

# Max Payne 3

Rockstar geht mit der Neuauflage der Actionspiel-Reihe einige Wagnisse ein: Sonniges São Paulo statt düsteres New York, ein gealterter Held und Stilbrüche gegenüber den Vorgängern. Aber wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Von Fabian Siegmund

## Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Rockstar** Entwickler: **Rockstar Studios (Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City, GS 06/10: 91 Punkte)**  
Termin: **1.6.2012** Status: **zu 90 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/6126](http://GameStar.de/Quicklink/6126)

Max Payne wird in seinem dritten Abenteuer bis an den Abgrund geführt. Ob das alles gut ausgeht?

### + Stärken

- + irre Schusswechsel
- + bahnbrechende Animationen
- + Bulletime

### - Schwächen

- übertriebene Bildeffekte

Der Ex-Cop **Raul Passos** hat Max dazu überredet, nach São Paulo zu kommen. Seitdem kämpfen die beiden Seite an Seite.



Nach einem Hechtprung kann Max **liegend weiterschließen** und sich dabei fröhlich um die eigene Achse drehen. Auf Wunsch ballert Max natürlich beidhändig.

Wenn Max im **Nahkampf** zuschlägt, endet das mit einer derben Hinrichtungsszene.



Max darf immer nur eine **Langwaffe** und zwei Pistolen gleichzeitig tragen.

S

eit acht Jahren hat man nichts mehr von ihm gehört. Beziehungsweise seit neun. Schlimm sieht er aus. Beziehungsweise super. Als Mensch steht Max Payne vor dem Ende. Als Spiel wagt **Max Payne 3** einen Neuanfang. Nachdem die ersten beiden Teile der Actionspiel-Serie von Remedy entwickelt worden waren, entsteht **Max Payne 3** nun bei den Rockstar Studios. Man muss kein Fachmann sein, um zu sagen: Hübsch ist's allemal. Und doch stößt das Spiel bislang nicht überall auf Begeisterung: Nach Film Noir sähe das ja nun nicht

Ein richtiger Sonnenschein war Max noch nie. Aber die ganze Familie, den Job und das Ansehen zu verlieren kann schon mal diesen Effekt haben. Sein Rachefeldzug durch die New Yorker Unterwelt liegt acht Jahre zurück, seitdem ist da nur noch Leere. Und Alkohol. Und Pillen. Max Payne ist ein Wrack. »Du brauchst mal eine neue Umgebung, was mit Sonne«, versucht ihn ein alter Bekannter aus Polizeitagen aufzumuntern. Raul Passos ist ebenfalls aus dem

Dienst beim NYPD ausgeschieden und arbeitet nun als Sicherheitsberater und Bodyguard für eine reiche brasilianische Familie. »São Paulo, Bruder! Ne Menge Spaß, gute Bezahlung!«, schwärmt der Ex-Cop. Aber Max will davon nichts wissen. Dafür hat ihn die Lethargie viel zu sehr umschlungen, ist er zu tief in Selbstmitleid versunken. Pech für ihn (und Glück für uns), dass unser Held eines Abends in seiner Stammkneipe dann doch noch den nötigen Zündfunken für ei-

## Max Payne ist ein Wrack

mehr aus, Max habe sich optisch zu stark verändert, und dann sei São Paulo im Vergleich zu New York viel zu sonnig, mosern eingefleischte Fans und skeptische Journalisten. Das Spiel muss sich nun also im Praxistest beweisen: Als erstes Spielmagazin der Welt haben wir die PC-Version angetestet und können nun abschätzen, ob Rockstar mit **Max Payne 3** einen weiteren Hit im Lauf hat, oder ob sich die Entwickler ins eigene Bein schießen – in Zeitlupe.



Beim letzten Gegner einer Gruppe schaltet das Spiel in eine **dramatische Zeitlupen-Kamerafahrt**.

