# Max Payne




Die Lösung basiert auf der englischen Version 1.05 (deutsche Anleitung, englische Spieltexte und Sprachausgabe) und dem normalen, nach der Installation einzig wählbaren Schwierigkeitsgrad „Fugitive“.
Die Screenshots wurden auf einem Athlon XP 2200+ und einer übertakteten GeForce4Ti 4400 bei aktiviertem 2x Antialiasing und anisotropen Filter (Im Spielmenü eingestellt!) mit der Screenshotfunktion von FRAPS gemacht.

Hier noch einige Savegames, die ich beim Durchspielen erstellt habe. Entpacken Sie einfach die Datei in Ihren Eigene Dateien Ordner, wo die Max Payne Savegames gespeichert werden (Ordner muss erstellt oder überschrieben werden). Achten Sie darauf bereits bestehende Savegames vorher zu sichern!
Savegames.RAR (1.1 MB)

---

## Part I: The american dream

Im kultigen, selbst spielbaren Intro geht man erst mal zum Telefon und hebt ab. Danach läuft man nach oben und kämpft sich bis zum Ort des schrecklichen Verbrechens vor!

### Chapter One: Roscoe Street Station




Durch die Tür links kommt man in die Umkleideräume. Durchsuchen Sie hier die Schränke und gehen Sie dann wieder zurück. Am Bahnsteig erledigt man dann zwei Gegner und folgt der Treppe nach oben. Kämpfen Sie sich durch den Gang zur anderen Station durch.
Hier geht durch den „Maintenance Work“-Zugang weiter nach unten, wo man in einem hinteren Raum (Personnel only) einen Wachmann rettet. Mit diesem läuft man dann wieder nach oben, da er den Code für die obere Tür kennt.
Leider wird er nach dem Öffnen sofort erschossen. Glücklicherweise hat Max jedoch einen guten Durchblick, so dass er die Tür nun selbst öffnen kann.
Erledigen Sie im hinteren Kontrollraum alle Gegner und aktivieren Sie dann im Seitenraum den Strom wieder. laufen Sie dann wieder nach unten zum gelben Inspektionswagen. Dort kann man nun die Tür öffnen und an der rechten Konsole das Gefährt in Bewegung versetzen.
Nach der Fahrt durch das Gitter klettert man über dieses hinweg und erledigt die Gegner weiter hinten. Folgen Sie dann der Steintreppe nach oben.

## Chapter Two: Live from the crime scene




Kämpfen Sie sich bis zum Kanal durch und folgen Sie diesem bis zur nächsten „Station“. Hier erledigt man die Gegner und läuft die Treppe nach oben.
Kämpfen Sie sich nun weiter durch, bis man irgendwann in einem Banktresor herauskommt. Erledigen Sie hier alle Schurken, wobei man massiven Gebrauch von der Bullet-Time machen sollte!
Sind dann im Hauptraum alle Gegner erledigt, nimmt man zuerst das Telefongespräch an und öffnet man mit dem zentralen Computer die Tür zu Vault C. Dort sieht man sich die Dokumente auf dem Tisch an (einfach „benutzen“) und öffnet dann die Tür zu Vault A, wo man einen Zünder findet.
Öffnen Sie dann wieder Vault B und laufen Sie wieder zurück. Bei der Tür mit dem Dynamit muss man einige Gegner von der unteren Treppe aus bekämpfen, bevor man den Timer an der Tür anbringen kann. Gehen Sie in Deckung.
Nach der Sequenz kämpft man sich nach oben durch. Das Tor vor dem Ausgang öffnet man mit dem Schalter im Kassenhäuschen.

## Chapter Three: Playing it Bogart



Springen Sie am besten direkt nach links hin aus der Deckung und erledigen Sie den ersten Gegner. Der Zweite geht meist in Deckung so dass man entweder genau schießen muss oder einfach eine Handgranate bemüht.
Nachdem die beiden erledigt wurden sieht man sich das Dokument auf dem Schreibtisch an und wehrt die angreifenden Gorillas ab. Gehen Sie dann nach unten in die Wohnung und benutzen Sie das Radio in der kleinen Nische.
Danach zerschießt man ein Fenster, so dass man nach draußen kann. Dort kann man bei der linken Tür die Wachen austricksen, indem man einfach hinter dem Blech stehen bleibt während die Wachen nach hinten laufen.
Kämpfen Sie sich dann durchs das Gebäude bis zum Raum 313. Öffnen Sie hier vorsichtig die Tür, denn eine Falle wurde gestellt.
Weiter hinten kann man übrigens eine Holztür zerschießen und so zwei „geheime Räume“ zugänglich machen.
Hat man im Zimmer 313 dann das Dokument auf dem Schreibtisch gelesen kann man wieder zurück zum runden Raum mit der Säule, wo nun eine Tür offen ist.
Im dahinterliegenden Raum schießt man auf den Tank, der dadurch umstürzt und ein Loch in den Boden reißt. Springen Sie nach unten und suchen Sie das Zimmer 216. Dort findet man „im“ Schrank einen geheimen Raum. Dahinter folgt man dem Weg bis zum Personalaufzug.

