⊕ Stärken

+ actionreiche Kämpfe
+ Bullettime
+ realistische Animationen

⊖ Schwächen

- bleibt der dritte Teil der Serie treu?

Max Payne 3

Die acht Jahre, die es gedauert hat, bis mit Max Payne 3 die Action-Serie endlich weitergeht, sind uns so lange vorgekommen, als hätten wir die Bullettime aktiviert. Jetzt konnten wir uns den Titel endlich ansehen und selbst herausfinden, was neu ist – und was beim Alten bleibt. Von Kevin Stich

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Rockstar** Entwickler: **Rockstar Studios (Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City, GS 06/10: 91 Punkte)**
Termin: **März 2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6126

Schwarze Lederjacke, innere Monologe, Bullettime und haufenweise umgeschossene Bösewichte. Das sind vier der Markenzeichen, die die **Max Payne**-Reihe groß gemacht haben. Im März 2012 schickt Entwickler Rockstar den Nachfolger **Max Payne 3** ins Rennen – inklusive glatzköpfigem Max ohne Lederjacke. Wir haben uns den Third-Person-Shooter angeschaut und überprüft, ob **Max Payne** auch ohne Haare funktioniert.

Acht Jahre sind seit dem Finale von **Max Payne 2** vergangen. Noch immer ist unser gealterter Held ein zynischer, vom Leben geplagter und von der Vergangenheit verfolgter Ex-Polizist. Außerdem ist er schmerzmittelsüchtig und ein Alkoholiker. Aber wer mag's ihm verdenken: Schließlich hat Max seit dem ersten Teil der Serie nicht nur seinen Job, sondern auch seine geliebte Familie verloren.

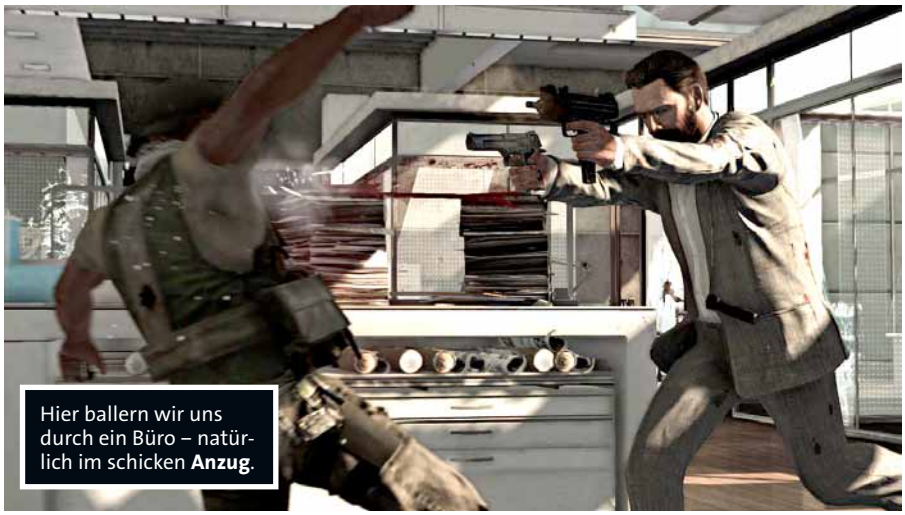
Verändert hat er sich hingegen optisch: Glatzköpfig und im Muskelshirt steht der bullige Max im gleißenden Sonnenschein von Sao Paulo da. Was er an Haarpracht eingebüßt hat, scheint er an Körperkraft zugelegt zu haben. Max hat die USA inzwischen verlassen und verdingt sich als Personenschützer. Doch wir hätten es nicht mit einem **Max Payne** zu tun, wenn das nicht gehörig schief gehen würde. Im brasilianischen Sao Paulo arbeitet Max für die wohlhabende Branco-Familie. Die Frau des Oberhaupts der Sippe wird entführt, während Payne für ihren Schutz verantwortlich ist. Doch das ist nur der Auftakt für weit schlimmere Ereignisse, in die sich der düstere Held unaufhaltsam verstrickt.

Entwickelt wird **Max Payne 3** von mehreren Rockstar-Studios, ein federführender Entwickler wurde nicht genannt. Um zu gewährleisten, dass sich **Max Payne 3** wie eine glaubwürdige Weiterentwicklung des zweiten Teils spielt, ist Rockstar mit Remedy (verantwortlich für **Max Payne 2**) in Kontakt und holt regelmäßig Feedback ein. Die erzählerischen Stärken der Serie (starke Geschichte, Film-Noir-Elemente) soll der dritte Teil möglichst erben.

Erzählt wird die Geschichte in gut gemachten, filmhaften Zwischensequenzen und inneren Monologen. Statt den altbekannten Comic-Passagen (siehe Kasten) sind jetzt Sequenzen eingestreut, in denen mehrere in Panels angeordnete animierte Szenen in Spielgrafik gezeigt werden. Immer wieder sehen wir einige davon auch nur als Stand-

 Der erste Teil der Max Payne-Serie ist in Deutschland indiziert.

