit

Neben der echten Bullet-Time gibt's auch noch eine kleinere Variante, die Ihr Zeitkonto kaum angreift. Diese aktivieren Sie aus Bewegungen heraus. Wenn Sie



Der **Psychopath** am Ende von Kapitel eins ist der erste superschwere Gegner.

locker drei Gegner statt nur einen aus. Und entscheiden so Gefechte für sich, in denen Sie sonst hoffnungslos unterlegen wären. Allerdings funktioniert die Bullet-Time maximal acht Sekunden. Ein Eieruhr-Icon am Bildschirmrand zeigt Ihnen, wie lange Sie den Modus noch benutzen können. Für jeden erledigten Ganoven bekommen Sie ein paar Augenblicke dazu;



Im letzten Kapitel liefern Sie sich wilde Schießereien mit **Elitekämpfern** der Polizei.

etwa nach vorne rennen und dabei den Knopf drücken, führt Max einen geraden Sprung – minimale Zielfläche! – aus. Sie können sich aber auch zur Seite werfen und dabei nach hinten feuern. Der Zeitlupen-Effekt funktioniert ausgesprochen gut und wird rasch zur Routine. Bald springt man fast wie die



Max' Alptraum: Blutbefleckte Tapeten erinnern an die Ermordung seiner Familie vor drei Jahren.

Helden aus John-Woo-Filmen um Ecken, meistert akrobatische Manöver und schaltet schon mal in Sekunden ein halbes Dutzend Verbrecher aus. Einen Grund für die Zeitlupen-Superkräfte des Max Payne nennt das Programm übrigens nicht, lediglich das (sehr gute) Handbuch orakelt von »absoluter Konzentration wie ein Athlet«.

Schmutz der Unterwelt

Ein gewaltiger Schneesturm fegt seit Tagen über die Straßen, Hinterhöfe und Hafenanlagen von New York City. Brave Bürger bleiben zu Hause, nur böse Buben wagen sich zu den Schauplätzen, an denen Sie sich Schießereien mit der Unterwelt liefern. Keine schönen Ausblicke

also, sondern Dreck, Schmutz und Verfall. Zwischendurch geht's zwar auch mal im kitschigen Mobster-Eigenheim zur Sache, kurze Zeit später aber steht Max erneut mit beiden Beinen im Müll der Großstadt.

In den meisten Räumlichkeiten ist Ballern pur angesagt, eher selten stehen Sie vor ungewöhnlichen Herausforderungen. Einmal dürfen Sie per Lastkran auf Gleisen durch den Level fahren und mit dem Scharfschützengewehr weit entfernte Gegner auf Wachtürmen ausschalten. Gelegentlich sind auch Hüpf- und Springstrecken in Labyrinthen zu überwinden. Obwohl das düstere Szenario so gut zum Spiel passt wie die Beretta in Paynes Faust: Streckenweise hätten wir uns ein bisschen mehr Farbe und Glitzereffekte gewünscht. Die grauen, etwas detailarmen Gemäuer wirken auf Dauer ähnlich stimulierend wie Partys in Parkhäusern.

Maximale Feuerkraft

In seiner Lederjacke trägt Mister Payne eine Waffensammlung mit sich, die sonst für einen ganzen Trupp Elitekrieger reicht. 13 Kampfgeräte gibt es, die Palette reicht vom Baseballschläger und der Desert-Eagle-Pistole über zwei Schrotflinten bis zu Maschinenpistolen und -gewehr und dem Scharfschützen-Repeater. Außerdem können Sie zwei Berettas oder Ingram-MPs gleichzeitig verwenden. Alle Waffen sind schick dargestellt, vor allem aus den dickeren Kalibern faucht fettes Mündungs-



Gegner suchen **Deckung** und werfen dazu oft (dank Scripts) sogar Tische um.

Bullet-Time

GameStar zeigt Ihnen die wichtigsten Manöver in der verlangsamtsten Zeit – und wann sie besonders effektiv sind.



Die **Standard-Slow-Motion**: hilfreich in allen brenzligen Situationen. So können Sie geordnet kämpfen, Kugeln ausweichen und Gegner in der Reihenfolge ausschalten, wie Sie wollen – also etwa den Begleitschutz zuerst.