## Chapter Four: The blood veins of New York




Kämpfen Sie sich durch den Keller. Man findet neben einem weiteren Bericht im Fernsehen im hinteren Abstellraum zahlreiche Kisten. Zerschießen Sie einfach die vor der Tür und gehen Sie dann hindurch. Im Heizraum schnappt man sich den Baseballschläger und geht die Eisentreppe nach oben.
Kämpfen Sie sich durch die Küche bis zu einem größeren Gang vor. Dort erledigt man zunächst die Gegner im Raum zur Linken (mit den großen Türen) und schnappt sich dort den markanten Schlüssel auf dem Tisch.
Folgen Sie dann dem Gang nach hinten, wo man in eine Bar gerät. Dort sind gerade zwei recht beschäftigt. Nachdem die Sequenz jedoch vorbei ist kommen sofort zahlreiche

Gegner herein und die beiden aus der Sequenz zücken auch sofort ihre Waffen. Während er mit heruntergelassenen Hosen nach hinten abhaut muss man erst mal die herbei kommenden Gegner und die Nutte erledigen.
Folgen Sie dann dem Schurken und erledigen Sie ihn. Mit einer Handgranate kann man ihn auf sehr merkwürdige Art und Weise enden lassen!
Bei der Anmeldung geht man dann ins Hinterzimmer, wo man die antike Verbindungsanlage benutzt. Danach läuft man nach oben und zerschießt dort auf dem Dach das Glasfenster. Springen Sie dann auf die Kisten unten und erledigen Sie die angreifenden Gegner. Dann öffnet man mit dem Schalter unter dem EXIT-Schild in der Anmeldung die äußere Ausgangstür.

## Chapter Five: Let the gun do the talking




Folgen Sie der Straße bis zum Kellereingang bei der Rechtskurve. Hier trifft man unten einige Gegner, die aufgrund der Enge recht schwierig zu besiegen sind. Folgen Sie dem Gang bis hinter Ihnen die Heizung oder was auch immer explodiert und den Rückweg versperrt. Schießen Sie deshalb vor sich die Gasflaschen in Brand und gehen Sie schnell in Deckung, eine Flasche zerstört nämlich die gegenüberliegende, verschlossene Tür.
Kämpfen Sie sich dann bis nach oben durch, wo man einen Anruf an einem Wandtelefon entgegennimmt. Im großen Raum angekommen muss man in der verschlossenen Rezeption (Schloss aufschießen) den Schlüssel vom Regal nehmen und dann auch schnell wieder verschwinden, die Cops eröffnen nämlich das Feuer!
Mit dem Schlüssel kommt man dann ins Treppenhaus, wo man sich nach oben durchkämpft. Dort springt man über das Loch im Boden und läuft nach hinten zur Wohnung. Hier springt man durch das halboffene Fenster.

## Chapter Six: Fear that gives men wings




Klettern Sie über die Leitern nach unten und betreten Sie dort das gegenüberliegende Gebäude. Da man beim Türsteher des Laundry Service nicht ankommt muss man durch den anderen Hinterhof zum nächsten Gebäude laufen. Kämpfen Sie sich dort die Treppen nach oben, wo man jemanden findet, der einem Zugang verschaffen kann. Laufen Sie mit ihm wieder zurück zur Wäscherei, wo man sicherheitshalber speichern sollte.
Sobald die Tür aufgeht, geht den Jungs auch ein Licht auf wer da reinkommt. Sie müssen also schnell rein stürmen und alles umlegen. Weiter hinten fährt man mit dem Aufzug nach oben. Max ist hier übrigens recht dankbar wenn die Fahrstuhlmusik „ausfällt“.
Oben kämpft man sich durch die Wohnung (Typ kommt von der Toilette und wird erschossen, wie bei Pulp fiction), wo man auch einen weiteren TV-Bericht sehen kann und springt dann durch das Fenster aufs Dach.
Laufen Sie dort über die beiden Rohre zur anderen Seite, wo man in Bullet Time durch das Fenster springt und die Fieslinge schnell erledigt.
Weiter hinten findet man ein weiteres Fenster, das einem dann zum Zielgebäude bringt. Da dort die Treppe wieder versperrt ist läuft man weiter bis zu den beiden Typen, die mit der Bombe hantieren. Erledigen Sie die Kerle, was dann auch die Bombe hochgehen lässt. Warten Sie dann einfach noch etwas bis die Mauer einstürzt.
Weiter hinten kommt man über die herabgestürzte Decke auf die höchste Etage, wo man endlich das Büro des Oberganoven findet. Nach einer kleinen Sequenz muss man dann schnell dessen Gorillas abwehren.
Lesen Sie dann den Brief auf dem Schreibtisch und springen Sie links wieder aufs Dach. Folgen Sie dem Kerl zum anderen Gebäude und gehen Sie dort durch die Tür beim zerstörten Wohnbereich ins Treppenhaus.
Eine Etage höher entkommt er dann mit einem beherzten Sprung auf einen vorbeifahrenden Zug. Warten Sie bis der nächste Zug kommt und tun sie es ihm nach.

## Chapter Seven: Police brutality

Springen Sie auf die Rohre und laufen Sie zum anderen Dach. Hier kämpft man sich über die Dächer nach hinten durch. Den auftauchenden Hubschrauber ignoriert man einfach, da er nur ein passives Element darstellt.




