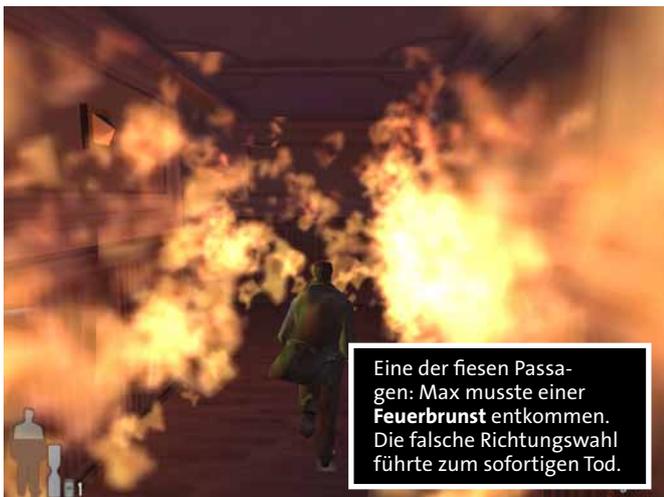


# Hall of Fame

# Max Payne

Den maximalen Schmerz erlebten wir erstmals 2001 mit einem aus Finnland stammenden amerikanischen Polizisten, der vor seinem Auftritt literweise Zeitlupe und gehörig Melodram in sich reingeschüttet hatte. Von Petra Schmitz

Auf XL-DVD: Video-Special



Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

»Everything ripped apart in a New York minute.« Dieser Satz steht für mich wie kein zweiter für **Max Payne**. Als der im Sommer 2001 aus meinen Boxen kroch, hatte ich erstmals Gänsehaut beim Spielen des finnischen Actiontitels. Heute funktioniert der Satz nicht mehr ganz so gut, weil das erste **Max Payne** bei mir nicht mehr ganz so gut wie damals funktioniert. Ich bin älter geworden und empfinde die vor Melodramatik überlaufenden Monologe und markigen Oneliner des Helden zuweilen als etwas aufgesetzt. Aber damals, 2001, gingen sie mir durch Mark und Bein. In nur wenigen Sekunden, in einer so genannten »New York minute« verlor Max alles, was ihm lieb und teuer war: Frau und Kind. Und damit sein bisheriges und wohl für einen Polizisten recht beschauliches Leben im Big Apple. Drogensüchtige richteten seine Familie förmlich vor seinen Ohren hin. Wäre Max nur wenige Sekunden früher von der Arbeit nach Hause gekehrt ... So konnten er und ich er nur noch durch die endlos erscheinenden Flure und Zimmer hetzen, unterlegt von den verzweifelten Schreien seiner Frau. Max und mir blieb lediglich, die von der Droge Valkyr

wahnsinnig gewordenen Killer niederzustrecken. Frau und Kind? Längst tot.

Im Anschluss begab ich mich mit Max auf die Jagd nach den Ursprüngen der Droge. Völlig linear und nach den immer gleichen Ballermustern zwar, aber das war mir egal. Max und ich hatten eine Mission. Dass mir das Schicksal von Max so nahe ging, lag zum einen schlicht daran, dass sich das Entwicklerstudio Remedy an ein in Spielen noch größtenteils tabuisiertes Thema heran gewagt hatte, nämlich an den Mord an einem Kind, genauer an einem Säugling. So etwas lässt niemanden kalt! Zum anderen machten sich die Finnen etwas zunutze, was wir bis dahin gerade aus Actionspielen eher wenig bis gar nicht kannten: den inneren Monolog. Dass die Äußerungen von Max nicht vor Schenkelklopper-Humor oder guter Laune strotzten – bei seiner Geschichte nur logisch. Alles, was der Mann von sich gab, war entweder düster oder sarkastisch oder beides. Er sagte Dinge wie: »I don't know about angels, but it's fear that gives men wings.« Auf Deutsch: »Ich hab keine Ahnung von Engeln, aber es ist die Angst, die den Menschen Flügel verleiht.« Oder er sagte: »I might have laughed, if I had remembered how.« Auf Deutsch: »Ich hätte gelacht, wenn ich mich daran erinnert hätte, wie das geht.« Dick aufgetragen, ja. Aber es passte auch. Kollege Michael

Obermeier behauptet übrigens, er könne jede Zeile aus **Max Payne** aus dem Gedächtnis runterbeten. Wir bezweifeln das, wagen aber auch nicht, ihn herauszufordern.