Die dramatische **Hechtrolle zur Seite** hilft vor allem in verwinkelten Gängen oder an Ecken, hinter denen Sie schon einen Mafia-Clan heranmarschieren sehen. Mit etwas Übung strecken Sie mehrere Gauner zugleich nieder.



An engen Durchgängen rettet der **Sprung nach hinten** oft Max' Leben. Gegner, die seitlich hinter dem Türrahmen stehen, erwischen ihn so nicht, er kann schon beim Rückzug die ersten Feinde wegpusten.

Mit einem Zeitlupen-**Vorwärtssprung** direkt auf den Gegner zu gibt Max eine wesentliche kleinere Zielfläche ab. Besonders bei Einzelgangstern mit starker Bewaffnung – wie etwa der abgesägten Schrotflinte – zu empfehlen.



Während die Kugel des **Scharfschützengewehrs** ihr Ziel findet, bleibt die Zeit stehen, und das Programm zeigt diese schicke Animation. Keine echte Bullet-Time – aber immer wieder ein spannender Anblick.

Jörg Langer



Maximal-Spaß

Bin ich noch in einem Spiel, oder mittendrin in der Matrix-Fortsetzung? Hier geht's pausenlos zur Sache, trotzdem wird durch Cut-

scenes und Comic-Intermez-zos immer die Handlung vorangetrieben. Der Bullet-Time-Modus und die Zeitlupen-Sprünge sind dermaßen genial, dass auch der hundertste Shootout noch packend bleibt. Selbst wenn sich mal fünf Gegner in Folge mit dem Baseball-Schläger umhauen lassen, weil sie hinter-einander durch eine Tür gelaufen kommen: Die KI ist stark und sorgt immer wieder für brenzli-ge Situationen. Schade nur, dass Max Payne keinen Multiplayer-Modus hat – sonst wäre es die momentane Krönung des Action-Genres.

Paul Kautz



Harter Süchtigmacher

Neben all den anderen Dingen ist Max Payne vor allem eines: teuflisch schwer. Gerade die letzten Abschnitte des dritten Kapi-

tels haben es in sich und erfordern geiziges Haushalten mit den Painkiller-Vorräten. Der Rest ist spielbare Coolness: Schon lange hat mich kein Spiel mehr derart vor den Monitor gefesselt. Das ist vor allem der krassen Story zu verdanken, die nie langweilig wird und immer neue Überraschungen bereithält. Kurz gesagt: Actionspieler im Allgemeinen und John-Woo-Fans im Speziellen werden Max Payne lieben.

feuer; im Pausen- und Zeitlu-pen-Modus erkennen Sie jedes einzelne Geschoss. Besonders sehenswert: Wenn die Kugel aus der Snipergun ihr Ziel treffen wird, sehen Sie deren Flug in einer dramatischen Kamerafahrt bis kurz vor Einschlag. Auch sonst wird für jedes Projektil ei-



Aus dem brennenden Fastfood-Gasthaus muss Max fliehen.

ne Flugbahn berechnet, sodass es auf sehr weite Distanz eine merkliche Verzögerung zwischen Schuss und Treffer gibt.

Das Waffenmenü am Bildschirmrand stammt mehr oder weniger direkt aus **Half-Life**. Auf jeder Zahlentaste liegt eine Waffengattung, auf der »2« beispielsweise die Pistolen. Praktisch: Auf Knopfdruck wechseln Sie zur stärksten verfügbaren Bleipumpe – meist der effektivste Weg zum Sieg, nur in besonders engen Räumen arbeitet eine Pumpgun beinahe immer am effektivsten. Das Spiel kommt ohne einsammelbare Extras aus. Lediglich acht Schmerztabletten passen ins Inventar, um die angeschlagene Gesundheit des Protagonisten wieder aufzufrischen – was übrigens vor allem angesichts der Gegnermassen gen Ende kaum ausreicht. Außerdem müssen Sie ab und an mal einen Schlüssel oder Sprengstoff finden und mitnehmen.