Hinten findet man eine Tür, die Max zu einem Treppenhaus voller Gegner bringt. Schießen Sie sich nach unten durch und laufen Sie dann dort durch die Innenhöfe bis zur Baustelle.
Dort fährt man mit dem Aufzug vorsichtig nach oben und kämpft sich dann über die Dächer weiter vor. Sie treffen hier zahlreiche Gegner, die zudem noch auf kurze Distanzen mit Handgranaten werfen. Speichern Sie hier deshalb öfter und nutzen Sie die Bullet Time.
Hinten zerschießt man dann die Scheiben am Dachfenster und springt hinunter. Kämpfen Sie sich bis zum nächsten Dach durch, wo man auf die seitliche Feuerleiter springt.
Eine Etage tiefer betritt man das Gebäude und kämpft sich dann durch das Gebäude bis zum Hinterhof, wo Gognitti nicht mehr weiter kommt. In den engen Gängen muss man hier wieder mit Handgranaten rechnen, es ist also äußerste Vorsicht angeraten!
Im Hinterhof erledigt man zuerst den Ganoven, der nach oben kommt. Generell ist es hier nun recht kompliziert.

Stürmt man nach unten wird man selbst in Bullet Time von beiden Seiten unter Feuer genommen und hat wenig Chancen. Versuchen Sie deshalb erst mal mit Granaten und Molotow-Cocktails die Gegner von oben her auf zu mischen.



Dann wagt man sich nach unten vor, wo man nach links hin Gognitti findet. Er hält zwar mehr aus als sonstige Gegner, ist aber genau wie alle anderen zu bekämpfen.

## Chapter Eight: Ragna Rock

Gehen Sie in das Kassenhäuschen rechts und öffnen Sie dort mit dem Security-Schalter einem geheimen Zugang. Kämpfen Sie sich dann durch den Seitenraum zum ersten Tanzsaal vor.
Dort muss man auf die Gegner oben achten, denn diese werfen mit Molotow-Cocktails, was unten äußerst böse enden kann!




Unter dem auf der Wand aufgemalten Maul ist eine der vier Türen offen, so dass man in den Hauptraum kommt. Dort trifft man zum ersten mal auf einen von Max´ Brüder, den man aber umlegen muss (siehe auch 3DMark2001). Im seitlichen Raum findet Max allerhand Okkultes und öffnet dann mit dem kleinen Hebel die verschlossene Tür.
Dahinter geht man die Treppe nach oben und kämpft sich zum Kontrollpult für das Feuerwerk durch. Nehmen Sie hier die Tür gegenüber, die Sie zu einer Holztreppe bringt. Weiter oben trifft man im „Weinkeller“ zahlreiche Gegner, die man hinter den Fässern mitunter recht schwer treffen kann, was aber nicht unbedingt ein Nachteil ist, da diese Sie dann ja auch nicht treffen können.
Erledigen Sie alle und gehen Sie hinten zur nächsten Holztreppe weiter. Dort kämpft man sich nach oben durch und geht auf dem Dach durch die schmale Tür. Balancieren Sie dann über die Holzbanken zur Tür in der linken Ecke und gehen Sie dort wieder aufs Dach.
Max läuft nun weiter über den schmalen Weg zur hinteren Tür, wo man sich im Treppenhaus nach unten vorkämpft. Hinter der Bühne angekommen läuft man zuerst nach unten und dort zur anderen Seite, wo man an der Stage-Control den Durchgang zum hinteren Teil öffnet.
Laufen Sie seitlich beim Schlagzeug nach oben und schießen Sie sich dahinter den Weg zur Kontrolle rechts frei. Die vier Hebel müssen dort in eine bestimmte Position gebracht werden, damit man zum hintersten Teil der Bühne gelangen kann. Die Reihenfolge ist jedoch ganz einfach: Hebel 1 nach unten und alle anderen nach oben.
An der hinteren Wand läuft man dann wieder die Treppe nach oben und geht dort vorsichtig über die Bretter zur hinteren Tür.



### Chapter Nine: An empire of evil

Sehen Sie sich hier erst mal genau um, denn man findet zahlreiche interessante Sachen.
Danach läuft man nach oben, wo der gute Lupino völlig abdreht und erst mal seine Leibwache nach vorne schickt.
Bleiben Sie dabei möglichst an den Seiten, da der oberste Gegner mit Molotow-Cocktails wirft und man so in der Mitte schnell zu Boden geht.
Erledigen Sie die angreifenden Gegner möglichst ohne viele Treffer einzustecken, denn man findet hier nur wenige Schmerzmittel. Hat man dann alle erledigt gilt es noch den Oberboss und zwei seiner Gefährten niederzumähen.
Nutzen Sie dazu die ganze verbliebene Bullet Time, denn diese drei halten natürlich besonders viel aus.
Da man genügend Munition findet sollte das alles kein Problem sein.