## Der Multiplayer-Modus



Max Payne 3 wird erstmals in der Seriengeschichte auch einen Multiplayer-Modus enthalten, der zum einen vieles von dem bietet, was Genre-Fans heutzutage erwarten, zum anderen aber auch die Eigenheiten von Max Payne einbeziehen wird. So werden die Spieler etwa im Laufe der Matches Erfahrungspunkte sammeln, mit denen sie dann Spezialfähigkeiten freischalten können. Die sind dann aber durchaus ungewöhnlich: So setzt das Paranoia-Perk für 20 Sekunden ein Kopfgeld auf einen gegnerischen Spieler aus – für seine Team-Kollegen! Der Arme ist also in der Zeit weder vor Freund noch Feind sicher. Sogar Bulletime wird es geben: Wer die auslöst, verlangsamt alle Spieler in seiner Sichtlinie. In einer Kettenreaktion werden auch alle weiteren Mitstreiter in der Sichtlinie seiner Opfer gebremst. Klingt technisch aufwändig, aber cool. Neue Details zum vielversprechenden Multiplayer-Modus gibt's in einer unserer nächsten Ausgaben.



Unser freier Autor Harald Fränkel leiht einer MP-Spielfigur sein, äh, Gesicht.

nen Neustart bekommt. Ein paar halbstarke Möchtegern-Mafiosi legen sich mit Max an, ein Wort führt zum nächsten, und am Ende liegt der Anführer tot vor der Theke. Dumm nur, dass dieser kleine Gangster der Sohn eines großen Gangsters war, und der lässt nun Jagd auf den Ex-Bullen machen. Ein letztes Mal darf sich Max nun durch das nächtliche, verschneite New York ballern, ganz wie in den Vorgängern auch. Nach dieser ganzen Aufregung ist unser Held dann aber doch reif für einen Tapetenwechsel: Er nimmt Rauls Angebot an und folgt seinem Kumpel ins sonnige São Paulo, dem eigentlichen Schauplatz von **Max Payne 3**.

Ja, das finstere New York der Vorgänger war schon ziemlich cool, aber sind wir doch mal ehrlich: Zum dritten Mal durch dunkle Straßen und Fabrikhallen rennen, mal ver-schneit, mal verregnet, wäre dann doch

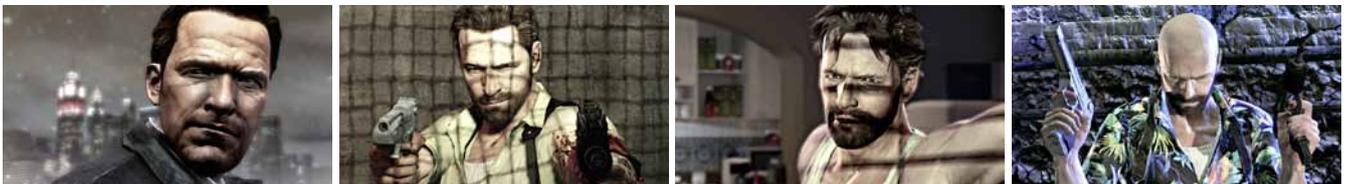
ziemlich einfallslos von Rockstar. Spielserien müssen sich auch mal weiterentwickeln und Abwechslung schadet nur, wenn sie schlecht gemacht ist. Die bietet **Max Payne 3**, allein schon mit der Wahl des Schauplatzes. In wohl kaum einer anderen Stadt der Welt liegen die Extreme derart nah beieinander wie in São Paulo. Hier leben Superreiche Tür an Tür mit den Ärmsten der Armen, wenn hier ein Supermodel ihre Cocktaillirsche über das Gelände ihrer mit Teakholz verkleideten Dachterrasse wirft, während sie in ihrem Pool herumlümmelt, landet das Fallobst mit großer Wahrscheinlichkeit auf dem Wellblechdach der Slum-Nachbarn. Für viele vielleicht die Hölle auf Erden, doch ein wahres Paradies für Leveldesigner. Rockstar hat auf zahlreichen Recherche-Reisen viel Zeit und Mühe investiert, um die einzigartige Architektur und Atmosphäre São Paulos einzufangen: Von den verdreckten Müllsiedlun-

gen über Küstenareale mit Dschungel-Flair bis hin zu den Glas- und Stahlkonstruktionen der Reichenviertel deckt **Max Payne 3** viele Facetten dieser faszinierenden, gleichzeitig aber auch bedrohlich wirkenden Metropole ab. Im Vergleich dazu sieht das New York der Vorgänger aus wie eine Ruine.