Harte Nuss im T-Shirt

Die bulligen Bodyguards, sonnenbebrillten Mafiaschläger oder beschlippten Profikiller, auf die Sie treffen, schlucken erstaunlich viel Blei. Ganz besonders die häufigen Zwischengegner plus Begleitschutz sind harte Nüsse, unabhängig davon, ob sie im T-Shirt oder in der dicken Lederkluft antreten. Die Animationen wirken durchweg klasse, alle Figuren bewegen sich realistisch. Wie viele Feindtypen (inklusive detaillierter, aber unbewegter Gesichter) Sie sehen, hängt entscheidend von Ihrem Rechner ab: Um auch auf langsamen Systemen noch flüssig spielen zu können, lässt sich der Variantenreichtum zwischen einem und sechs einstellen. Weitere Infos dazu finden Sie in unseren Tuning-Tipps auf Seite 58.

Die Gangster agieren sicher in den 3D-Umgebungen, gehen auch mal in Deckung oder



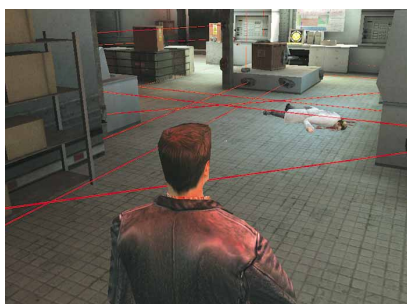
Derart gekonnt den feindlichen Kugeln ausweichen können Sie selbst in Zeitlupe nur mit viel Übung und einer guten Portion Glück.

suchen eine direktere Schussposition. Zur Herausforderung werden sie aber vor allem dann, wenn sie sich direkt hinter Türen oder in Nischen platzieren. Die Entwickler haben leider nicht davor zurückgeschreckt, Ihnen gelegentlich auch in geschlossenen Räumen urplötzlich einen Gegner in den Rücken zu zaubern.

Schnelle Entscheidung

Das Schicksal von Max Payne entscheidet sich in rund 15 Stunden – so lange brauchen erfahrene PC-Spieler, um bis zum letzten Bösewicht vorzudringen. Besonders einfach ist das Programm trotzdem nicht, besonders im letzten Abschnitt begegnen Sie Massen an Gegnern; mit viel Pech macht Ihnen außerdem schon ein einzelner Kopfschuss den Garaus.

Das Programm hat eine Automatik, die jederzeit den Schwierigkeitsgrad an Ihr Können anpasst. In der Praxis hat das zwar spürbare, aber nicht allzu starke Auswirkungen. Falls Sie an einer Stelle beispielsweise ein paar Mal hintereinander ins Gras beißen, reduziert der Computer



Hier müssen wir sicher durch die Laserfallen hüpfen.

Das große Vorbild: Die Matrix

Vorbild für die Kämpfe in Max Payne ist der Film Die Matrix, außerdem gab es Ansätze davon in Streifen von John Woo (Face off) zu sehen.



Matrix: Keanu Reeves als Neo im Film.



Max Payne: Max ist schon nah dran.



Im edlen Firmengebäude der Mafia-Verschörer haben Sie es mit besonders scharfen Wächtern zu tun.

dort leicht die gegnerische Schussfrequenz. Außerdem hilft Ihnen die sehr komfortable und schnelle Quicksave-Funktion.

Nur eine Minute

Anfangs gibt es nur einen Schwierigkeitsgrad, zwei weitere müssen Sie nacheinander freischalten. Die Herausforderungen ziehen da spürbar an: In

schaltung stufenweise deaktiviert; im dritten Grad dürfen Sie außerdem nur noch siebenmal pro Level speichern. Neue Ggnerstypen oder Räume zeigt Ihnen das Programm in den oberen Stufen leider nicht – mehrmaliges Durchspielen lohnt sich nur für ganz beinharte Fans.

Außerdem steht bereits nach erstmaligem Erreichen des Finales der extrem anspruchsvolle Spezialmodus »New York Minute« bereit. Darin starten Sie mit nur einer Minute Restleben. Pro erledigtem Ggner bekommen Sie zusätzliche Sekunden. Wer hier zum nächsten Levelabschnitt kommen will, muss perfekt zielen und darf nur die kürzesten Wege gehen.