## Part II: A cold day in hell



Im namenlosen Alptraum läuft man bis zum langen Gang. Hier hält man sich stets links bis man zum Wohnzimmer (Fotos ansehen) kommt. Dort geht es nach oben ins Kinderzimmer, wo man bald zu einer sehr merkwürdigen Linie kommt.
Hier darf man nicht von der Linie fallen, sonst stirbt Max in seinem Traum. Klingt komisch, ist aber so!
Laufen Sie deshalb genau auf der Linie und halten Sie sich auch hier wieder möglichst links, denn dort findet man fast neben der Eingangs- auch die Ausgangstür. Folgen Sie dem weiteren Weg.

### Chapter One: The baseball bat

Zerschlagen Sie am Schrank das Schloss und schlucken Sie die Schmerzmittel. Öffnen Sie dann die Tür und warten Sie bis die Patrouillen vorbei sind.
Folgen Sie Ihnen vorsichtig nach rechts, aber wagen Sie keinen Angriff.
Bei dem offenen Tor muss man schnell vorbei rennen, wenn gerade keiner in diese Richtung blickt.
Hinten rechts findet man die Waffenkammer, wo Max sich bequem ausstatten kann.




Nun kann man zwar mit Waffengewalt alle Gegner hier erledigen, doch da man nur eine Packung Schmerzmittel findet, sollte man sich das zweimal überlegen!
Nahe der Waffenkammer findet man nämlich einen Aufzug, der einem nach oben bringt.
Dort springt man heraus und schießt sich durch die Fleischerei, wo man endlich mehr Schmerzmittel findet.
Draußen folgt man der Straße nach links und betritt das Hotel. Gehen Sie zur linken Tür und attackieren Sie nach der Sequenz die drei Gangster im Gang dahinter.
Laufen Sie dann bis zur Bar, wo man dann den „alten Bekannten“ trifft. Ziehen Sie sich sofort zurück und wehren Sie dabei die drei Gegner ab, die auf Sie losstürmen. Speichern Sie und greifen Sie dann vorsichtig an. Achten Sie darauf die ersten Treffer zu landen, denn der Killer macht mit den beiden Uzis mit Max kurzen Prozess!

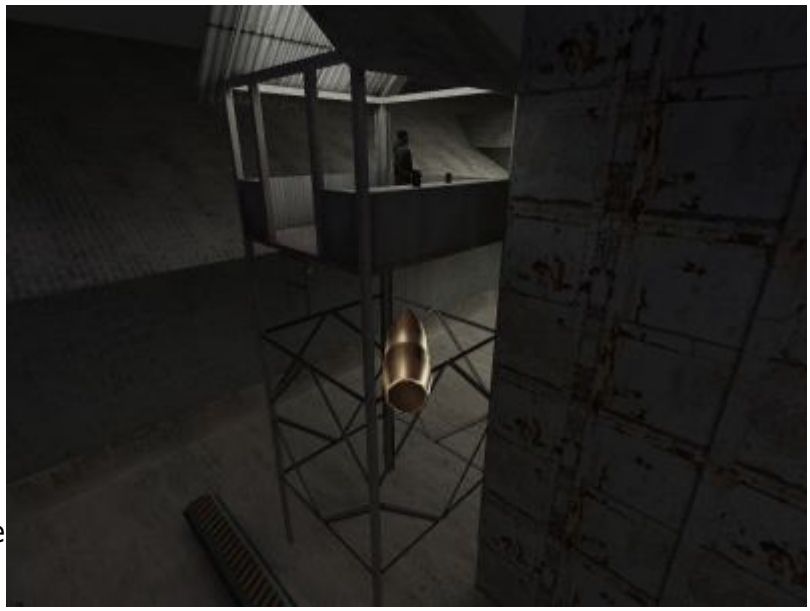
## Chapter Two: An offer you can´t refuse



Erledigen Sie den Wachmann und öffnen Sie dann im Wachlokal das Tor.
Dahinter kämpft man die Gegner in der Halle nieder, wo man über die Papierblöcke nach oben zur kaputten Treppe springen kann.
Leider findet man oben nicht viel, so dass man unten durch die Tür das Lager wieder verlässt. Erledigen Sie die Wachen beim Laster und öffnen Sie dann das Tor zu Halle 5, wo man mit dem Aufzug nach oben fährt und den Hebel am Kontrollpult umlegt, wodurch unten die Tür freigegeben wird.
Draußen kämpft man sich bis zum Kran vor, wo man zur Kabine hochspringt und einen Schalter drückt. Laufen Sie dann unter dem hochgehobenen Container hindurch und achten Sie darauf, dass dieser dann wieder abgesenkt wird.
Weiter im Containerdschungel wird plötzlich ein Container-Transporter aktiv. Laufen Sie hier einfach unter ihm hindurch und flüchten Sie in den seitlichen, offenstehenden Container, so dass der Transporter für Sie gefahrlos herumfährt.
Ist er dann außer Gefecht gesetzt läuft man weiter bis zum nächsten Transporter. Hier schaltet man schnell den Fahrer aus, so dass die Maschine zum Stehen kommt. Weiter hinten wird dann die Zugbrücke leider nach oben gezogen, woran man jedoch absolut nichts ändern kann. Warten Sie hier etwas, bis aus einem Container ein Gegner herauskommt und man dort drinnen das Scharfschützengewehr an sich nehmen kann.
Folgen Sie dann dem Weg nach links hin und springen Sie über das Boot zur anderen Seite. Dort

schießt man durch den Zaun den Keil unter dem Anhänger weg, so dass dieser die Zugbrücke wieder begehbar macht. Kämpfen Sie sich wieder zur Brücke und gehen Sie dahinter am besten zuerst nach rechts in das Gebäude. In den beiden Räumen findet man zahlreiche Waffen und Schmerzmittel. Dann geht man draußen durch die hintere Tür.

