



GameStar
»für Charaktertiefe«



GameStar
Gold-Award

Max Payne 3

Max Payne ist nicht in Würde gealtert, sondern in New Jersey. Aus dem Melancholiker ist ein Zyniker geworden. Sein drittes Abenteuer ist nicht einfach nur wildes Geballer, sondern auch eine berührende Charakterstudie. Von Fabian Siegismund

Genre: Actionspiel Publisher: Rockstar Games Entwickler: Rockstar Vancouver (Bully: Die Ehrenrunde, GS 12/07: 84 Punkte)
Termin: 1.6.2012 Spieler: 1 bis 16 Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7401 Auf Heft-DVD: Test-Video

Max Payne ist ein Mann im Zwiespalt. In einem Moment lethargisch, selbstversunken, passiv, im nächsten explosiv, kompromisslos, unaufhaltsam in seiner Entschlossenheit. **Max Payne 3** ist ein Actionspiel im Zwiespalt. In einem Moment emotional, fast schon poetisch, raue Film-Noir-Unterhaltung für Erwachsene, im nächsten eine Action-Klamotte mit genretypischen Gegnerscharen, Moorhuhn-Passagen und Achievements. Doch trotz ihrer Macken sind beide im wahrsten Sinne des Wortes richtig liebenswert.

⊕ Stärken

- + packende Story
- + tolle Inszenierung
- + irre Schießereien

⊖ Schwächen

- nervige Bildeffekte

Seit Max Paynes letzten Abenteuern sind einige Jahre ins Land gegangen, doch

! Online-Zwang und Kopierschutz

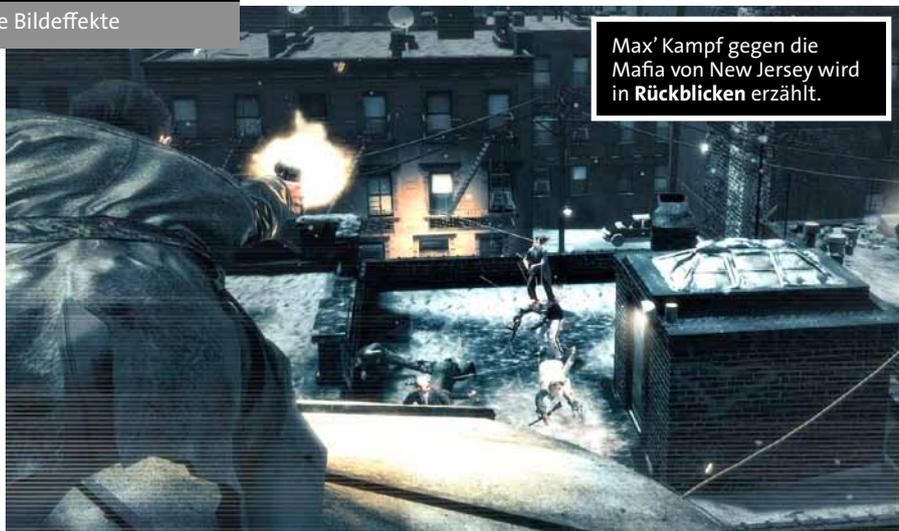
Die DVD-Version von **Max Payne 3** benutzt den Kopierschutz GameShield IronWrap. Steam- und DVD-Version setzen außerdem ein Konto beim kostenlosen Rockstar Social Club voraus, beim dem das Spiel einmalig online aktiviert werden muss. Damit werden Konto und Spiel untrennbar verbunden, was den Weiterverkauf verhindert.

der Schmerz über den Verlust seiner Frau und seiner kleinen Tochter ist nicht gewichen, im Gegenteil: Die Liebelei mit Mona Sax aus **Max Payne 2** war schnell vorbei und vergessen, zurückgeblieben ist nur die immer tiefer werdende Trauer. Max hat seinen Job bei der Polizei gekündigt und einen neuen Lebensinhalt gefunden: saufen.

Wie jeden Abend versumpft er gerade in seiner Stammkneipe, da spaziert Raul Passos zur Tür herein, ein alter Bekannter aus besseren Tagen. Im Gepäck ein Jobangebot: Max soll Passos nach São Paulo begleiten und mit ihm als Bodyguard für eine neuerei-

che Industriellenfamilie arbeiten. Das ist so ziemlich das Letzte, wonach Max der Sinn steht, immerhin ist der Alkoholiker schon mit seinem eigenen Leben total überfordert – wie soll er da andere beschützen? Letztlich bleibt ihm dann aber doch keine Wahl: Als Max im Affekt einen halbstarken Gangster erschießt und so einen Kleinkrieg mit der Mafia auslöst, kann er sich in seiner Heimat New Jersey nicht mehr auf die Straße wagen. Also nächster Halt: São Paulo.