Übersetzen muss ich Max' Sprüche, weil's den ersten Teil der Serie nur auf Englisch gab. Erst **Max Payne 2** erschien auch auf Deutsch. Max' englische Premiere indes war von überragender Qualität. Das lag vor allem an der markanten Stimme des Schauspielers James McCaffrey und an seiner Fähigkeit, die Melancholie und gleichzeitige Verzweiflung des Helden aus jedem einzel-

## Mona 1 und Mona 2



Im ersten **Max Payne** (links) sah Mona Sax noch wie ein kecker, aber harmloser Teenager aus. Erst im zweiten Teil (rechts) mutierte sie zur echten Femme Fatale.

## Deswegen legendär

- ⊕ Bullet-Time
- ⊕ Comic-Panels
- ⊕ Film-Noir-Anleihen
- ⊕ melodramatische Handlung
- ⊕ Tabubruch

nen Wort triefen zu lassen. Die ohnehin schon sehr emotionale Sprachausgabe wurde großartig von Comic-Bildern eingerahmt, in denen das Spiel seine wendungsreiche Geschichte erzählte. Denn der Drogenmord an Max' Frau und Kind entpuppte sich als weit weniger zufällig als anfangs gedacht, hinter dem Drama steckte eine Verschwörung. Hinter den Comicstrips wiederum steckten größtenteils nachbearbeitete Fotos, auf denen Sam Lake (finnischer Schriftsteller, enger Freund der Entwickler und obendrein Autor des Spiels) in der Titelrolle zu sehen war. Auch Mona Sax, des Helden Femme Fatale in **Max Payne 2**, hatte schon Auftritte im ersten Teil. Allerdings wirkte sie auf den Bildern von 2001 noch weniger wie eine geheimnisvolle Schönheit, sondern eher wie das nette Schulmädchen von nebenan – inklusive lustigem Pferdeschwanz.

Obwohl **Max Payne** ein insgesamt sehr ernstes Spiel war, so präsentierte es sich aber auch nicht gänzlich humorbefreit. Auf den überall rumstehenden Fernsehern etwa gab's hin und wieder eine grausam überzogene Seifenoper namens »Lords & Ladies« zu schauen. Und dann waren da noch die sogar echt witzigen Zeichentrickfilmchen rund um »Captain Baseball Bat Boy«.

Doch wer an **Max Payne** denkt, denkt ja nicht nur an Melodramatik à la Film Noir, sondern vor allem an die so genannte Bullet Time. **Max Payne** war tatsächlich das allererste Spiel, das diesen Zeitlupen-Effekt nutzte. Zuvor hatten wir alle nur in Filmen wie **Matrix** gesehen, wie Helden unglaublich verlangsamt durch die Gegend sprangen und blaue Bohnen (mit gut sichtbaren Flugbahnen) verteilen. Ich fand es zwar zu Beginn recht fummelig, die Gegner in Echtzeit anzuvisieren, während die Feinde und mein Held in lässigen Schnarchbewegungen von einer Ecke in die andere hechelten. Aber nachdem ich mich damit angefreundet hatte, wurde die Bullet Time zu meinem besten Helfer. Denn – Heidewitzka! – Mäxchens erster Auftritt gestaltete sich selbst auf dem untersten Schwierigkeitsgrad nicht gerade als Spaziergang. Irgendwas muss dran sein an dem Gerücht, dass Spiele früher schwieriger waren.

Die Bullet Time war es allerdings auch, die Max hierzulande das Genick brach. **Max Payne** landete auf dem Index, weil die Schießereien »zum Sport und damit zu einer ästhetisierten Körperbeherrschung aufgewertet« wurden – so hieß es im Prüfbericht. Auch die Story stieß den Jugendschützern auf: »Selbstjustiz ist für Max Payne schein-

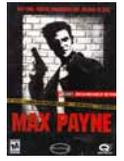
bar [...] das einzige probate Mittel, um die vermeintliche Gerechtigkeit wiederherzustellen.« Inzwischen hat die BPJM Max in einer Nachprüfung wieder vom Index genommen. Volljährige können den Titel jetzt ohne Probleme spielen.

