

Irrläufer im urbanen Dschungel

Das Action-Videospiel «Max Payne 3» verspricht sorgfältig programmierte, cineastisch inszenierte Spannung

Nach drei Jahren Entwicklungszeit veröffentlichte Remedy Entertainment vergangene Woche «Max Payne 3». Einfallsreichtum, handwerkliches Können und ein grosser Produktionsaufwand machen dieses Spiel zu einem packenden Thriller.

Marc Bodmer

Die Bilder flackern über den Bildschirm wie in einem argen Fiebertraum. Oder muss man sich so ein Delirium tremens vorstellen, die Entzugerscheinungen eines Alkoholikers? Erinnerungsfetzen aus der deprimierenden Vorgeschichte von Max Payne verschmelzen mit dessen wenig erfreulicherer Gegenwart. Die Ermordung seiner Frau und seines neugeborenen Kindes stiessen den ehemaligen New Yorker Polizisten in eine Abwärtsspirale aus Gewalt, Drogen und Korruption. Mit Alkohol und Tabletten versucht Payne die Schmerzen zu betäuben, doch er kann nicht vergessen. Er will nicht vergessen. Es käme einem Betrug an seinen Lieben gleich.

Interaktive Narration

Die Geschichte im klassischen Noir-Stil fand 2001 ihren Anfang. Nach drei Jahren Entwicklungszeit veröffentlichte damals das finnische Studio Remedy Entertainment das raffiniert inszenierte Meisterwerk «Max Payne», das als erstes Spiel die aus dem Spielfilm «The Matrix» bekannte «bullet time» einsetzte: Auf Tastendruck wird die Zeit zugunsten des Spielers verlangsamt, und er kann im Flug gelassen die heranstürmenden Gegner ins Visier nehmen.

Die düstere, im winterkalten New York angesiedelte Story trieben Comicsrips als Zwischensequenzen vorwärts. Diese hartgesottene Melange aus Film-, Comic- und Game-Elementen sorgte für gute Verkäufe und viel Kritikerlob. Für zehn Millionen Dollar sicherte sich daraufhin das Studio Rockstar Games, bekannt für populäre Titel wie «GTA IV» und «Red Dead Redemption», die Namensrechte, und die Finnen programmierten 2003 noch den ebenfalls ausgezeichneten Teil 2 der Geschichte. Doch dann war Pause für Payne.

Vor drei Jahren erstmals angekündigt, kam nun vergangene Woche die lange erwartete dritte Folge des Payne-Epos – erstmals ohne Remedy – auf den

Markt. Herausgekommen ist ein Vorzeigebeispiel interaktiver Narration. Ein bitterböses Epos, mit der Wucht eines Sam-Peckinpah-Films, das die zerstörerische Wut der Gewalt in Zeitlupe zerdehnt. In keinem anderen Spiel wird so gekonnt gestorben, in keinem anderen Spiel fühlt man sich so unter Druck und zum Schluss doch nicht cool, wenn man seine schäbige Haut vor dem Kugelhagel der Gegner gerettet hat. Den intensiven Gewaltinszenierungen in «Max Payne 3» haftet etwas Dreckiges an. Selbst das Blut ist nicht wirklich rot, sondern wirkt braun wie Bratensauce.

Einzige Momente der Ruhe werden dem Spielenden vergönnt, wenn Max Payne seinen zynischen Gedanken nachhängt. Sein Name ist Programm, sein Leben so kaputt wie der vom Whisky zerfressene Magen. In São Paulo, seinem neuen Einsatzort, erkennt er ein «Bagdad im String-Bikini», durch das er als amerikanische Dumpfbacke von einem Desaster ins nächste stolpert.

Wie in Elie Chouraquis Spielfilm «Man on Fire» (1987) hat Payne als ausgebrannter Polizist einen Job als Bodyguard einer Millionärgattin erhalten. Doch es kommt, wie es kommen muss: Die schöne Fabiana wird entführt und die Lösegeldübergabe verbockt. Atemlos hetzt der Ex-Polizist durch die verwinkelten Favelas, wenn er nicht gerade glitzernde Diskotheken – «Solche Lokale finde ich zum Kotzen, ich brauchte einen richtigen Drink, um mit der elektronischen Musik und den roboterhaften Leuten fertig zu werden» – in Stücke schießt.

Die Schiessereien erweisen sich als penible Präzisionspuzzles, bei denen mit Hilfe der «bullet time» unter Beschuss Gegner ins Visier genommen werden müssen. Aus dem Hinterhalt oder einem Versteck heraus die Reihen zu lichten, wie dies in anderen Shootern üblich ist, funktioniert in «Max Payne 3» nicht. Die künstliche Intelligenz der Bösewichte ist darauf ausgelegt, den Anti-Helden umgehend einzukreisen und mit wenigen Schüssen zur Strecke zu bringen. Ganz nach dem Kottanschen Motto: «Wer zuerst denkt, kommt nie zum Schiessen», hilft Max nur die Flucht nach vorn. Im Schwebezustand der «bullet time» gilt es die spärliche Munition wohl zu placieren und auf die heilende Wirkung der Schmerztabletten zu setzen. Denn sinnigerweise heilt die Zeit – wie in anderen Action-Games gängig – Max' Wunden nicht.

Beklemmende Visionen

Mit «Max Payne 3» werden Rockstar Games einmal mehr ihrem Ruf als kompromisslose Meister des Actionspiels gerecht. Das Team um den Briten Dan Houser, der auch am Drehbuch mitgeschrieben hat, hat eine beklemmende Vision der brasilianischen Metropole gezeichnet, in der das Ungleichgewicht zwischen Arm und Reich jäh spürbar ist. In diesem urbanen Dschungel irrt der dumpfe Amerikaner herum und versteht von den Geschehnissen, die über ihn hereinbrechen, nur «Bahnhof». Er ist des Portugiesischen nicht mächtig, und so kann er – wie auch der Spieler – sich bestenfalls aus Wortfragmenten einen Reim machen, der aber kaum über irgendwelche Schimpfwörter hinausreicht. Es sind solche Einfälle, die, kombiniert mit sorgfältigem Handwerk und gehörigem Aufwand bei der Produktion der Animationen, «Max Payne 3» zu einem packenden interaktiven Thriller machen, der von den Spielenden so ziemlich alles abverlangt.

«Max Payne 3», Rockstar Games, PS3/Xbox 360, ab 1. Juni PC, ab 18 Jahren.