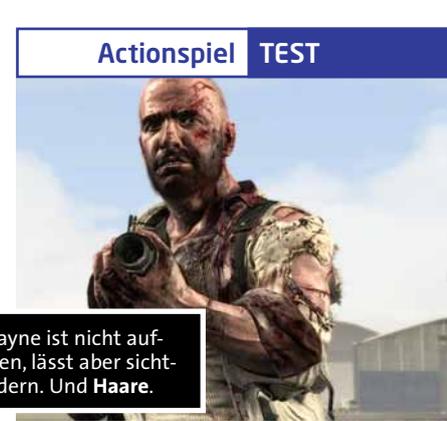
Der neue Job lässt sich ganz gut an. Auf Cocktailpartys der brasilianischen High Society gibt's nämlich auch Whiskey. Doch da wird Fabiana, die Ehefrau von Max' Auftraggeber, entführt, und so muss der Ex-Bulle dann doch was für sein Geld tun. Die Geschichte von **Max Payne 3** erinnert zunächst stark an Hollywood-Vorlagen wie **Lebenszeichen** oder ganz besonders **Mann unter Feuer**, wo ebenfalls ein versoffener Ex-Bulle/Soldat/Irgendwas seine entführte Schutzperson zurückholen will. Der entscheidende Unterschied zwischen Film und Spiel: In **Mann unter Feuer** ist das Opfer ein süßes, unschuldiges Mädchen, das eine innige Beziehung zu ihrem Bodyguard aufgebaut hat. Fabiana und Max haben indes nie ein Wort miteinander geredet, und das bisschen, was der Spieler von ihr mitbekommt, wirkt nicht annähernd sympathisch. Bricht deshalb die ganze Story von **Max Payne 3** in sich zusammen? Nein! Denn Max geht es gar nicht um Fabiana



Max' Kampf gegen die Mafia von New Jersey wird in **Rückblicken** erzählt.



Die **Bullet Time** hat kein bisschen ihres Spaßes verloren.



Max Payne ist nicht aufzuhalten, lässt aber sichtbar Federn. Und Haare.



Die **Goldenen Waffen** (Sammelobjekte) wirken fehl am Platze.

selbst, der Mann braucht schlicht die Beschäftigung, um sich von seinen eigenen Dämonen abzulenken. Das klingt hart und kaltherzig, aber genau das ist Max in den letzten Jahren auch geworden. Er spricht zwar nach wie vor ständig in inneren Monologen, doch die wehmütige Poesie der Vorgänger ist giftigem Zynismus gewichen. Wie ein gequälter, bössartiger Hund in seinen Peiniger verbeißt sich Max in den Entführungsfall, und als sich der Schwerpunkt der Handlung später auf andere Ereignisse verlagert, sucht sich Max ohne Umschweife ein neues Ziel für seine Obsession. Die eigentliche Handlung rückt also in den Hintergrund, was das Spiel ausmacht, ist die Charakterstudie seiner Hauptperson, großartig verkörpert und gesprochen von James McCaffrey. Eine solche schauspielerische Leistung hat das Genre noch nicht gesehen.

Die wohl größte Schwäche von **Max Payne 3** ist, dass Rockstar dann doch nicht komplett auf Charakterstudie und erwachsene

Story gesetzt hat, sondern sich Genre-Standards wie Sammelobjekt-Sucherei und dem Achievement-Hype unterwirft, denn diese Mischung beißt sich beizeiten. Wenn uns die Story ständig vorantreibt, gleichzeitig das Gameplay uns aber dazu zwingt, zeitraubend alle Ecken des Levels nach Pillendosen oder versteckten Hinweisen zu durchsuchen, stört das die Atmosphäre und den Spielfluss. Wenn Max dann auch noch anfängt, in seiner typischen Monolog-Manier über unsere Trödelei zu motzen, wird's absurd. Obendrein bricht gelegentlich die Mischung ab, wenn Max zu lange Pause macht.

