

Bruce Willis' verschollener Bruder

# Max Payne

Von Polizei und Drogenbossen verfolgt will ein einsamer Bulle nur eins: Rache.

Vor Jahren ermordete eine Horde Junkies seine Familie. Jetzt steht er im Verdacht, seinen Boss getötet zu haben. **Max Payne** hat im gleichnamigen Actionspiel als gejagter Undercover-Cop der New Yorker Drogenbehörde nichts mehr zu verlieren – außer seinem Leben. Die Rauschgift-Mafia, Kollegen und Abhängige sind ihm auf den Fersen. Aber der Held würde nicht Max Payne («maximum pain» bedeutet »größtmöglicher Schmerz«) heißen, wenn ihn das auf der Jagd nach den wahren Schuldigen auch nur im Geringsten stören würde.

## Stirb noch langsamer

Max steuern Sie nicht in Ego-Perspektive, sondern mit Blick über seine Schulter. Der Grund dafür liegt in den Innovationen, mit denen das Programm selbst eingefleischte Spieler vom Hocker hauen will. Vorsichtig um Ecken linsen war früher: Max Payne fliegt im John-Woo-Stil mit zwei Berettas im Anschlag aus der Deckung. In manchen dieser beeindruckenden Szenen schaltet das Spiel automatisch in Slow-Motion, und die Kamera fährt um den Protagonisten. Oder verfolgt eine Kugel aus



Eine typische Szene des Spiels: Max zückt die Berettas, schmeißt sich zur Seite und serviert den Gegnern eine Salve Blei.

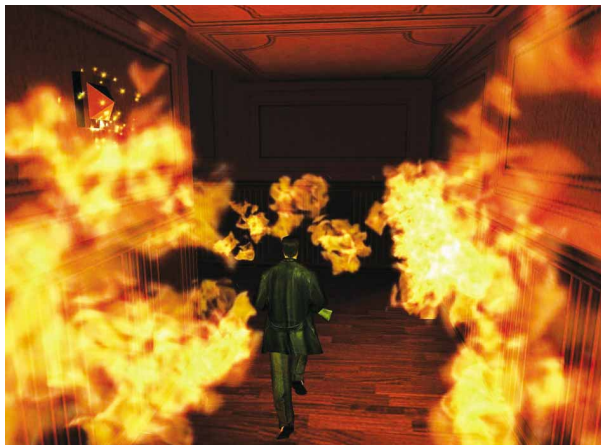
dem Lauf bis ins Ziel. Wenn Sie wollen, werden Sie auch selber Einfluss auf das Tempo nehmen dürfen. Eine Art »Langsam-O-Meter« füllt sich durch die von Ihnen gelandeten Treffern auf. Ist es voll, reicht ein Knopfdruck, und die aktuelle Ballerei wird in der Geschwindigkeit extrem reduziert. So können Sie in Schuss-Salven einzel-

ne Kugeln ausmachen. Die Designer nennen diese Option »bullet time«, also »Kugel-Zeit« – ein Begriff, den die Macher von **Matrix** geprägt haben. All das hat aber nicht nur Auswirkungen auf die Optik, sondern soll auch Max das Überleben erleichtern: In Zeitlupe lassen sich die Feinde besser anvisieren.

## Max als Reiseführer

Die Designer von Remedy schickten ein Außenteam nach New York, das mit über 5.000 Fotos

und zehn Stunden Filmmaterial zurückkam. Auf dieser Basis entstanden die extrem realistischen Szenarien, in denen der Held nach den Mördern seiner Familie sucht: Häuserschluchten, finstere Hinterhöfe, düstere Lagerhallen. Auch auf physikalische Genauigkeit wurde Wert gelegt. Wenn Max nicht die Gegner, sondern einen Baum trifft, dann splittert Holz. Unter Kugelhagel zerbröselnde Wände revanchieren sich mit aufwirbelndem Staub. **PET**



Nicht in allen Levels muss Max sich den Weg freischießen. Aus dieser **Flammenhölle** entkommt er nur, wenn er schnell genug ist.

## Max Payne

**Genre:** Actionspiel  
**Termin:** Juli 2001

**Entwickler:** Remedy  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Petra Schmitz:** »Früher war ich der Meinung, dass Max Payne geradezu nach Ego-Sicht schreit. Auch die Zeitlupefunktion konnte mich nicht von der Schulterperspektive überzeugen. Aber es funktioniert, und ich bin schlicht begeistert. Wollen wir hoffen, dass das nicht nur eine Art künstliche Verlängerung der Spielzeit ist.«