Max Payne begegnet in dieser Comic-Zwischensequenz (die sich per Interface vorspulen lässt) einer ebenbürtigen Gegnerin.

Stufe 2 und 3 haben Sie weniger Lebenspunkte – aber mehr Gegner, die schneller und viel präziser schießen. Zusätzlich wird Ihre automatische Zielauf-

Englisch vs. Deutsch

Hierzulande veröffentlicht Publisher Take 2 zuerst die unge-schnittene US-Version. Wer im

Englischen nicht sattelfest ist, wird mit der schnellen Sprache und manchem Slang-Ausdruck vor Problemen stehen, zumal Untertitel komplett fehlen – lediglich in den Comic-Sprechblasen dürfen Sie mitlesen. Erst im September soll auch eine komplett übersetzte, leicht entschärfte deutsche Version in die Läden kommen.

Max Payne richtet sich klar an erwachsene Spieler, übertreibt es mit der Gewaltdarstellung aber nicht. Ein Passwort-Modus schaltet neben allem Blut ebenso den Großteil der heftigeren Kraftausdrücke ab. Da auch die Comic-Szenen komplett wegfallen, lässt sich die Handlung dann jedoch nicht mehr nachvollziehen. **PS**

Peter Steinlechner



Präziser Volltreffer

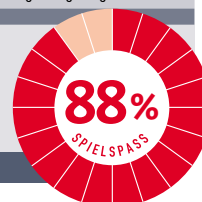
Der Adrenalinspiegel erreicht ungeahnte Höhen: In Max Payne sorgt der Zeitlupen-Modus für Action vom Feinsten. Mit Karacho in einen Raum voller Polygon-Gangster springen und sie dann, künstlich verlangsamt, mit tödlicher Präzision nacheinander wegputzen – irgend so ein makabrer Matrix-Held in mir findet das richtig toll. Den Jungs von Remedy ist damit etwas gelungen, das wir hoffentlich noch in weiteren Titeln finden. Auch die Story funktioniert mitsamt den ungewöhnlichen, aber gut gemachten Comics erstklassig und bietet Höchstspannung.

Grau, matt und fahl

Enttäuscht bin ich von den tristen Umgebungen. Graue Wände, matte Böden und fahle Decken ohne Ende. Mag ja sein, dass es so realistischer wirkt, ich hätte mir dennoch mehr Farb- und Schatteneffekte gewünscht. Einige Echtwelt-Spiele auf Basis der id- und Epic-Engines wirken deutlich lebendiger. Letztlich gibt's hier aber vor allem dank der spektakulären Kämpfe immer noch genug Grafik-Bombast. Mein Rat an Action-Fans: Greifen Sie zu.

Max Payne

Genre: 3D-Action	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Englisch
Entwickler: Remedy	Publisher: Take 2, (01805) 21 73 16	Preis: ca. 80 Mark
MULTIPLAYER		
Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: keine		
HARDWARE-KONFIGURATION		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 96 MByte RAM 530 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 830 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1.000 MHz 256 MByte RAM 830 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte
ALTERNATIVEN		
Deus Ex (88%, GS 8/00) Untergrund-Abenteuer in New York – in dem Action-Rollenspiel würde sich auch Max wohl fühlen.		Rune (84%, GS 12/00) Flotte Action und eine klasse Story erinnern an Max Payne. Die Wikinger-Umgebungen nicht.
WERTUNG		
Grafik:		Sehr gut
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Sehr gut
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden	
Spannender 3D-Thriller mit tollen Spezialeffekten.		



So läuft Max Payne am besten

Tuning-Tipps

Alle Grafikoptionen im Überblick: was sie bringen, wieviel Leistung sie kosten.

Die Hardware-Anforderungen von **Max Payne** klingen heftig: Für die maximale Detailstufe empfiehlt Remedy einen Gigahertz-Prozessor samt 64-MByte-Grafikkarte. Dank der vielfältigen Detailregler, zusammen mit Auflösung und Farbtiefe, können Sie das Spiel aber feinfühlig an die vorhandene Hardware anpassen. Dann läuft es auch auf Mittelklasse-Rechnern ohne große Einschränkungen.