Aber wir wollen uns nicht verkünsteln, letztlich ist und bleibt **Max Payne 3** nun mal ein Actionspiel. Und zwar treu der Serientradition ein linearer 3rd-Person-Shooter, dessen primäres Herausstellungsmerkmal die Zeitlupenfunktion namens Bullet Time ist. Je mehr Treffer wir landen, desto mehr Bullet Time sammeln wir, und desto häufiger/länger kann Max seinen Widersachern

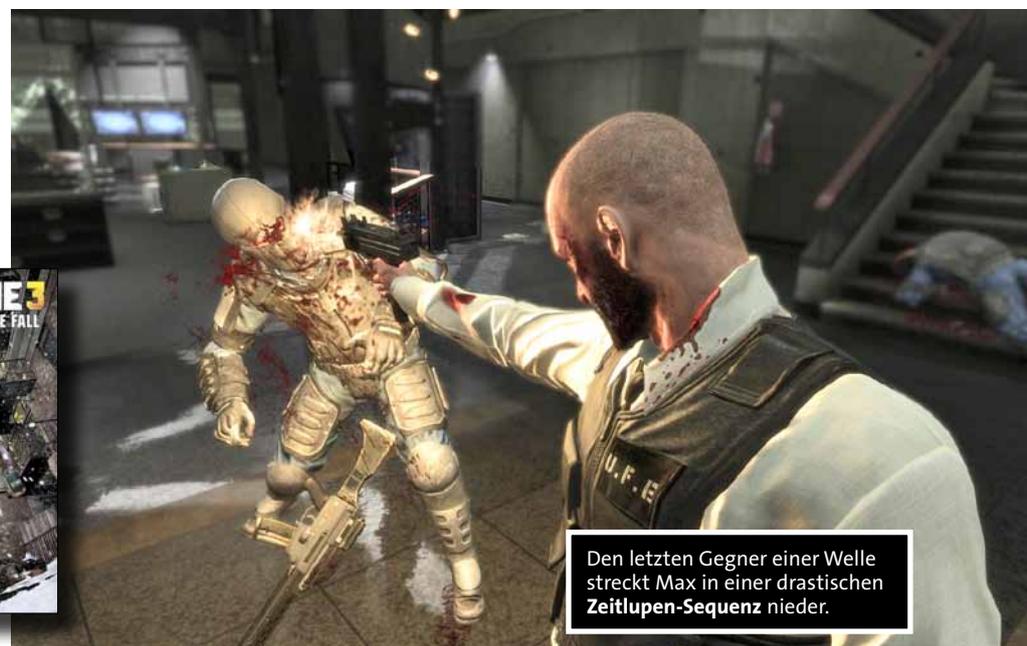
die Kugeln in Zeitlupe um die Gangsterohren jagen. Neu in der Serie ist indes die Deckungsfunktion, aber die gehört ja mittlerweile zum Genrestandard. Und dann gibt's da noch das Shoot Dodging, diese schicken Hechtsprünge, bei denen wir automatisch in die Zeitlupe schalten. Anders als in den Vorgängern darf Max jetzt nur noch zwei Handfeuerwaffen und ein Gewehr mitneh-

Achievements vs. Atmosphäre

men. Wir finden's gut, das macht das Spiel glaubwürdiger. Im krassen Gegensatz zu diesem Konzept stehen die goldenen Waffen, die man sich im Spiel zusammensammeln kann und die dann bessere Werte haben als die Stahl-Varianten. Die Bling-Bling-Kniften wirken fehl am Platz, zum Glück kann man sie ausstellen. Ab und zu gibt's spezielle Skript-Momente, in denen wir automatisch in die Zeitlupe

Das Comic zum Spiel

Auf der offiziellen Seite des Spiels steht ein dreiteiliges Max-Payne-Comic zum Download bereit. Es erzählt die Vorgeschichte der Serie und schließt gleichzeitig die Lücke zwischen Teil 2 und 3. Allerdings sind die digitalen Hefte nur auf Englisch erhältlich. [Quicklink: 7908](#)



Den letzten Gegner einer Welle streckt Max in einer drastischen **Zeitlupen-Sequenz** nieder.

Die Inszenierung



Die regelmäßigen **Mini-Zwischensequenzen** werden mit Bild-in-Bild-Effekten und Texteinblendungen aufgepeppt.



Gelegentlich gibt's geskriptete, sehr cool choreografierte und trotzdem interaktive **Bullet-Time-Sequenzen**.



Die ständigen Unschärfe- und **Farbeffekte** in den Zwischensequenzen können gewaltig nerven.