## Chapter Three: With rats and oily water



In der Halle kämpft man sich nach hinten durch, wobei dies recht schwierig ist, da die Gegner plötzlich auftauchen und sehr schnell Kopftreffer erzielen können. Sie sollten also nach jedem kleinen Erfolg speichern.
Oben kämpft man sich über den Weg zur Tür durch, die nach draußen führt.
Erledigen Sie dort schnell den herankommenden Typen auf dem „fahrenden Turm“ und springen Sie dann selbst drauf. Mit den jeweiligen Richtungsschaltern muss man nun den Container umfahren um zur anderen Seite zu kommen. Greifen Sie dazu am besten zum Scharfschützengewehr, womit man die Wachen auf den Türmen und die unten auftauchenden Gegner am besten erledigen kann.
Fahren Sie am besten alle erreichbaren Wachtürme an, da man dort Waffen und Schmerzmittel findet.
Schließlich hinten am anderen Gebäude angekommen springt man rüber und betritt die Halle.
Wehren Sie hier die angreifenden Gegner ab und laufen Sie dann zur anderen Seite hoch. Im Raum zur linken kann man schon einen ersten Blick auf den Frachter erhaschen und schon gleich die erste Wache ausschalten.
Bevor man dann mit dem Schalter neben der Tür den umzäunten Bereich in der Halle öffnet, sollte man noch unten eine Gasflasche beschießen, was den Raum darunter zugänglich macht.
Dann läuft man nach hinten und verlässt das Gebäude.
Kämpfen Sie sich zur Brücke hoch, wo man ein Telefongespräch annimmt. Dann muss man sich eine schmale Treppe nach unten durchkämpfen.



Schrotflinte oder Doppel-Ingram sind hier am effektivsten, da man selbst auf kurze Distanzen sehr schnell in die Knie geht und deshalb selbst sofort gut austeilen muss!
Unten sollte man dann unbedingt speichern, denn sobald man das Schott rechts öffnet beginnt eine kurze Sequenz, nach der man sofort unter Feuer steht. Hat man Pech wird man direkt umgepustet!
Versuchen Sie die Gegner erst mal mit Granaten auszuräuchern. Dann stürmt man den Maschinenraum und erledigt schnellstmöglich verbliebene Gegner. Gehen Sie dann sofort in Deckung, denn der Typ im weißen T-Shirt ist extrem gefährlich. Versuchen Sie deshalb zunächst die Gasflaschen hinter ihm zur Explosion zu bringen, was ihn dann aus der Deckung treibt. Mit zwei Ingrams kann man ihn dann am einfachsten erledigen, wobei man hier wirklich verdammt schnell schießen muss.
Ist er erledigt geht man durch das hintere Schott in die Waffenkammer, wo man weitere Waffen einstecken kann. Anschließend läuft man zurück zur Treppe.

## Chapter Four: Put out my flames with gasoline



Sobald man sich hier etwas nach vorne bewegt beginnt das totale Inferno, da das ganze Gebäude in die Luft gejagt wird! Speichern Sie deshalb sicherheitshalber und laufen Sie ein paar Meter. Sobald die Explosion hinter dem Tresen losbricht, springt man über die mittleren Tische nach rechts hin und läuft direkt zum Kücheneingang.
In der Küche darf man allerdings keine Zeit verlieren, da sich das Feuer durch das ganze Gebäude frisst und man immer gerade am Rand entkommen kann! Laufen Sie deshalb direkt nach hinten durch die Doppeltür in das Lager. Dort läuft man rechts und umgeht die umfallenden Regale an der Mauer.
Hinter der Tür folgt man dem aufflammenden Gang immer möglichst in der Mitte bis zum größeren Raum. Auch hier geht das Inferno weiter, so dass man schnell zum Ausgang laufen sollte! Im nächsten Raum springt man über die hinteren Tische um das Feuer in der Mitte und läuft dann zur hinteren Treppe. Ein kurzes Quicksave im Gang ist dann sehr empfehlenswert.
In den Büros explodieren dann beim Betreten die beiden Arbeitsnischen, weshalb man direkt zur Tür rechts hinten läuft. Warten Sie dort gegebenenfalls etwas bis sich das Feuer weiter frisst und im Gang zahlreiche Einrichtungsgegenstände durch die Gegend schleudert.
Erst dann springt man über die brennenden Hindernisse und folgt dem Gang. In der kleineren Küche