Nur 16 muss sein, wer den 2008 veröffentlichten Film zum Spiel sehen will. Ja, der amerikanische Polizist aus Finnland hat's sogar schon nach Hollywood geschafft. Keine schlechte Karriere für einen Actionspiel-Charakter. Auch wenn der Film jetzt nicht unbedingt die Art Unterhaltung darstellt, die ich empfehlen würde. Oder anders: Ich halte den Film für durchschnittlich bis mies. Der Spiel-Max hingegen ist im Laufe der Jahre immer besser geworden. Schon der zweite Teil hat mich mehr mitgenommen, weil Mona Sax eine zentrale Rolle spielte und neben Blut und Morden auch noch die Liebe ins Spiel kam. Und nun ist in **Max Pay-**

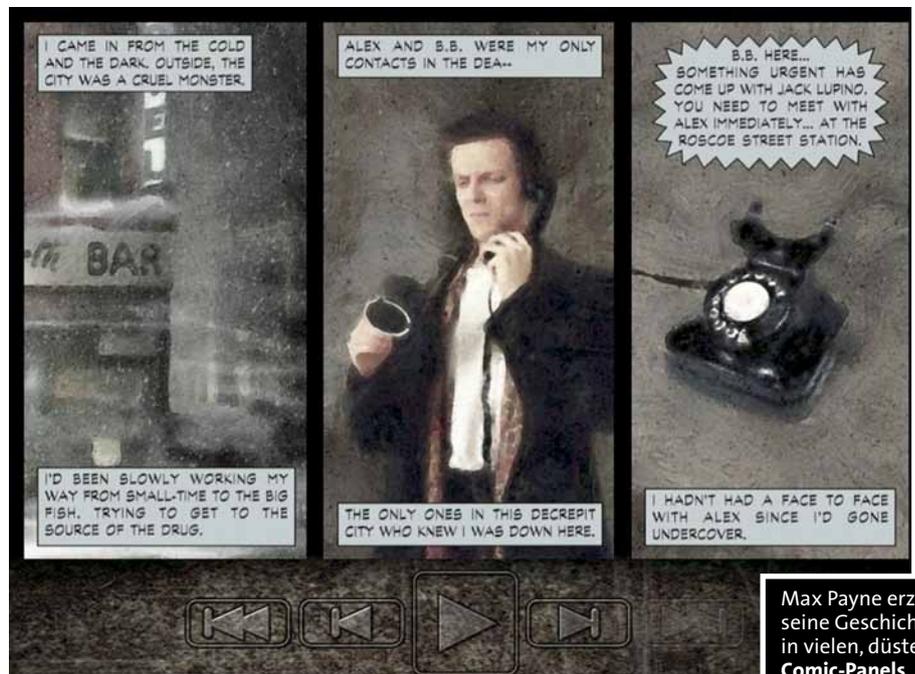
**ne 3** aus der männlichen Drama-Queen ein herrlicher Zyniker geworden. Max hat sich mit uns weiterentwickelt. Und das ist nun wahrlich eines der besten Komplimente, die man einer Spielfigur machen kann. **PET**

## Max Payne

<b>PUBLISHER</b>	Rockstar
<b>ENTWICKLER</b>	Remedy
<b>QUELLE</b>	Original-CD
<b>SPRACHE</b>	Englisch
<b>MINIMUM</b>	CPU mit 450 MHz, 96 MB RAM
<b>SO LÄUFT'S</b>	Max Payne läuft auch unter Windows 7. Zur Installation nicht die Install.exe aus dem Hauptverzeichnis wählen, sondern die Setup.exe aus dem »Disk 1«-Ordner. Obendrein muss noch ein Fan-Patch (Quicklink: 7904) für den Sound aufgespielt werden.



**Fazit** Bewegendes Drama mit viel Emotionen und zeitlupiger Action.



Max Payne erzählt seine Geschichte in vielen, düsteren Comic-Panels.

Die Bullet Time verlangsamt nicht nur die Zeit, sondern ließ Max auch in coolen Moves durch die Levels hechten.