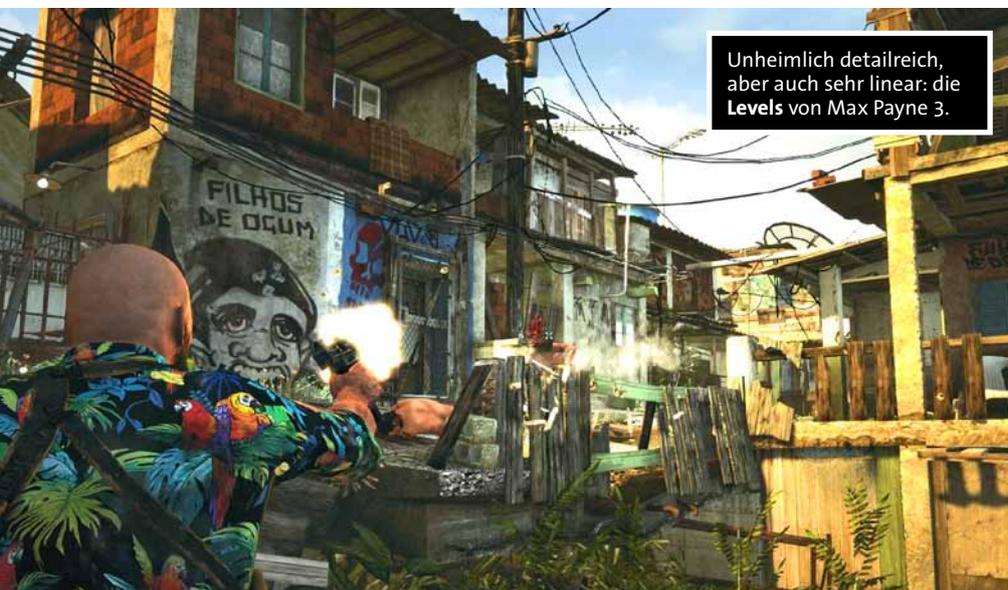
Regelmäßig ploppen erfüllte **Achievements** ins Bild. Im Story-Modus sind das echte Atmosphäre-Killer!

schalten, um dann besonders spektakuläre Aktionen abzuziehen. Der alte Trick aus den Vorgängern, einfach blindlings irgendwo rein zu rennen, Bullet Time anzuwerfen und locker ein Dutzend Gegner auszuknipsen, funktioniert in **Max Payne 3** nur noch selten, meistens handelt man sich vorsichtig von Deckung zu Deckung. Und auch das Shoot Dodging ist nun riskanter. Max bleibt nämlich nach jedem Hechtsprung liegen und gibt derweil ein gutes Ziel ab. Beim Aufstehen ist er dann ganz kurz wehrlos. **Max Payne 3** spielt sich nach alledem einen Hauch taktischer als seine Vorgänger. Entsprechend stellen die spielbaren Skript-Se-

quenzen sicher, dass auch genug Max-Payne-Allmachts-Momente gibt. Dafür taugen auch die gelegentlichen Rail-Shooter-Passagen, in denen Max mit unendliche viel Munition schier unendlich viele Gegner umpustet. Für Max-Fans der ersten Stunde ist das sicherlich ein wenig zu modern. Um nicht zu sagen: fad. Beim jeweils letzten Gegner einer Gruppe schaltet **Max Payne 3** in eine besonders cineastische Perspektive, in der unser Opfer wiederum in Zeitlupe von Kugeln durchsiebt wird. Das sieht oft ganz schön spektakulär (und schmerzhaft!) aus, für glaubwürdige Körperanimationen und Ragdoll-Verhalten sorgt die Euphoria-

Engine. Die kennt man schon aus **GTA 4**. Wir hätten uns allerdings gewünscht, dass Rockstar in **Max Payne 3** auch das Gesichtsmotion-Capturing aus **L.A. Noire** benutzt hätte. Die Nebencharaktere wirken nämlich doch ein wenig roboterhaft.

So fragwürdig das auch klingen mag: Nach besonders schweren Passagen stellen die Zeitlupen-Sterbeszenen eine nicht unerhebliche Befriedigung dar, denn **Max Payne 3** kann beizeiten ganz schön fordernd werden. Die KI stellt sich relativ clever an, die Burschen fallen uns in die Flanke und heben nicht alle zwei Sekunden brav die Köpfe aus





Der Typ fürs Dumme

Michael Obermeier
Online-Redakteur
michi@gamstar.de

»I'm a dumb move guy« sagt Max Payne über sich selbst und fasst damit perfekt zusammen, warum ich Max Payne 3 so gern habe. Da stellen sich Rockstar Games und ein sturer alter Mann gegen eine schier unbesiegbare Übermacht – und ich will sie gewinnen sehen. Weil Max es verdient hat, wenigstens einmal als Sieger vom Platz zu gehen. Und weil man Rockstar für den Mut belohnen muss, aus Max Payne 3 einen bis an die Frustrationsgrenze anspruchsvollen Shooter zu machen. Mit dem Multiplayer-Modus werde ich zwar nicht so richtig warm, die Kampagne habe ich inzwischen aber schon dreimal durchgespielt.