Ruine – das Wort beschreibt auch Max Payne selbst ganz zutreffend. Gesoffen hat er. Und geraucht. Älter ist er geworden. Und dicker. Ja, der alte Max sah knackiger aus, dynamischer. Dem nahm man Hechtsprünge mit zwei Pistolen in der Hand eher ab. Aber wer einen über Jahre glaubwürdigen Helden erschaffen will, der muss ihm auch Veränderung zugestehen. Superman etwa sieht seit Jahrzehnten gleich aus und ist deshalb auch superlangweilig. Schon in **Max Payne 2** wurde uns Max als gebrochener Mann präsentiert, aber dafür sah der Kerl eigentlich noch zu gut aus. Jetzt, acht Jahre und ein paar Badewannen Whiskey später, passen die Spielfigur und ihr Schicksal endlich mal zusammen. Und Gesicht und Stimme auch: Seit Teil 1 wird Max von James McCaffrey gesprochen, nun leiht der Mann seinem Alter Ego auch noch das Aussehen. Kein Wunder also, dass beides so gut harmoniert. Zudem reiht sich McCaffreys Visage prima in die **Max Payne**-Historie ein: Man stelle sich Timothy Gibbs vor, den Darsteller aus Teil 2, lasse den acht Jahre lang rauchen, saufen und Pillen schlucken, und das Ergebnis kommt James McCaffrey wahrscheinlich ziemlich nahe. Sollte James das hier lesen: Sorry, die Wahrheit tut halt manchmal weh.

In **Max Payne 3** zeigt sich unser Held außergewöhnlich wandelbar: In der New-York-Passage sieht er mit seiner halblangen Lederjacke aus wie eh und je, beim Jobantritt in São Paulo hat sich Max dann aber richtig rausgeputzt: gepflegter Haarschnitt, schicker Anzug; wie's aussieht, befindet sich der Ex-Cop wieder auf dem aufsteigenden Ast. Hier verkehrt Max nämlich in höheren Kreisen. Seine Auftraggeber sind die schwerreichen Gebrüder Branco: Rodrigo, der Älteste, leitet die Familiengeschäfte, der Zweitgeborene (Victor) macht Karriere in der Politik, und der jüngste, Playboy Marcello, findet seine Erfüllung in den Betten brasilianischer Models. Zunächst sieht das alles tatsächlich nach einem entspannten Job aus, doch dann wird Rodrigos Frau Fabiana entführt, ausgerechnet direkt unter Maxens Nase. Wieder einmal muss sich der Ex-Cop schwere Vorwürfe machen (und machen lassen), wieder einmal hat er

## Die vielen Gesichter des Max Payne



Max zeigt im Laufe des Spiels, wie wandelbar er ist. In Rückblicken aus New York sieht er noch aus, wie wir ihn kennen, für den Job in São Paulo macht er sich schick. Nach Fabianas Entführung verwahrlost er zusehends, seinen Neuanfang markiert er schließlich mit einem Frisur-Kahlschlag.



**New York** hat als Hauptschauplatz für Max Payne vorerst ausgedient. Die amerikanische Metropole kommt allerdings in Rückblenden vor.

das Leben einer ihm anvertrauten Frau in Todesgefahr gebracht. Koste es, was es wolle: Max wird Fabiana zurückholen.