Allgemeine Tuning-Tipps

TIPP 1: Verwenden Sie die neuesten Treiber. Diese alte Bin-senweisheit hat für die 3D-Karten große Bedeutung, da diese unbedingt DirectX-8-kompatibel sein müssen. Ansonsten läuft **Max Payne** nicht.

TIPP 2: Stellen Sie sicher, dass Sie in DirectX (unter »dxdiag/display«) die Funktion »AGP Texture Acceleration Enabled« aktiviert haben. Der Performance-Schub ist erheblich.

TIPP 3: **Max Payne** bevorzugt Grafikkarten mit Hardware-T&L. Von den T&L-losen Modellen schlägt sich lediglich die Kryo 2 wirklich wacker. Bei Voodoo 5

und Chips der vorletzten Generation (TNT 2, G400, Rage 128) geht die Performance bei voller Detailstufe teilweise stark in die Knie. Mit der Voodoo 3 macht das Spiel wegen des fehlenden AGP-Texturing und den maximal 256 mal 256 Pixel großen Texturen wenig Spaß.

Die Grafikoptionen

TIPP 5: Anisotropic Filtering und 32-Bit-Texturen fordern selbst schnelle Grafikkarten, bringen andererseits aber nur mäßige Qualitätssteigerungen. Fogging sollten Sie nur deaktivieren, falls Probleme auftauchen. Bei den Screen Buffers sorgt die »Triple«-Einstellung für gleichmäßigere Frameraten, macht aber erst ab 32-MByte-Karten wirklich Sinn.

TIPP 6: Durch die Regler für »Level Architecture« und »Object Detail« bestimmen Sie die Polygonanzahl von Figuren, Waffen, Patronenhülsen und vor allem des allgemeinen Levelaufbaus. Besonders bei T&L-losen Grafikkarten bringt ein Verschieben nach links flüssigere Frameraten, die Optik wird aber auch sichtbar schwächer.

TIPP 7: Die »Level Textures« beeinflussen stark den allgemeinen Qualitätseindruck, bringen in Low-Stellung aber auch ordentliche Leistungssteigerungen. »Other Textures« ändert neben Waffen- und Figurentexturen auch die Qualität der Comic-Sequenzen. Lassen Sie deshalb den Regler möglichst rechts.

TIPP 8: Beide Regler für »Decal Limits« und »Projectile Limits« können Sie nach links stellen. Einschusslöcher und Hülsen gibt's trotzdem genug, und die Framerate steigt deutlich.

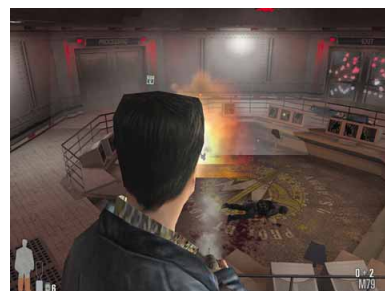
TIPP 9: Der »Particle Detail«-Regler täuscht: Er kennt mit »An« (Rechts) und »Aus« (Mitte oder Links) nur zwei Stellungen und bestimmt, ob das Spiel Partikeleffekte (etwa wegspritzende Wandteilchen) anzeigt. Kostet kaum Performance und kann deshalb bei den meisten Karten aktiviert bleiben.

TIPP 10: Mit »Character-Variations« regeln Sie die Anzahl der Variationen innerhalb eines Ggnergertyps: eine (links), zwei (Mitte) und Sechs (Rechts). Kostet Haupt- und Grafikspeicher, tut aber der Atmosphäre gut.

TIPP 11: Den »Character Shadow«-Regler können Sie nach links stellen: Ob Sie einen hässlichen oder gar keinen Schatten sehen, spielt keine große Rolle.

TIPP 12: Die beiden Sound-Einstellungen sollten Sie vom Prozessor abhängig machen: Ab rund 800 MHz sollte der jeweils rechte Anschlag kein Problem darstellen, obwohl sich dadurch nicht viel ändert.

TIPP 13: Die »Material Variations« bestimmt die Anzahl der Materialien, die das Spiel simuliert. Fällt kaum auf, kostet aber Grafikspeicher. **MG**



Geforce 3, 1280x1024, volle Details.