Von Max bis Sax

Im Multiplayermodus dürfen wir nicht nur unsere Waffen, sondern auch unsere Spielfigur personalisieren. Für jede Gang gibt's unzählige Gesichts- und Klamottenkombinationen. Die coolsten Avatare findet man allerdings im Deathmatch-Modus. Mit dem Classic Character Pack, der auch Teil der Special Edition ist, kommen acht Figuren aus den Vorgängern ins Spiel. Darunter natürlich auch der alte junge Max und, juhuu, Mona Sax!



Alfred Woden



Jack Lupino



Max Payne



Mona Sax



Nicole Horne



Valerie Winterson



Vinnie Cognitti



Vladimir Lem

der Deckung, um sich artig erschießen zu lassen. Automatische Selbstheilung gibt's nicht, ganz wie früher muss Max mit Schmerztabletten haushalten. Hier und da liegen die Speicherpunkte zudem so unfair, dass wir uns auch mal durch zwei Dutzend gepanzerte Elitesoldaten kauen müssen, bis wir in Sicherheit sind – freies Speichern gibt's nicht. Wenn dann der letzte Spitzbube endlich in theatralischer Zeitlupe den Löffel abgibt, entgleitet uns schon mal ein »Hab ich dich endlich, du... böser Mann!«. Erschwerend kommt hinzu, dass die Mini-Zwischensequenzen gerne mal unter dem handwerklichen Fehler leiden, uns die Bewaffnung durcheinander zu bringen. In den Clips huscht Max nämlich bevorzugt mit einer Pistole in der Hand umher, etwaige Gewehre trägt er dann am langen Arm. Wenn wir also mit einer großen Wumme in der Hand eine solche Zwischensequenz auflösen, tauscht das Spiel unsere Waffen entsprechend und schickt uns anschließend mit der Pistole in der Hand ins nächste Level – wo dann schon mal Gegner auf uns warten. Schlimmer noch: Gelegentlich verschwindet dabei sogar unsere Hauptknarre! So marschieren wir einmal mit einem schicken G36-Sturmgewehr und vollen Munitionstaschen durch eine Tür, im Schulterholster ruht derweil unsere Pistole, in der nur noch zwei Patronen stecken. Nun startet eine Zwischensequenz, in der Max eine verschlossene Tür mit dem Revolver aufschießt. Dahinter begrüßen uns vier feindselige Soldaten. Als wir wieder die Steuerung übernehmen, ist die Flinte weg, in der Pistole steckt jetzt (immerhin konsequenterweise) nur noch eine Kugel. Na Mahlzeit. Genreüblich darf Max seine Gegner im Nahkampf mit nur einem Mausclick fertig machen. Ist er dabei bewaffnet, beendet er die kurze Prügeleinlage mit einer regelrechten Exekution seines Widersachers. Um es deutlich zu sagen: **Max Payne 3** ist unheimlich brutal. Aus der deutschen Fassung wurde trotzdem nur ein Spielelement entfernt: Zivilisten sind hier unsterblich.

Wer auf »echte Menschen« schießen will, ist im Multiplayer-Modus besser aufgehoben. Der ist nicht nur eine nette Beilage, sondern hat's in sich. Anders als in der Story heilt man hier mit der Zeit auch von alleine, aber Schmerzmittel gehen natürlich schneller. Um Ecken gucken, aus der Deckung schießen, Hechtsprünge – all das funktioniert hier auch. Für Abschüsse kriegen wir



JETZT VORBESTELLEN

Erfahrungspunkte, Spielgeld und Adrenalin. Mit Punkten und Geld schalten wir Waffen und Ausrüstung frei, das Adrenalin aktiviert Spezialfähigkeiten, so genannte Bursts. Die Bursts sind vergleichbar mit den Killserien-Belohnungen der **Modern Warfare**-Serie: Sie bescheren stärkere Waffen, zeigen Gegner auf der Karte an, tarnen uns als Widersacher und machen sonstige Spaßchen. Der naheliegendste Burst ist natürlich die Bullet Time. Die verlangsamt alle Spieler in unserem Sichtbereich, wir dürfen uns dabei aber

Max Payne 3 klaut Waffen

schneller bewegen als sie. Der Effekt springt dabei wie ein Kettenblitz von einem zum nächsten: Wer jemanden sieht, der in der Zeitlupe hängt, wird selbst gebremst. Das verhindert, dass Spieler A in Normalgeschwindigkeit auf Spieler B schießt, während der durch Bullet Time gehemmt wird.



