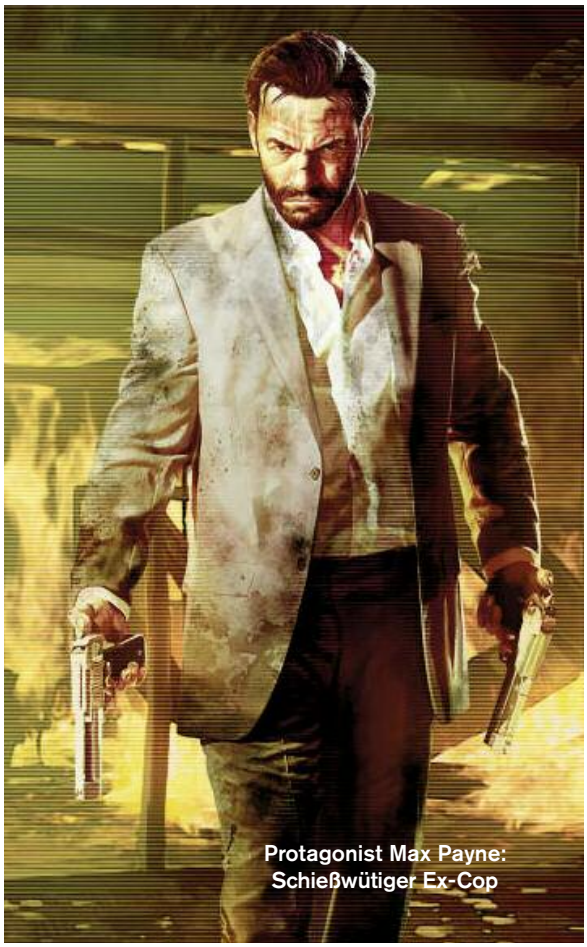
Die Rückkehr des Zynikers

„Max Payne 3“ ist eine atemlose, blutige Hatz durch São Paulo.

Richtig gut wird „Max Payne 3“ beim zweiten Spielen, wenn sich die Geschichte um den schießwütigen Ex-Cop, Alkoholiker und Berufszyniker Max Payne zusammenfügt. Wenn viele kleine Szenen auf einmal Sinn ergeben, wenn man versteht, was Max Payne von seinem heimischen New York nach São Paulo verschlagen hat und was dort eigentlich passiert. Beim ersten Mal nämlich ist das Action-Spiel eine atemlose Hatz. Protagonist Payne schießt auf Hunderte von Gegnern, gern stilvoll im „Matrix“-Zeitlupeneffekt. Als Leibwächter einer reichen Familie ist er in ein Geflecht aus Machtkämpfen, Drogen- und Menschenhandel geraten, hat nicht nur Banden aus den Armenvierteln São Paulos gegen sich, sondern auch Spezialeinheiten der Polizei, die mordend durch die Favelas ziehen. „Max Payne 3“ zeichnet ein Bild der brasilianischen Großstadt, das durch Filme wie „City of God“ oder „Tropa de Elite“ inspiriert wurde. Gleichzeitig aber setzt es den Noir-Stil der ersten beiden „Max Payne“-Spiele fort, kombiniert tropische Hitze mit der schwarzen Kühle von Raymond Chandler, zeigt surreale, zynische Momente, die an „Apocalypse Now“ erinnern. „Max Payne 3“ ist ein gelungenes Wagnis, weil es an einem für Spiele fremden Schauplatz angesiedelt ist, eine gebrochene Figur als Protagonisten hat und zudem eine komplexe Geschichte erzählt – auch wenn man sie erst beim zweiten Spielen wirklich versteht.

CARSTEN GÖRIG

„Max Payne 3“ *von Rockstar Games*

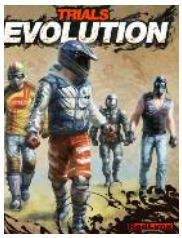


Protagonist Max Payne: Schießwütiger Ex-Cop

Neue Software

Diablo 3 *(Blizzard)*

Zwölf Jahre mussten Fans warten, bis eine der erfolgreichsten Spielereihen fortgesetzt wurde. Das lag auch daran, dass Entwickler Blizzard sich vor allem auf sein „World of Warcraft“-Online-Rollenspiel konzentrierte. Jetzt aber ist Teil 3 von „Diablo“ da und zeigt: Das Warten hat sich gelohnt. Die Rahmenhandlung ist düster, voller aufwendiger Zwischensequenzen, aber um die Story geht es in dem Spiel ja gar nicht. Hauptsache, man kann in die Höhlen des Teufels ziehen, Horden von Dämonen per Mausklick metzeln und wertvolle Beute nach oben ans Licht bringen. Stunden-, tage- und wochenlang. „Diablo 3“ macht süchtig, auch weil sich das Spielprinzip kaum erschöpft.



Trials Evolution *(Ubisoft)*

Auf den ersten Blick scheint „Trials Evolution“ ein simpel gestricktes Videospiel ohne großen Nährwert zu sein. Ein Motocross-Spiel, das sich auf das Wesentliche – nämlich das Fahren – beschränkt und keine Geschichte erzählt. Doch zwei Stunden, nachdem man damit begonnen hat, Fahrer mit ihren Motocross-Maschinen über immer vertracktere Kurse zu steuern, findet man es weder simpel noch langweilig. „Trials“ fordert Geschick und Schnelligkeit. Vor allem aber verführt es dazu, die Kurse immer wieder zu fahren, ein paar Sekunden herauszuholen und besser und sicherer durch das Gelände zu kommen. Ein großer Spaß!

CARSTEN GÖRIG