Ja, die Verschwörungsgeschichten der Vorgänger mögen spontan spannender klingen als die vermeintlich genreübliche Held-rettet-Frau-Konstellation aus **Max Payne 3**. Aber echt mal jetzt: Geheimbünde? Supersoldaten-Drogen? Sexy Killer-Babes? Die Storys von Teil 1 und 2 waren schon ziemlich an den Haaren herbeigezogen. **Max Payne 3** erzählt hingegen eine absolut glaubwürdige Geschichte, denn geschäftsmäßige Entführungen gehören in São Paulo zur Tagesordnung. Und genau auf diese Glaubwürdigkeit legt Rockstar bei **Max Payne 3** offensichtlich sehr viel Wert, das merkt man dem Spiel an jeder Ecke an. Dass hinter der ganzen Kidnapping-Nummer aber noch viel mehr steckt, entdecken wir schnell, als wir endlich selbst Hand ans Spiel legen dürfen. In der Mission, die uns Rockstar auf dem PC antesten lässt, begeben sich Max und sein Kumpel Raul des Nachts in ein Fußballstadion, um dort, mitten auf dem Rasen, die Geldübergabe mit den Entführern abzuwickeln. Die scheinen weitaus nervöser zu sein als die beiden abgebrühten Ex-Cops: junge Burschen mit automatischen Waffen, die das ganz große Ding drehen wollen. Doch von Fabiana keine Spur. Eine Diskussion entbrennt, die jäh von Schüssen unterbrochen wird: Aus den höheren Rängen des Stadions feuert ein Scharfschütze auf beide Parteien, tötet einen der Entführer und verwundet Max. Der schleppt sich, gestützt von Raul, in die Sicherheit einer Umkleidekabine. Das Lösegeld? Weg. Das alles läuft in einer für **Max Payne 3** typischen Art der Zwischensequenz ab: Ähnlich wie in der TV-Serie **24** teilt sich das Bild in zwei oder drei separate Abschnitte (Splitscreen), sodass wir gleichzeitig den schießenden

Sniper, die fliehenden Entführer und den wankenden Max sehen können – in Echtzeit-Spielgrafik, nicht vorberechnet. Wenn Max also mit einer Waffe in der rechten Hand und einem Blutfleck am linken Arm in diese Sequenz stolpert, wird er genau so in diesen Videos aussehen. Sehr stylisch! Die Comic-Zwischensequenzen der Vorgänger gibt's in **Max Payne 3** hingegen nicht mehr.

Ja, zugegeben, die Comics in den Vorgängern gaben der Serie etwas Unverwechselbares. Aber eigentlich waren die Bilderstrecken letztlich Notlösungen. Remedy, Erfinder der Serie, hatten bei Teil 1 schlicht nicht das Geld für aufwändige Zwischensequenzen, geschweige denn professionelle Darsteller: Der erste Max wurde von Sam Lake verkörpert, dem Story-Autoren des Spiels. »Wir benutzten Leute aus unserem Bekannten- und Familienkreis für die Charaktermodelle«, erinnert sich Lake, »zum Beispiel meinen Bruder oder meine Eltern. Selbst der Typ, der unseren Cola-Automaten

aufgefüllt hat, spielt als Gangster mit.« Sogar handgemalte Bilder waren für das junge Studio noch zu teuer, und so fotografierten die Entwickler die einzelnen Szenen, um sie dann comic-artig nachzubearbeiten. In Teil 2 behielt Remedy diese Technik bei, obwohl das Budget diesmal wohl auch dicke für

## Das Spiel setzt voll auf Glaubwürdigkeit

Zwischensequenzen gereicht hätte, denn die Comics hatten neben den günstigen Kosten noch einen weiteren Vorteil: »Statische Bilder lassen viel mehr Raum für Interpretation«, findet Lake, »in Render- oder In-game-Zwischensequenzen wäre das damals viel schwerer gewesen.« Heutzutage aber, mit der modernen Technik der Rage-Engine, die in **Max Payne 3** steckt, kann Rockstar jedoch glaubwürdige Gesichtsanimationen nahe am Filmniveau produzieren, und über