Max hat als Personenschützer ordentlich **Muskeln** zugelegt.



Hier ballern wir uns durch ein Büro – natürlich im schicken **Anzug**.

bild. So ähnlich kennen wir das bereits aus der US-Fernsehserie **24** oder **Fahrenheit**. In diesen Sequenzen sind uns auch Flimmer-Effekte aufgefallen, die zwar gut zur nervösen, »flirrenden« Atmosphäre in Sao Paulo passen, aber dennoch ein wenig aufgesetzt wirken. Die gezeichneten Comics aus dem Vorgänger wurden komplett gestrichen. Ein deutlicher Stilbruch, der nicht allen Fans der ersten Stunde gefallen dürfte.

Neben den Szenen in Sao Paulo gibt es immer wieder spielbare Rückblenden, die (genau wie die Vorgänger) in New York angesiedelt sind. Der Max dieser Abschnitte hat übrigens auch noch Haare und trägt seine schwarze Lederjacke. In einer dieser Szenen ballern wir uns durch Horden von anstürmenden Mafiosi. Danach folgt allerdings eine kurze, ruhige Passage: Auf dem flachen Dach eines Mietshauses überblicken wir die kontrastreich in Szene gesetzte Skyline von New York. Weiße Schneeflocken rieseln in der Dunkelheit des Abends herab. Das sieht nicht nur klasse aus, sondern erinnert uns auch stark an die alten **Max Payne**-Titel. Um final beurteilen zu können, inwieweit der dritte Teil dem Stil der Vorgänger treu bleibt, müssen wir allerdings noch mehr vom Spiel sehen. Das gezeigte Material war stark actionlastig und enthielt kaum entspanntere, erzählende Passagen. Ein charakteristisches Merkmal der Vorgänger war aber eben jener nachdenkliche, oft melancholische Grundton des Spiels. Davon haben wir bisher allerdings noch nichts gesehen.

Von einem gab's dafür umso mehr: krachende Action. Genau wie in den Vorgängern schießt sich Max mit einem breiten Arsenal an Sturmgewehren, Schrotflinten und Pistolen durch linear aufgebaute Levels. Diesmal

Beeindruckende Animationen

halten als Feinde aber nicht die finsteren Putzkräfte aus Teil 2 her, sondern Mitglieder einer paramilitärischen Organisation. Um die zahlenmäßige Überlegenheit auszugleichen, aktivieren wir per Knopfdruck die Bullettime. Dadurch läuft das Spielgeschehen deutlich langsamer ab, und wir haben mehr Zeit, Gegner aufs Korn zu nehmen. Allerdings nicht unbegrenzt lange, denn nach und nach verbraucht sich unser Bulettime-Vorrat, den wir durch das Treffen von Feinden wieder auffüllen. Immer wenn wir bei einer größeren Gruppe den letzten Gegner ausschalten, wird dessen Tod spektakulär in Zeitlupe inszeniert. Die Kämpfe fühlen sich (dank Bullettime) wieder genau so an wie in **Max Payne 2** – ein großer Pluspunkt. An bestimmten Stellen im Spiel schaltet **Max Payne 3** automatisch in Zeitlupe, dann müssen wir etwa möglichst schnell einen Panzerfaustschützen erledigen. In dieser Szene stirbt Max sogar, wenn er das nicht schafft!

Borderlands lässt grüßen: Wenn wir tödlich getroffen werden, schaltet das Spiel in den Bullettime-Modus. Falls es uns nun gelingt, den feindlichen Schützen zu erledigen, dürfen wir weiterspielen, verbrauchen dabei allerdings eine Painkiller-Einheit (Medipacks). Anders als in den meisten neueren Shootern heilen wir uns nämlich nicht automatisch, sondern nur durch das Einwerfen von Schmerzmitteln. Konsequenterweise besitzen wir eine Schadensanzeige, die uns mitteilt, wie es um Maxens Gesundheit steht – die sieht übrigens genau so aus wie im Vorgänger.

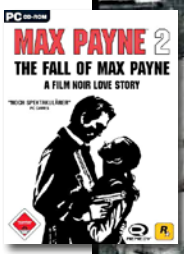
Um gar nicht erst getroffen zu werden, nutzen wir das neue Deckungssystem. So kauern wir etwa hinter einem Fensterrahmen und feuern blind auf anrückende Feinde. Doch Vorsicht: Nicht alle Deckungen sind massiv! Wer sich etwa hinter einer Glaswand in Sicherheit wähnt, sollte sich nicht wundern, wenn er im nächsten Moment von Kugeln durchsiebt wird. Während der Gefechte gehen stellenweise Teile der Levels zu Bruch, so platzen etwa Holzsplitter aus der Wandvertäfelung oder Glassplitter fliegen uns um die Ohren.