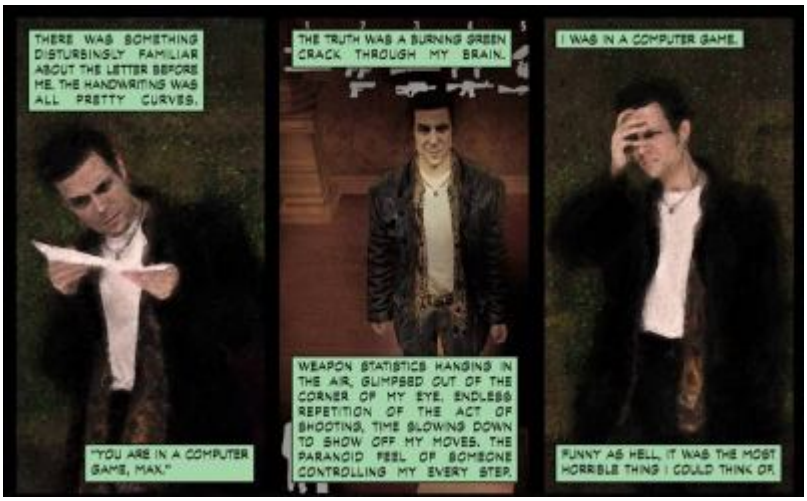
muss man dann aber nochmal extrem vorsichtig sein, denn sobald die Bullet Time einsetzt kommt eine Gasflasche aus der Ecke heran geflogen, der man unbedingt ausweichen muss. Dann läuft man zum Bereich vor den beiden Kühlräumen und springt hier über die kleine Aussparung zur anderen Seite des Raumes, wo man die rettende Tür nimmt.
Im nächsten Raum feuert dann der erste Gegner kurz auf Max und verschwindet.
Nehmen Sie sich erst mal etwas Zeit um eventuelle Wunden zu „verarzten“ und sich von der Rally zu erholen!
Danach kämpft man sich in den Keller vor, wo man hinten zur Kanalisation runter klettert. Dort muss man zahlreiche fies platzierte Gegner ausschalten, bis man hinten die Treppe hochgehen kann.

### Chapter Five: Angel of death




Schießen Sie sich durch den Keller bis zur Küche im Erdgeschoss. Dort zieht sich der erste des Trios mit zwei Kumpanen in den Nebenraum zurück, weshalb man erst mal die Karten auf dem Tisch deuten kann. Dann sollte man speichern und eine Handgranate bereit machen. Öffnen Sie dann die Tür und werfen Sie einige Granaten hinter den Tisch, wo sich die drei Jungs verschanzt haben.
Einen muss man dabei meist noch „von Hand“ erledigen, da er besonders viel aushält. Danach öffnet sich die andere Tür in der Küche und einige neue Gegner kommen herbei, so dass man nicht nachlässig werden darf!
Gehen Sie dann durch diese Tür und kämpfen Sie sich bis zur großen Eingangshalle vor. Dort findet man oben das zweite Triomitglied, das sich wieder mit ein paar Gegnern verschanzt hat! Hat man auch ihn erledigt geht die in der Eingangshalle gegenüberliegende Tür auf, wird jedoch gleich wieder geschlossen, so dass man etwas warten muss, bis sie dann plötzlich aufgesprengt wird.
Stürmen Sie dann in den Raum und erledigen Sie die Gegner (Achtung: Einer hat einen Granatwerfer!).
Kämpfen Sie sich sich durch das Bad zum Zimmer mit der Leiche durch. Weiter hinten nimmt man einen Anruf entgegen und geht dann durch die Tür.
Versuchen Sie den flüchtenden Gegner schon hier auszuschalten, so dass man mit den beiden anderen im Vorraum zu Punchinello leichteres Spiel hat.
Bevor man dann zur linken Tür geht sollte man nach Möglichkeit zwei Ingrams zur Hand nehmen.
Nach einer kurzen Sequenz kommen einige übel aussehende Jungs durch die Tür, so dass man sofort die Bullet Time aktivieren sollte, da man ansonsten gleich umgelegt wird.
Auf dem Rückweg wird man dann geschnappt!

## Part III: A bit closer to heaven




Hinter der Tür beginnt wieder das bekannte Szenario. Laufen Sie nach oben zum Schlafzimmer. Danach findet man sich im Büro wieder. Sehen Sie sich den Brief an und nehmen Sie den Telefonhörer ab.
Sobald man den Raum verlassen will ist man plötzlich wieder in der Ecke.
Sieht man sich den Brief nun erneut an, wird Max schmerzlich bewusst, dass er in einem Computerspiel ist 😉
Geht man nun erneut durch die Tür ist man wieder im Payneschen Haus. Laufen Sie wieder nach oben, bis man wieder in diesem seltsam, ätzendes schwarzen Raum ist. Folgen Sie den roten Linie und halten Sie sich diesmal rechts. An der „Bruchstelle“ lässt man sich zum Weg eine Ebene tiefer fallen und läuft dort weiter nach hinten, wo man den „Ausgang“ findet.
Im Schlafzimmer erschießt man sich dann selbst.