Echter als der alte Max

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Viele, viele Menschen haben im Vorfeld gemostert, dass das ja gar nicht mehr der Max Payne sei, wie wir ihn kannten und mochten. Glatze, Wampe und in São Paulo statt in New York. Aber Max ist nun auch schon über zehn Jahre alt, wenn er sich in der Zeit nicht weiterentwickelt hätte, dann wäre ich ihm ganz schön böse. Und das meine ich nicht auf sein Äußeres bezogen. Statt Melodram gibt's nun Zynismus. Ich finde, das steht dem Mann ausgezeichnet und wirkt insgesamt echter, nachvollziehbarer, weniger aufgesetzt. Und die alten Tugenden wie die Bullet Time in ausufernden Schießereien – das ist ja nach wie vor drin.

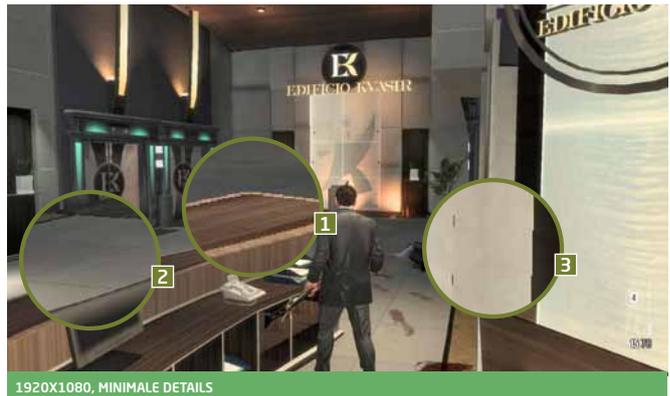
Technik-Check Max Payne 3

Grafikvergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS

In 1920x1080 Pixeln mit maximalen Details sind alle Kanten **1** scharf gezeichnet. Dazu sorgen schicke Reflektionen **2** und eine akkurate Schattendarstellung **3** für eine glaubwürdige Umgebung.



1920X1080, MINIMALE DETAILS

In minimalen Details fehlen die Reflektionen **2** und die dynamischen Schatten **3**. Ohne Kantenglättung **1** kommt es außerdem zu deutlichen Treppchenbildungen an Polygonkanten.

Wichtige Grafikoptionen



- 1** Die Texturqualität regelt die Auflösung der Polygontapeten und schluckt überraschend viel Leistung und Videospeicher. Pro Stufe gewinnen Sie bis zu 15 Prozent Leistung.
- 2** Die Qualität der Shader hat weder auf die Bildwiederholrate noch auf die Optik erkennbare Auswirkungen.
- 3** Viel Leistung kosten die schicken dynamischen Schatten. Zwischen »Sehr hoch« und »Hoch« ist der qualitative Unterschied minimal. Ab »Normal« fransen die Schattenkanten deutlich aus.
- 4** Die Software-Kantenglättung »FXAA« liefert gute Ergebnisse und kostet verhältnismäßig wenig Performance, führt allerdings zu einer teils deutlich sichtbaren Unschärfe.
- 5** »MSAA« ist wesentlich schärfer als »FXAA«, kostet aber mehr Leistung und bearbeitet auch keine transparenten Texturen wie etwa Zäune. Mit 8x MSAA tun sich selbst High-End-Grafikkarten wie die Geforce GTX 680 oder die Radeon HD 7970 schwer.
- 6** Die Vorzüge der DirectX-11-exklusiven Tessellation sind nur bei genauem Hinsehen zu erkennen. Einen spürbaren Leistungsschub bringt die Deaktivierung aber nicht.

