

Max Payne 3

Multiplayer

Bislang kannte man Max Payne nur als Singleplayer-Epos, mit Teil 3 kommt ein Mehrspieler-Part dazu. Den haben wir auf der Xbox 360 angespielt. Von Fabian Siegismund

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

Was denkt der geneigte Spieler, wenn er **Max Payne 3** hört? Vermutlich: »Bullettime!« Und was denkt er, wenn er **Max Payne 3** Multiplayer hört? Vermutlich: »Hä?! Wie soll das denn gehen, mit Bullettime?!« Wir haben den Mehrspielermodus von Rockstars Actionspiel angetestet und wissen jetzt: Zeitlupe im Multiplayer-Modus funktioniert nicht nur, das Ganze macht sogar noch Spaß! **Max Payne 3** bietet einen waschechten Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Teilnehmer, mit unterschiedlichen Spiel-

Payne und Passos vs. Die Welt

arten, Erfahrungspunkten, Unlocks, Upgrades, Spezialfähigkeiten und allem Zipp und Zapp. Und doch bleibt das **Max Payne**-Gefühl erhalten, denn wir steuern unseren Helden (oder unsere Heldin) ausschließlich aus der Verfolgerperspektive. Und wie auch in der Kampagne kann er (oder sie) coole Hechtsprünge, Rollen und dergleichen voll-

führen. Weil wir das Aussehen unseres Alter Egos obendrein an unseren Geschmack anpassen können, bekommt **Max Payne 3** hier einen recht persönlichen Touch.

Im Mittelpunkt des Multiplayer-Parts steht der Modus »Gangwars«, der über mehrere Runden verschiedene Spielarten in sich vereint. Wie der Name schon sagt, kämpfen hier zwei Banden gegeneinander, zunächst im Team-Deathmatch. Für jeden Abschuss erhalten wir nicht nur Erfahrungspunkte, sondern sammeln auch Adrenalin. Hat unser Adrenalinpegel eine bestimmte Höhe erreicht, dürfen wir eine Spezialfähigkeit, »Burst« genannt, aktivieren. Standardmäßig ist das die Bullettime. Die funktioniert im Mehrspielermodus ein wenig anders als im Singleplayer-Teil. Ein Fallbeispiel: Spieler A trifft auf Spieler B und löst Bullettime aus. Nun bewegen sich beide in Zeitlupe, A allerdings schneller als B – ein klarer Vorteil also. Spieler C am anderen Ende der Karte kriegt davon nichts mit und läuft in unveränderter Geschwindigkeit weiter. Als C aber um eine Ecke kommt, erspürt er den in Slowmotion herumrollenden B. Und zack, schon hängt auch C in der Bullettime von A, denn es wäre ja unfair, wenn er sich weiterhin

schnell bewegen dürfte. So springt die Zeitlupe wie ein Kettenblitz von einem Spieler zum nächsten und bricht erst dann ab, wenn A all sein Adrenalin verpulvert hat oder jemand die Sichtlinie unterbricht. Ein cooles Prinzip! In einem laufenden Match passiert es allerdings immer wieder mal, dass wir für Sekundenbruchteile in die Bullettime eines Mitspielers geraten, nur weil wir ohne es zu merken etwa gerade an einem Fenster mit Sicht auf ein Zeitlupenduell vorbeilatschen. Diese letztlich grundlosen Bremsvorgänge können nerven.