Anzeige



## Motion Comics

Anstelle der Comic-Sequenzen aus den beiden Vorgängern gibt's in Max Payne 3 nun »Motion Comics«. Das sind Zwischensequenzen in Spielgrafik, die in mehrere Kameraeinstellungen aufgeteilt sind und so unterschiedliche Blickwinkel parallel zeigen. Wir haben das hier mit Hilfe dreier nicht zusammengehöriger Screenshots nachgestellt.



das Budget müssen sich die Macher der GTA-Reihe sicherlich weitaus weniger Gedanken machen als Remedy damals. Stilbruch hin oder her, die Zwischensequenzen aus **Max Payne 3** sehen toll aus und sind mit ihren unabhängigen Panels eine zeitgemäße Hommage an die Comics der Vorgänger. Außerdem verstecken die Clips die Ladezeiten des Spiels. Wir können **Max Payne 3** also (theoretisch) in einem Rutsch durchspielen, ohne auch nur einen einzigen Ladebildschirm erdulden zu müssen. Allein die Bild-Effekte, die Rockstar gelegentlich über die Zwischensequenzen legt, wirken mitunter fehl am Platze: Da wird das Bild plötzlich unscharf, ein anderes Mal schiebt sich ein merkwürdiger, grüner Schimmer über die Szene, und das in einer Häufigkeit, die wir fast als Belästigung empfinden. Außerdem werden ab und zu wichtige Schlagwörter aus Gesprächen als Texteinblendung auf den Monitor geworfen. Das soll wohl an Filme wie **Crank** erinnern, wirkt aber eher ungelentk. Doch wie uns Rockstar versichert, experimentieren die Entwickler noch mit

Art und Umfang dieser Effekte; was wir zu sehen bekommen haben, ist hier noch nicht final. Unsere Empfehlung an das Team: Den Schnickschnack einfach weglassen oder zumindest eine Menü-Option einbauen, mit der man den Quatsch abschalten kann.

Zurück in der Umkleidekabine: Raul verbindet Max' Arm notdürftig, und nach ein paar Schmerztabletten aus einem Erste-Hilfe-Kasten kann der nun wieder aufrecht gehen. Fast schade drum, denn die Animationen von **Max Payne 3** sind irre: Selten haben wir jemanden so glaubwürdig torkeln gesehen. Verantwortlich dafür ist die Euphoria-Physikengine, die man unter anderem schon aus **GTA 4** kennt. Sie sorgt für realistische, in Echtzeit berechnete Körperbewegungen. Wer in **GTA 4** den betrunkenen Niko Bellic hat herumwanken sehen, der weiß, wovon wir reden. **Max Payne 3** setzt da noch einen drauf: Die Bewegungen der Charaktere setzen sich aus einer riesigen Animations-Bibliothek zusammen, aus der sich das Spiel die situationsabhängig passendsten zusammen-

sucht und in Echtzeit auf die Umgebung anpasst. Also vorberechnete, realistische Motion-Capturing-Sequenzen gepaart mit Ragdoll-Physik – das Beste aus beiden Welten.