So läuft Max Payne 3 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
GRAFIKKARTE	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295			
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870	HD 5970		
	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 6990	
	PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640			
Phenom II				X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
Core 2 Duo			E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960	
Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600	
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080 FXAA sehr hoch, MSAA aus Details hoch, DirectX 10	läuft so flüssig: 1920x1080 FXAA sehr hoch, MSAA aus Details sehr hoch, DirectX 11	läuft so flüssig: 1920x1080 FXAA sehr hoch, MSAA 4x Details sehr hoch, DirectX 11
LEGENDE	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- ▶ Max Payne 3 stellt allgemein eher moderate Systemanforderungen. Eine Geforce GTS 450 oder eine Radeon HD 5770 in Kombination mit einem 2,0-GHz-Dual-Core und 2,0 GByte RAM reichen bereits für flüssiges Spielen in Full HD.
- ▶ Die Reflektionen sind sehr sehenswert und unterstützen die Atmosphäre. Mit jeder Stufe nimmt der Detailgrad sichtbar ab, aber Sie gewinnen bis zu zehn Prozent Leistung.
- ▶ Mit weniger als 4,0 GByte RAM treten gelegentlich kurze Nachladeruckler auf, die jedoch schnell wieder verschwinden.
- ▶ Wir raten Ihnen, die Anisotrope Filterung stets zu aktivieren. Die Texturen vermatschen ansonsten bereits in kurzer Entfernung. **TL**

Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 28,5 GByte Speicherplatz
- ▶ 512 MByte Grafikspeicher
- ▶ DirectX 9.0c



Rail-Shooter-Sequenzen sollen Abwechslung bieten, fallen aber aus dem sonst so glaubwürdigen Story-Rahmen.

Neben den Bursts gibt's noch unzählige Ausrüstungsgegenstände mit ähnlichen Funktionen und natürlich kistenweise Waffen. Unsere Lieblingskombinationen können wir in bis zu fünf individuelle Loadouts abspeichern, darüber hinaus gibt's vier voreinstellbaren Kämpferklassen. Je mehr wir unserem Alter Ego zumuten, desto langsamer wird der Bursche (oder das Mädlein) und desto langsamer heilen auch seine (oder ihre) Verletzungen. So viele Unlocks es in **Max Payne 3** auch gibt, so langsam bekommt man die auch: Im Gegensatz zur **Call of Duty**-Reihe dauert das Hochleveln ziemlich lange. Mit welcher Bewaffnung wir ausrücken, hängt maßgeblich vom gewünschten Modus ab: Deathmatch und Team-Death-

sich von Minute zu Minute ändern, denn unseren beiden Helden geht schnell die Munition aus. Die bekommen sie nur, indem sie erledigte Gegner durchsuchen, doch bei der Leichenfledderei sind sie kurzzeitig wehrlos. Wer einen der beiden zur Strecke bringt, tauscht mit ihm die Rolle. Entscheidend ist dabei, wer am meisten Schaden verursacht, und nicht, wer letztlich die tödliche Kugel abfeuert. Am Ende der Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Ein sehr spannender Modus, insbesondere, weil die besten Freunde von jetzt auf gleich zu erbitterten Feinden werden können.

Gang Wars ist ein reinrassiges Teamspiel und der Hauptspielmodus von **Max Payne 3**. Da treten auf einer Karte zwei Teams in fünf Einzelrunden gegeneinander an; der Zufall und das Schlachtfeld entscheiden dabei, was in

den ersten vier Abschnitten gespielt wird. Da gibt's Domination-Varianten, Bombenlege-Missionen, Capture-the-Geldtasche oder, unser Favorit, Attentat, bei dem ganz wie früher in **Counter-Strike** ein Mannschaftsmitglied vom Computer zum VIP bestimmt wird. Den gilt es dann zu erledigen beziehungsweise beschützen. Cool! Für jede gewonnene Runde erhält das Team eine Anzahl Leben für das Finale. Das wird nämlich als Team-Deathmatch ausgetragen. Wer vorher fleißig gewonnen hat, bekommt also die besseren Startbedingungen, trotzdem kann die unterlegene Mannschaft in der letzten Runde immer noch den Spieß umdrehen. Der Multiplayer-Modus von **Max Payne 3** macht durchaus Spaß, aber oft scheint eher Glück als Können darüber zu entscheiden, ob man hier punktet oder nicht. Das Bewegungsgefühl ist hakelig oder zumindest gewöhnungsbedürftig, die Hechtsprünge wirken oft unfreiwillig komisch. Die Kameraführung trägt ihren Teil dazu bei: Wenn man rücklings an Hindernissen steht, wird's gelegentlich unübersichtlich. PC-Spieler dürften sich aber am meisten daran reiben, dass es keine Dedicated Server gibt, sondern nur Peer-to-Peer-Hosting. Aber es gibt einen LAN-Modus! Und der ist dann wieder genauso Old School wie Schmerztabletten-Sammelei, Zeitlupen-Ge-hopse und mürrische Monologe. **FAB**

Hakeliges Gehüpfe im Multiplayer

match bedürfen wohl keiner weiteren Erklärung, die besonderen Spielarten heißen »Gang Wars« und »Payne Killer«. Bei letzterem schlüpfen zwei Spieler in die Haut von Max und Passos. Die beiden starten mit drei Pillendöschen und voller Bullet Time, treten dafür aber gegen den Rest der Meute an. Wer dabei Jäger und wer Gejagter ist, kann