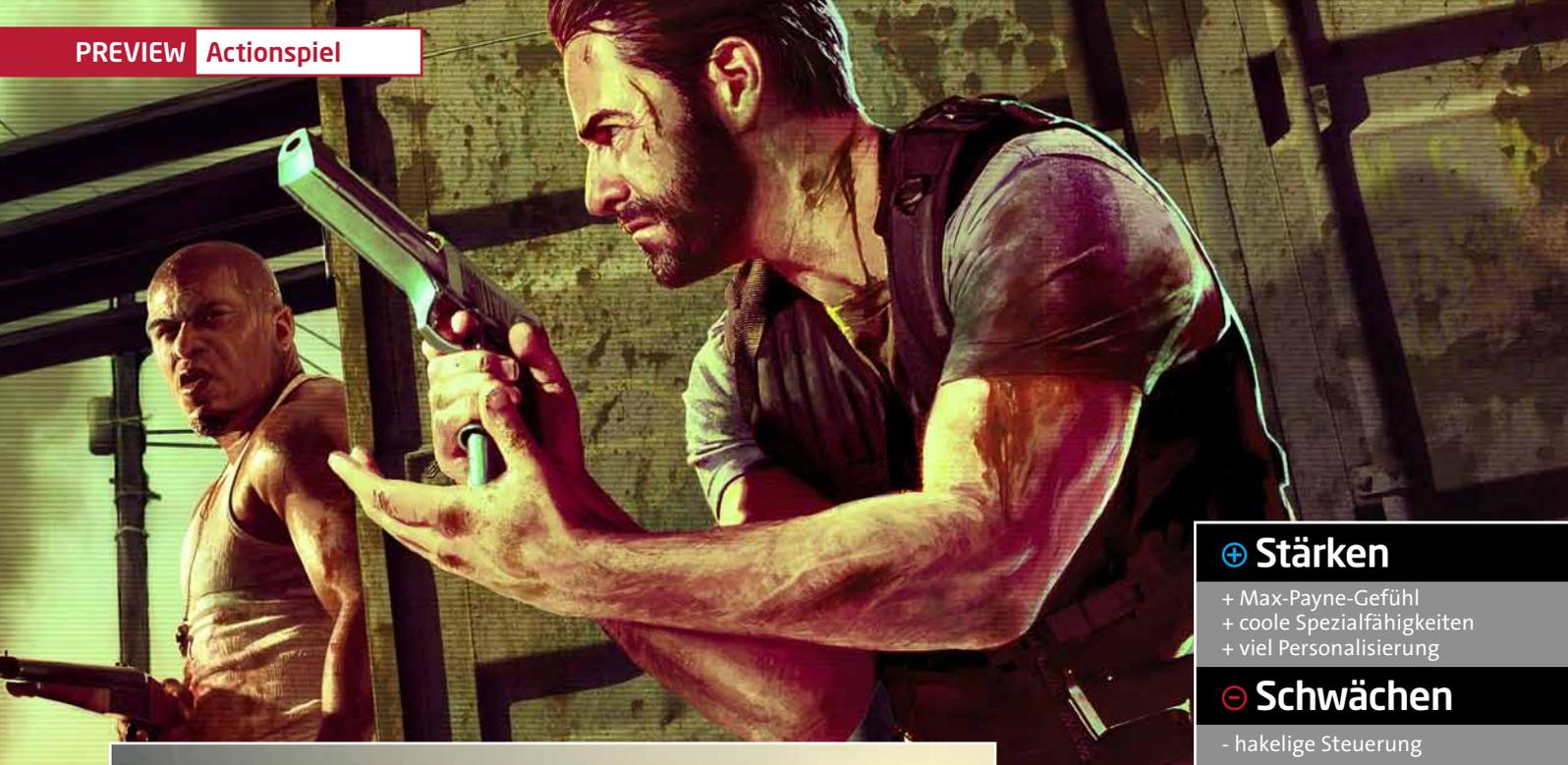
Neben der Bullettime bietet **Max Payne 3** noch viele andere Bursts, die sich je zweimal upgraden lassen. Je mehr Adrenalin wir dann investieren, desto mächtiger werden die Spezialfähigkeiten. Das Burst »Trigger Happy« erhöht zum Beispiel auf Stufe 1 den Waffenschaden, ersetzt auf Stufe 2 die eigene Knarre durch ein MG und auf Stufe 3 sogar durch einen Granatwerfer. »Sneaky« markiert uns für Gegner als Freund (zunächst für ein paar Sekunden, später sogar dauerhaft), »Paranoia« hat den gegenteiligen Effekt: Unsere Widersacher sehen sich von Feinden umringt! Sehr witzig! Stufe 2 fügt Teambeschuss hinzu, bei Stufe 3 gibt's



Neben der Ausrüstung dürfen wir auch unser **Aussehen** individuell gestalten.



Die Maps von Max Payne 3 bieten stets unterschiedliche **Höhenstufen**. Das macht die Gefechte noch spannender.



+ Stärken

- + Max-Payne-Gefühl
- + coole Spezialfähigkeiten
- + viel Personalisierung

- Schwächen

- hakelige Steuerung



Hechtsprünge heben kurzzeitig die Zielhilfe des Gegners auf.

Gruppierungen: Eben noch waren wir der beste Kumpel von Spieler X, mit dem wir als Max und Raul Seite an Seite gekämpft haben, doch nachdem es ihn erwischt hat, ist er nun unser ärgster Feind, denn er weiß ja, wo wir uns gerade verstecken. Cool! Rockstar verspricht außerdem noch weitere Modi für das fertige Spiel.