Mit der Waffe in der Hand machen wir uns auf, das Lösegeld und/oder Fabiana zurückzuzahlen. Schon nach wenigen Schritten treffen wir auf ein paar der Entführer, die angesichts des Sniper-Angriffs ebenso verwirrt sind wie unsere beiden Helden. Allerdings nur für Sekundenbruchteile, dann eröffnen die Kerle das Feuer. Die Gangster sind zwar in der Überzahl, doch wir nutzen Max' Geheimwaffe: die Bulletime. Die funktioniert genauso wie in den Vorgängern auch. Mit einem Tastendruck können wir die Zeitlupe einschalten und dann sehr präzise zielen. Mit der Maus geht das gewohnt einfach von der Hand (auch wenn man sich nach acht Jahren Max-Payne-Absistenz erstmal wieder an die recht träge Ballistik der Geschosse gewöhnen muss), wer mit Gamepad spielt, kann zwei Zielhilfen zuschalten: »Soft Lock« bringt das Fadenkreuz in die Körpermitte des Gegners und lässt uns dann aber noch Spielraum, um genauer zu zielen, »Hard Lock« erlaubt das nicht. Egal, wie wir unsere Widersacher umbolzen: Die Euphoria-Engine sorgt dafür, dass sie die Wucht jedes einzelnen Schusses zu spüren bekommen und von den Geschossen gebeutelt heftig durch die Gegend zucken. Im Hintergrund wird derweil das Mobiliar spektakulär zu Kleinholz verarbeitet. Die Bulletime verbraucht Energie, die wir mit Kills wieder auffüllen. Mit einem Druck auf die Sprungtaste schalten wir ebenfalls in die Zeitlupe, allerdings nur für die Dauer einer Hechtrolle. Dafür verbraucht diese Aktion keine Energie. So balancieren wir uns fröhlich über Tische und Bänke, bis wir uns selbst ein paar Schrotladungen einfangen. Macht ja nix, denken wir, wofür gibt's in **Max Payne 3** ein Deckungssystem? Taste drücken, schon schmiegt sich unser Alter Ego hinter eine schützende Betonsäule. Jetzt einfach die Selbstheilung abwarten. Wir warten und warten, doch die kommt nicht. Ganz wie in den Vorgängern muss auch der neue Max Schmerzmittel einwerfen, um sich zu regenerieren. Diese Design-Entscheidung hatten wir bei einem Spiel, das sonst in so vielen Belangen sinnvoll mit den Vorgängern bricht, nicht erwartet. Wir müssen wohl oder übel wie früher jeden



Dem Tode nah wirft Max schnell noch eine Schmerztablette ein.



Zeitlupe-Ausweichsprünge verbrauchen keine Bulletime-Energie.

Raum nach den kleinen Pillendöschchen durchsuchen, was in Anbetracht der unheimlich vielen Leveldetails und -objekte recht fummelig werden kann.

Bam! Da kassieren wir eine Schrotladung aus nächster Nähe! Die KI von **Max Payne 3** erscheint uns überraschend clever, irgendwie ist uns einer der Burschen in den Rücken gefallen. Dabei sind das hier noch relativ schwache Gegner. Am unteren Ende der Nahrungskette stehen in **Max Payne 3** die New Yorker Kleingangster. Sie arbeiten nicht zusammen, sondern ballern unkoordiniert herum. Die Slum-Gangs, mit denen wir es hier zu tun haben, sind schon wesentlich kampferprobter und versuchen auch mal Flankenmanöver. Später im Spiel wird es Max noch mit Spezialeinheiten zu tun bekommen, die dann besonders taktisch vorgehen sollen. Hier hat uns jedenfalls schon ein einzelner Kleingangster in einem unachtsamen Moment aus den Schuhen gepustet, das ist vielversprechend. Doch halt, während Max tödlich getroffen in Zeitlupe danieder



Gelegentlich gibt's spezielle **Bullettime-Events**, die besonders choreografiert sind.

## Manche nennen so was »Waffenporno«

sinkt, gibt uns das Spiel noch eine letzte Chance: Wenn wir unseren Killer unsererseits erledigen, bevor Max auf dem Boden aufschlägt, wirft der spontan eine Schmerztablette ein und überlebt die Nummer – vorausgesetzt, wir haben noch eine Pille dabei, sonst heißt es zurück zum Speicherpunkt. Auch in anderen Situationen schaltet **Max Payne 3** automatisch die Bullettime an, etwa wenn wir eine tödliche Ladung Blei auf das letzte Mitglied einer Gegnergruppe abfeuern. Den können wir dann in Zeitlupe weiter malträtiert. Ganz schön derb. Am coolsten sind jedoch die Szenen, die in **Max Payne 3** die genreüblichen Quicktime-Events ersetzen. Nachdem Max das Dach der VIP-Box des Stadions erklommen hat, um den Sniper auszuschalten, der sich darin verschanzt, wirft er sich in bester Hollywood-Manier durch die Panorama-Scheibe in die Loge. Direkt im Anschluss an die spektakuläre Ingame-Zwischensequenz übernehmen wir ohne spürbaren Bruch in der Action die Kontrolle über Max, der nun in Bullettime den verdutzten Heckenschützen erledigen muss – was uns selbstverständlich auch gelingt. Knackige Ballereien, cineastisch in Szene gesetzt! Im Englischen gibt's eine passende Bezeichnung für so etwas: »Gun Porn«, also Waffenporno.