## Chapter One: Take me to cold steel

Zerschlagen Sie eine Glasscheibe und springen Sie nach unten. Schießen Sie aus sicherer Entfernung auf die Laserminen. Im dahinterliegenden Raum schnappt man sich das Scharfschützengewehr und erledigt damit in der großen Halle die beiden Wachen.
Unten wird man von einigen Gegnern überrascht, die unter anderem aus einem Container kommen! Durchsuchen Sie deshalb stets aufmerksam das seitliche Büro und öffnen Sie dann das hintere Tor (Schalter der weiß leuchtet).
Hinter der nächsten Tür findet man dann erneut einige Minen. Stoßen Sie einfach die Tür auf, ziehen Sie sich etwas zurück und bringen Sie die Minen wie vorhin durch einige gut platzierte Schüsse zur Explosion.




Laufen Sie dann schnell durch den Gang zum nächsten Raum, da der dortige Gegner eine Granate durch die Tür wirft!
Im dahinterliegenden Kesselraum erledigt man die Gegner und schnappt sich dann oben die Schmerzblocker, bevor man unten die links hinten gelegene Tür öffnet. Ziehen Sie sich hier jedoch sofort wieder zurück und schießen Sie auf die Lasermine hinter der Kiste.
Meist entkommt ein Gegner jedoch der Explosion, man muss diesen dann normal ausschalten. Der Gang führt dann zu einer Art Walzstraße, wo man beim Weg über das glühende Metall zur linken Wand springen kann oder einfach den Weg per Schalter wieder begehbar macht. Auf der anderen Seite erledigt man dann plötzlich auftauchende Gegner und läuft nach oben.

Dort kämpft man sich durch den langen Gang, wobei man nicht um die Ecken springen sollte, da manche Gegner Granaten werfen und man dann nicht mehr rechtzeitig weg kommt! Weiter hinten findet man in einem seitlichen Büro ein Walkie-Talkie, das interessante Neuigkeiten von sich gibt.

## Chapter Two: Hidden truths




Erledigen Sie die herankommenden Gegner am besten bei aktivierter Bullet Time und durchsuchen Sie das Büro.
Dann erledigt man den Gegner, der sich im Gang bei der Tür verschanzt hat und jagt die Minen weiter hinten in die Luft.
Drehen Sie dann mit dem seitlichen Ventil das Gas ab, so dass die Flamme vor der Tür verschwindet.
Im dahinterliegenden Walzraum erledigt man die Gegner auf dem Weg gegenüber und unten. Im Raum dahinter kann man dann die Minen zum ersten mal nicht einfach sprengen. Springen Sie stattdessen einfach über die erste hinweg. Bei der zweiten muss man dann die seitliche Tonne zu Hilfe nehmen und bei der letzten muss man zuerst die die Tonne und dann auf die Kiste gegenüber springen.
Wieder im Walzraum muss man neue Gegner erledigen, bevor man weiter hinten auf neue Fallen trifft. Speichern Sie erst mal und warten Sie bis die seitliche Flamme versiegt. Dann springt man schnell über die untere Mine und läuft zwischen den anderen am Boden platzierten hindurch.
Hinten erledigt man einen Gegner und springt dann über das Geländer. Da man die Doppelflamme vor der Tür nicht abdrehen kann, muss man auf die seitliche Kisten klettern und an der Wand in Richtung der Tür springen.
Gehen Sie dann nur ganz vorsichtig zur Tür und bleiben Sie unmittelbar davor stehen, denn dahinter explodiert der halbe Raum und bei geöffneter Tür geht Max mit hoch! Nach der Explosion öffnet man dann die Tür und springt vorsichtig nach unten. Den Weg über das Metall kann man hier mit der seitlichen Kontrolltafel herunterfahren, so dass man nicht mehr an der Seite entlang springen muss.
Sprengen Sie dann die Fässer auf dem Gabelstapler in die Luft und öffnen Sie vorsichtig die Tür. Der Gegner geht hier mit seiner Mine in die Luft, so dass man direkt zum nächsten Raum kann, wo man über die hinteren Kisten auf das Gitter über der Walzstraße springt. Von dort geht es zu dem beschädigten, herabhängenden Wegstück.




Oben erledigt man schnell die beiden Gegner hinter dem Gitterzaun und geht dann in die Kontrollzentrale, wo man den Hebel umlegt. Erledigen Sie schnell den herbei stürmenden Gegner und folgen Sie dann dem Gang zur hinteren Lagerhalle. Dort betätigt man unten einen weiteren Hebel, wodurch der Metallstapel das rechte Tor brüchig rammt.
Schießen Sie es auf und erledigen Sie die beiden Gegner dahinter. Sie kommen nun zu einer äußerst seltsamen und ziemlich kaputten Anlage. Schießen Sie hier auf die erste Mine, was das erste Feuertor zum sporadischen Schließen anregt.
Springen Sie in dieser Zeit schnell in den Wagen und legen Sie den Hebel um. Fahren Sie in geduckter Haltung nach hinten und schießen Sie dort so bald wie möglich auf die links platzierten Minen.
Hinten öffnet sich dann automatisch das Tor und gibt zwei Gegner frei, die man sehr schnell erledigen muss, sonst drohen schnell tödliche Treffer!
Springen Sie dann schnell aus dem Wagen, denn von der Seite kommt ein anderer Wagen und rammt den Eigenen! Erledigen Sie die Gegner hinter dem anderen Tor und legen Sie dort den Hebel am Kontrollpult um, wodurch der brennende Bereich endlich etwas ruhiger wird, so dass man sich dort das Scharfschützengewehr schnappen kann.
Gehen Sie dann beim gerammten Wagen durch die Tür und erledigen Sie die beiden Gegner hinter dem umgefallenen Regal. Die Minen vor der hinteren Tür bringt man dann mit einer Granate oder einem Molotow-Cocktails zur Explosion.
Im dahinterliegenden, bereits bekannten Raum erledigt man weitere Gegner und springt dann über die Kiste zum Vorsprung an der Wand. Laufen Sie zur anderen Seite und öffnen Sie dort das Tor, wo man endlich den Aufzug findet, den einem die Kamera gezeigt hat.
Vorsicht: Mit dem Aufzug kommen nochmal zwei Gegner nach oben!