Kryo 2, 1024x768, mittlere Details.



Voodoo 3, 800x600, minimale Details.

Technik-Check

Dank des sehr umfangreichen Grafikoptionsmenüs lässt sich **Max Payne** auch mit älterer Hardware nahe der Minimalanforderung (PII/450, Grafikkarte mit 16 MByte) passabel spielen. Die Optik leidet allerdings etwas darunter – von grafischem Highend ist die MaxFX-Engine bei Minimaldetails weit entfernt. Unsere Angaben in der Tabelle gelten für die Standardeinstellungen (Regler in der Mitte).

Festplatte/RAM

Der Einfluss der Installationsgröße beschränkt sich auf längere Level-Ladezeiten. Mit weniger als 192 MByte RAM sollten Sie deshalb die Vollinstallation wählen. Weitaus wichtiger ist die Menge an Hauptspeicher. Das Minimum sind satte 96 MByte; je mehr, desto besser. Angesichts der niedrigen Speicherpreise empfehlen wir 256 MByte.

Die Performance-Tabelle

		TNT 1	G400	Voodoo 3*	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Kryo2	Radeon	Geforce 2	Geforce 3
PII/450	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/600 Athlon 600	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/933 Athlon 900	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 1.200	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

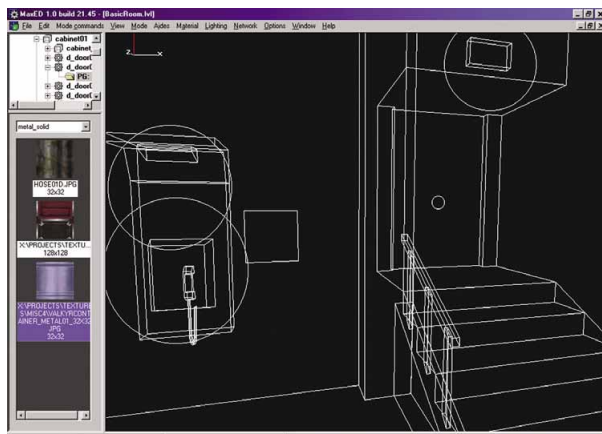
■ flüssiges Spielen möglich

*Abwertung wegen ungenügender Optik

Alle Max-Tools im Überblick

Die Editoren

Basteln Sie die Matrix doch einfach selbst! Bei Max Payne sind die wichtigsten Editoren zum Erstellen eigener Welten auf der CD – viel Fleiß vorausgesetzt.



Max-Ed: Im **Leveleditor** entstehen die Umgebungen und Scripts für Mods.

Remedy liefert auf der Original-CD von **Max Payne** die Tools mit, die Sie zum Erstellen eigener Levels und Singleplayer-Mods benötigen. Achtung: Außer für kleinere Änderungen ist sehr viel Einarbeitung nötig.

Max-Ed

Der 3D-Editor **Max-Ed** ist das Kernstück des Pakets. Damit basteln Sie ganz nach Ihren Vorstellungen eigene Levels, statten sie mit Texturen aus dem Spiel aus oder malen selbst neue Wandverkleidungen. **Max-Ed** ist allerdings ein sehr mächtiges Tool – das gleiche, das auch die Entwickler benutzt haben. Glauben Sie nicht, damit in kurzer Zeit eigene Levels erstellen zu können. Wer Erfahrung mit anderen Editoren wie **Worldcraft (Half-Life)** oder **Unreal-Ed** hat, ist im Vorteil. Gegenüber diesen Programmen wirkt er zudem auf den ersten Blick karg ausgestattet, weil die sonst üblichen Icons fehlen – im Inneren verfügt das Programm selbstverständlich über alle benötigten Features. Das Rendern der Levels funktionierte im Test mit überzeugender Geschwindig-

keit. Die Entwickler haben eine umfassende, aber englischsprachige und unübersichtliche Schnell-Anleitung beigelegt.