Max Payne 3 macht Laune, aber auch Stress: Deckungssystem, Hechtrollen, Bursts, Mannschaftsziele – das stellt die Hand-Augen-Koordination und das taktische Denken auf die Probe. Wem das noch nicht reicht, der kann zusätzlich das Wagnis eingehen, erledigte Gegner nach Goodies wie Geld, Munition, Adrenalin oder Schmerztabletten zu durchsuchen, dem **Max Payne**-Äquivalent zu Medipacks. Während solcher Plünderungen ist man für einige Sekunden wehrlos. Aber sogar das Ableben kann Spaß machen, denn dann zeigt uns das Spiel in einem »Motion Comic«, wer uns da gerade getroffen hat – und wo genau. Der Multiplayer-Modus von **Max Payne 3** hat uns jedenfalls eine Kugel ins Vorfriede-Zentrum verpasst. **FAB**

sogar Geld für getötete Kollegen. Denn neben Erfahrungspunkten sammeln wir in **Max Payne 3** auch Kohle. Mit der schalten wir dann zusätzliche Waffen, Ausrüstung wie Tränengas und Kevlar-Westen sowie weitere Bursts frei. Doch je mehr Krempel wir einpacken, desto langsamer wird auch unsere Spielfigur, und desto länger braucht sie, um Wunden zu heilen. Entsprechend dürfen wir bis zu fünf individuelle Kämpfertypen zusammenbasteln, die sich neben der Ausstattung auch in ihrem Aussehen stark unterscheiden können: Von der wieselflinken High-School-Göre mit Minirock und 38er-Revolver bis hin zum schwerfälligen Rocker mit Panzerfaust und zwei Maschinengewehrpistolen ist einiges machbar.

Zurück zum Gangwar: Nachdem das Team-Deathmatch entschieden hat, welche Bande siegreich ist, schließt sich zufallsgeneriert ein anderer Modus auf derselben Map an. Nun muss unsere Mannschaft eine Bombe an einen Zug legen, das andere Team verteidigt – **Counter-Strike** lässt grüßen. Der Anschlag gelingt, nun folgt eine Runde im Modus »Domination«: Flaggenpunkte einnehmen à la **Battlefield 3**. Ein Gangwar umfasst bis zu vier Runden, dann startet das Finale: wieder Team-Deathmatch. Je

nach dem, wer vorher wie viele Abschnitte gewonnen hat, starten die Parteien hier mit einer unterschiedlichen Anzahl von Leben. Die Mannschaft, der zuerst die Tickets ausgehen, verliert das Match. So kann man mit ein bisschen Glück die miese Performance der Vorrunden ausgleichen. Eine nette Idee.

Einer der Modi, die für sich stehen, nennt sich »Payne Killer«. Hier treten zwei Spieler als Max und Raul Passos gegen die restlichen Mitstreiter an, ausgestattet mit Bullettime, fetten Knarren und flotten Sprüchen. Ja, hier gibt's dann auch Maxens berühmte innere Monologe zu hören. Wer einen der beiden Helden erledigt beziehungsweise am meisten zu dessen Ableben beiträgt, nimmt seine Rolle an. Payne Killer ist für beide Seiten spannend: Als Teil der Meute appelliert der Modus an unseren Jagdtrieb, als Gehetzter müssen wir ständig in Bewegung bleiben, denn sobald wir von einem Widersacher erspäht werden, ist unsere Position auf der Map für kurze Zeit für alle sichtbar. Als zusätzliche Schwierigkeit kommt hinzu, dass Max und Raul regelmäßig Gegner nach Munition durchsuchen müssen, und das verbraucht kostbare Zeit. Eine interessante Eigenart von Payne Killer sind außerdem die ständig wechselnden



Lernen durch Schmerz

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Max Payne 3 fühlt sich im Multiplayer-Modus noch etwas hakelig an, außerdem wirkt es mitunter ein wenig albern, dass die Spieler bei jedem Schusswechsel sofort in wilde Hechtrollen verfallen. Nichtsdestotrotz macht das Geballer Spaß, und durch die Bursts und zahlreichen Ausrüstungsgegenstände ergeben sich viele taktische Möglichkeiten. Außerdem setze ich große Hoffnung auf die Maussteuerung, die ich bislang ja nur aus dem Storymodus kenne.

Potenzial: Sehr gut