Max darf gleichzeitig bis zu drei Schießprügel tragen: ein Gewehr und zwei Handfeu-

Wer Max Payne 2 auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durchspielt, erlebt ein alternatives Ende.

Max Payne 2

Remedys Action-Titel aus dem Jahr 2003 ist vielen Spielern bis heute im Gedächtnis geblieben. Neben der erstklassigen Action mit den stilvollen Bullet-time-Sequenzen liegt das vor allem an der einzigartigen Atmosphäre von Max Payne 2, die etwa durch die melancholischen Monologe des zerrissenen Helden und die kontrastreichen, comichaften Zwischensequenzen erzeugt wird. Die Vermischung von Film-Noir-Elementen und Action im Stile von John Woo ist bis heute einzigartig.



Der Stil der **Zwischensequenzen** ist bis heute legendär.

In Sao Paulo nimmt es Max mit **paramilitärischen Truppen** auf.

In **Rückblenden** wird Mr. Paynes Verfall erzählt.

Dank des neuen Deckungssystems dürfen wir auch **blind feuern**.

erwaffen. Nehmen wir aber zwei Pistolen in die Hand, dann lässt Max das Gewehr fallen – das Holstern von größeren Bleispritzen ist nicht möglich. Eine sinnvolle Änderung, so müssen wir uns genau überlegen, wann wir welche Waffe einsetzen. Auch die Umgebung können wir im Kampf nutzen: Explosive Zapfsäulen zum Beispiel gehen bei Beschuss in Flammen auf und reißen nahestehende Feinde mit in den Tod.

Sehr viel Aufwand wurde in die Animationen gesteckt, und das merkt man. So sehen wir etwa, wie Max seine Waffen per Hand nachlädt und dass beim Feuern einzelne Patronen aus der Ladekammer fliegen – mit solchen Details machen die Gefechte gleich doppelt soviel Spaß! Auch die Laufanimationen sind ausgesprochen gelungen und sehen sehr echt aus. Bei den serientypischen Hechtsprüngen bewegen sich sogar einzelne Teile des Körpers unabhängig voneinander und dynamisch. Das sieht nicht nur exzellent aus, sondern macht auch einen sehr realistischen Eindruck. Besonders beeindruckend: Im Sprung können wir Max um die eigene Achse drehen, sein Körper verbiegt sich dabei nachvollziehbar und er verändert die Position seiner Waffe. Das sorgt immer wieder für spektakuläre Szenen während der Feuergefechte.

Wuchtige Action

Besondere Mühe hat sich Rockstar bei den (Schlauch-)Levels gegeben, die sehr detailliert aufgemacht sind. An einer Stelle betreten wir etwa die Wohnung eines irren Militärtypen: Die Wände sind mit Zetteln gespickt und bekritzelt, außerdem stehen Chemikalien herum, mit denen man leicht eine Bombe zusammenbauen könnte. Und das hat der Kerl auch gemacht, denn wenige Minuten zuvor hat er sich effektgeladen in die Luft gesprengt und so ein breites Loch in eine Wand gerissen – stimmiges Feuer inklusive.

Als Grafikgerüst dient die RAGE-Engine (hat nix mit dem gleichnamigen Spiel zu tun), die auch schon in **GTA 4** zum Einsatz kam. **Max Payne 3** sieht allerdings deutlich besser aus, als das Gangster-Epos um Niko Bellic. Die Texturen sind schärfer, die Gesichter detaillierter. Ebenfalls punkten kann Max beim Sound: Die Waffen hören sich durchschlagend realistisch an, und die englische Vertonung ist Rockstar-typisch auf hohem Niveau. Payne wird wie in den Vorgängern von James McCaffery gesprochen, auch beim Aussehen des Ex-Cops hat man sich an dem Sprecher orientiert. Ob **Max Payne 3** eine deutsche Sprachausgabe spendiert bekommt, ist noch unklar. Im Gegensatz zu den Vorgängern wird der dritte Teil der Serie einen Multiplayer-Modus bieten. Genaueres ist aber darüber nicht bekannt. KES

Actionreicher Nachfolger

Kevin Stich
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Max Payne 3 macht einen sehr guten Eindruck: In den Gefechten knallt es ordentlich und die Bullettime sorgt zusätzlich für Würze. Besonders angetan haben es mir die erstklassigen Animationen von Max: Die sehen einfach nur klasse aus! Persönlich hoffe ich, dass bei all der Action und dem hohen Tempo des Spiels die nachdenkliche und melancholische Atmosphäre der Vorgänger nicht ganz auf der Strecke bleibt. Doch selbst wenn diese Stimmung nicht erreicht wird, erscheint mit Max Payne 3 im nächsten März ein sehr guter Action-Titel.

2008 lief die Filmumsetzung von Max Payne in den Kinos. In der Hauptrolle: Mark Wahlberg.