Actor-FX

Mit **Actor-FX** können Sie Figuren – Actors – bearbeiten. Der Vorgang ist ziemlich knifflig, weil Sie stets einzelne Schichten von Polygonen, Verbindungsgliedern oder Bewegungsmaßen ändern müssen. Um die Figuren wirklich zu verändern oder gar ganz neue zu erschaffen, müssen Sie allerdings zu einem Fremdprogramm greifen. Remedy selbst hat **Max Payne** und die Ganoven mit der sehr teuren Profi-Software **3D-StudioMax** von Autodesk erstellt – und das liegt Max-FX natürlich nicht bei. Wir haben testhalber mal einem Ganoven, der im Beispiel-Verzeichnis bereits vorlag, ein GameStar-Logo auf den Parka gezaubert (siehe Bild). Dazu mussten wir nur die Datei **BO-DY_203.JPG** aus dem Verzeichnis »Max-FX Tools\ActorFX\Examples\Default_Skeleton\Dicola_Jamn\textures« in einem ganz normalen Grafikprogramm entsprechend verändern.

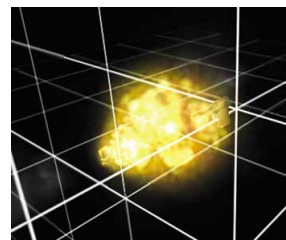
RAS-Maker

Damit von Ihnen veränderte Texturen, Levels, Figuren, oder Partikel von der Payne-Engine gelesen werden können, müssen sie in Dateien mit der Endung **.RAS** vorliegen. Der **RAS-Maker** wandelt Ihre Schöpfungen in dieses Format um. Umgekehrt funktioniert das auch: Um etwa die Musikstücke des Spiels aus den **.RAS**-Files in **.WAV**-Dateien zu extrahieren, kopieren Sie die Dateien **RAS-MAKER.EXE** sowie **RL.DLL** aus **\MAX-FX\TOOLS\RASMAKER** sowie **X_MUSIC.RAS** aus dem Spiele-Hauptverzeichnis in einen neu angelegten Ordner, etwa »c:/max«. In den wechseln Sie per DOS-Eingabeaufforderung (»cd c:/max«) und geben dort ein: »rasmaker -x x_music.ras«. Daraufhin erhalten Sie im Verzeichnis die unter Windows abspielbare Sound-Datei. Die Figuren-Datenfiles samt Skeletten können Sie aus der Datei **X_DATA.RAS** entnehmen; dort liegen sie unter **/DATABASE/SKINS**.

Particle-FX

Mit diesem Tool sind die Explosionen, sprudelndes Wasser, spektakuläre Mündungsfeuer

und einige Leuchteffekte entstanden – also alles, was aus so genannten Partikeln zusammengesetzt ist. Der Editor macht einen ausgereiften Eindruck und ist komfortabel, trotzdem ist die Manipulation und Animation

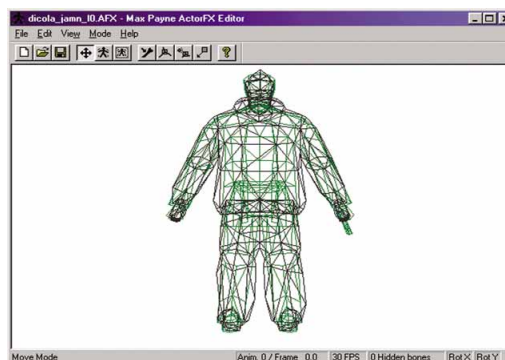


Particle-FX: Aus kleinen Partikel-Punkten wird in 3D ein Mündungsfeuer zusammengesetzt und animiert.

dieser »3D-Volumenfelder« eine sehr zeitaufwändige Sache, die viel mathematisches Verständnis voraussetzt.

KF Exporter

Die Plugin-Sammlung **KF Exporter** können nur Besitzer von **3D-StudioMax** verwenden. In **Max Payne** liegen alle Waffen, Figuren, Projektile und andere dreidimensionalen Objekte – nicht jedoch die Levels – in einem Format namens **KFS** vor. Das gehört zu einer älteren Version von **3D-StudioMax**. Um mit dessen aktuellsten Variante arbeiten zu können, müssen Sie die Dateien mit dem **KF Exporter** hin- und herwandeln. **PS**



Actor-FX: Sowohl Texturen wie Animationen werden hier bearbeitet.