Wie sich herausstellt, gehörte der Sniper nicht zu den Entführern, dafür ist seine Ausrüstung zu professionell. Söldner der Konkurrenz? Korrupte Polizisten? In Brasilien keine Seltenheit. Bevor Max Details herausfinden kann, muss er selbst Hand an das Scharfschützengewehr legen: Weit unter ihm zwischen den Sitzplätzen des Stadions wird Raul von weiteren Killern gehetzt. Was folgt, ist die genreübliche Sniper-Sequenz, in der wir unserem Kumpel die Angreifer

vom Leib halten, allerdings aufgepeppt mit der **Max Payne**-Kugelkamera: Bei jedem tödlichen Langstrecken-Schuss verfolgen wir das Projektil bis ins Ziel. In **Max Payne 3** dürfen wir dabei die Geschwindigkeit des Geschosses anpassen, um den Kill noch theatralisch in die Länge zu ziehen. Apropos theatralisch: Anstatt wie früher zwischen jedem Kapitel ellenlange, melodramatische Monologe zu schwafeln, hält sich Max nun erfreulich zurück. Er lässt zwar immer noch genug Depri-Metaphern fallen, aber pointiert in die Ballerpausen hinein und weniger weinerlich als zuvor. **Max Payne 3** wirkt dadurch wesentlich rasanter als seine Vorgänger, ohne an Dramatik zu verlieren.

**Max Payne** galt bislang immer als Film-Noir-Shooter. Hat das nun ein Ende, jetzt wo sein Held nicht mehr ständig das Übel dieser Welt bejammert, auch mal Hawaii-Hemd trägt und sogar die Sonne zu sehen bekommt? Natürlich nicht. Film Noir heißt nicht nur, dass es ständig dunkel ist, regnen oder schneien muss. Das Genre lebt zuvorderst von seiner pessimistischen Weltsicht, der ungewöhnlichen Erzähltechnik mit Voraus- und Rückblenden und seinen von der Gesellschaft entfremdeten, oft verbitterten Charakteren. All das wird man wohl in keinem Spiel schneller finden als in **Max Payne 3** – und das wesentlich subtiler, ausgereifter und damit erwachsener als noch in Teil 1

und 2. Der jüngste Teil der Serie bricht also trotz seiner Neuerungen eigentlich nicht wirklich mit der Serientradition, sondern entwickelt die Reihe konsequent und zeitgemäß weiter. **Max Payne 3** hat das Zeug dazu, der beste Teil der Serie zu werden. Wenn man mal ohne nostalgisch verklärten Blick auf Teil 1 und 2 zurückblickt. Aber wer tut das schon? **FAB**



### Weniger labern, mehr schießen

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

Die Vorgänger waren natürlich super, aber ich fand diese ganze Melodramatik zu aufgesetzt, zu bemüht. Max' Monologe haben mir teils Fremdschämen bereitet, und wenn der Arme in Teil 3 immer noch im verschneiten New York hätte rumoxidieren müssen, hätte ich seine Todessehnsucht verstanden. Dank Rockstar ist Max nun reifer, härter, kompromissloser geworden, ohne seine Emo-Wurzeln verleugnen zu müssen. Weil ich ein Fan von Filmen wie Tropa de Elite oder Mann unter Feuer bin, finde ich das Szenario ausgesprochen spannend, ich denke bei São Paulo ganz zuletzt an Sonne und Sambamädeln. Film Noir funktioniert nämlich auch unter Palmen.

**Potenzial: Sehr gut**

### Anzeige

Das Jahr 1514:  
Stelle dich der spanischen Inquisition und finde Zerzura ...  
www.findezerzura.de