Mann unter Feuer, für wahr!
Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich hatte befürchtet, dass die Fabiana-Entführung der einzige Aufhänger der Story wird und damit die ganze Geschichte zum Scheitern verurteilt. Aber Rockstar hat es geschafft, Max als Figur so fesselnd zu gestalten, dass der Kerl alleine die ganze Handlung trägt. Gegen Ende bringt er es selbst auf den Punkt: »Mein Tod war mir egal, ich wollte nur vorher ordentlich nerven.« Selten hat mir »nerven« so viel Spaß gemacht. Das Spiel hat zwar Macken, insbesondere die Achievements zerreiben mir die sonst so dichte Atmosphäre, aber dafür habe ich schon ein Gegenmittel gefunden: Ich spiele Max Payne 3 jetzt noch einmal in einem höheren Schwierigkeitsgrad und pfeife auf die ganzen Sammelobjekte.

TERMIN 1.6.2012 PREIS ca. 45 Euro USK ab 18 Jahren

Max Payne 3

Actionspiel

Publisher Rockstar Games
Entwickler Rockstar Vancouver
Sprache Englisch mit dt. Untertiteln
Ausstattung DVD-Box, 4 DVDs, 22 Seiten Handbuch
Kopierschutz Rockstar Social Club, Gameshield

GENRE-CHECK ACTIONSPIEL

»Mal geruhsam, mal temporeich, immer fesselnd.«

SPASST	[Progress bar]	
EINSTIEG	[Progress bar]	
HAUPTSPIEL	[Progress bar]	
ENDSPIEL	[Progress bar]	
SPIELSTIL	realistisch	fiktiv
CHARAKTER	linear	offene Welt
FREIHEIT	einfach	komplex
KÄMPFE	keine	brutal
HANDLUNG	Action	Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Gang Wars (16), Payne Killer (8) **SPIELTYPEN** Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERVERSUCHE** Intern (Rockstar Social Club) **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

WERTUNG Gut
»Anfangs spaßig, verliert aber mit der Zeit seinen Reiz.«

GRAFIK

- hohe Detailfülle
- glaubwürdiges Ragdoll-System
- wechselnde Farbstimmung
- strapazierende Unschärfe-Effekte

9/10

SOUND

- toller Soundtrack
- ausgezeichnete Sprecher
- krachende Effekte
- keine deutsche Synchronisation

10/10

BALANCE

- sanfter Einstieg
- fünf Schwierigkeitsgrade
- böckschwerer Hardcore-Modus
- vereinzelte Frost-Passagen
- mitunter unfair verteilte Speicherpunkte

9/10

ATMOSPHÄRE

- coole Kill-Cams
- fließender Übergang zwischen Film und Spiel
- toller Hauptdarsteller
- Achievements stören die Glaubwürdigkeit

10/10

BEDIENUNG

- eingängige Maus- und Gamepad-Steuerung
- Speicherpunkte separat anspielbar
- Zwischensequenzen nicht immer abbrechbar

8/10

UMFANG

- recht langer Story-Part
- Arcade-Modus
- umfangreicher Multiplayer-Modus

9/10

LEVELDESIGN

- zerstörbare Umgebung
- detail- und abwechslungsreiche Schauplätze
- sehr linear
- lahme Rail-Shooter-Passagen

8/10

KI

- gutes Deckungsverhalten
- Flankenmanöver
- variable Vorgehensweisen
- tumbe Bossgegner

9/10

WAFFEN & EXTRAS

- Bullet Time
- sogar kleine Revolver können tödlich sein ...
- ... was die Waffenauswahl letztlich überflüssig macht
- Knarren mit Laser-Zielvorrichtung verhalten sich wirt

7/10

HANDLUNG

- glaubwürdiger Held
- spannende Wendungen
- angenehmes Erzähltempo
- befriedigendes Ende

10/10

Brachiales Geballer, ergreifender Held.

89

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 10 Stunden

MINIMUM C2 Duo E600
A64 X2 4400+, GeForce 8800/GT
2,0 GB RAM, 29 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E6600
A64 X2 6000+ AMD, Radeon HD 6870
3,0 GB RAM, 29 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 E7400
Phenom II X4 955 AMD, GeForce GTX 460
3,0 GB RAM, 29 GB Festplatte

PROFIS

ANFÄNGER

FORTEGESCHRITTENE