## Chapter Three: The deep six



Erledigen Sie die beiden furchtbar böse guckenden Jungs und sehen Sie sich dann das Symbol am Boden genauer an.
Danach geht es durch die einzig offene Tür in Richtung „Processing“. Stürmen Sie hier nicht sofort los, warten Sie stattdessen etwas bis die Gegner von alleine weglaufen und schießen Sie dann die Gasflasche auf dem Container in Brand, die dann den Jungs hinterher fliegt!
Folgen Sie dem Weg nach hinten.
Da einem der „Cell access“ verweigert wird m lässt man sich zum Weg eine Ebene tiefer fallen und läuft dort weiter nach hinten, wo man den uss man in der anderen Richtung nach einem Computerterminal mit drei Bildschirmen suchen. Dort findet man den benötigten Code, der einem

nicht nur Zugang zum Aufzug (runter zu Block B) sondern auch zum seitlichen Lagerraum gibt!
Unten angekommen geht man durch die rechte Tür in den Zellenblock, wo man den eingesperrten Wissenschaftler befreit. Mit ihm fährt man dann in einem anderen Aufzug nach oben. Bevor man diesen jedoch verlässt sollte man speichern, da um die Ecke zwei Gegner angreifen und der Wissenschaftler natürlich nicht sterben darf!
Folgen Sie ihm zur hinteren Schleuse, wo man dann problemlos entseucht wird. Dahinter geht man bis zum Labor mit der von der Decke brennenden Flamme.



Springen Sie an der linken Seite über die Tische nach hinten, wo man einen Aufzug findet.
Der bringt Max zu einem schwer verminten Raum. Erledigen Sie die ersten Minen noch aus dem Fahrstuhl heraus und schießen Sie dann langsam nach und nach alle Minen weg, bevor man zum Computer geht, der weiteres über V verrät.
Hinten fährt man dann mit dem Aufzug nach unten und läuft dort zur Dekontaminationszelle, wo man sich an die Wand stellt und durch das Glas auf die Minen schießt. Deren Explosion schleudert die Tür herein, so dass aus dem Raum und zum Aufzug laufen kann. Dort stellt man sich an die Seite, da das mittlere Gitter wegbricht und wartet einfach bis der Aufzug dem Untergang entkommt.

## Chapter Four: Backstabbing bastard




Ziehen Sie sich zuerst hinter das Gebäude zurück und wählen Sie dann eine gute Fernkampfwaffe, beispielsweise die Colt Commando. Erledigen Sie die Gegner auf dem Dach und folgen Sie dann den beiden Wagen nach unten. Sie müssen sich durch mehrere Parkdecks nach unten durchkämpfen. Zwar trifft man zahlreiche Gegner und man muss sich vor dem schwarzen Kleinbus in Acht nehmen, der mit schweren MGs um sich schießt und manches geparktes Fahrzeug durch die Gegner schleudert, doch dafür findet man mehr als genug Waffen und auch genügend Schmerzmittel!
Schauen Sie sich deshalb immer genau um und gehen Sie nicht überstürzt vor. Unten angekommen muss man erst mal einige normale Gegner erledigen. Einer führt hier sogar eine automatische Schrotflinte mit sich, sehr schick!
Erledigen Sie dann nach und nach die „Leibwachen“ des Oberganoven. Sobald hinten mal wieder ein geparkter Wagen durch die Luft wirbelt muss man sich wieder umdrehen, denn der Hauptgegner kommt nun aus der anderen Richtung. Bewegen Sie sich schnell auf ihn zu, denn meist wirft er mit Handgranaten um sich, denen man am besten im Nahkampf entgeht.
Hat man ihn erledigt nimmt man den Anruf entgegen.

## Chapter Five: In the land of the blind



Nach einer interessanten Sequenz findet Max sich in einem Innenhof wieder.
Laufen Sie zum Kellereingang schräg gegenüber und sprengen Sie dort die Laserminen. Kämpfen Sie sich dann nach oben, wo man Zugang zur Überwachungszentrale hat. Hier muss man jedoch gleich zwei eindringende Gegner erledigen!
Nachdem man sich die Überwachungsmonitore näher angeschaut hat geht man in den Gang und kämpft sich zum Treppenhaus durch. Kämpfen Sie sich hier vorsichtig nach oben durch und lassen Sie sich nicht von den plötzlich herabfallenden Handgranaten erwischen!
Im oberen Großraumbüro muss man einige Laserminen und fies platzierte Gegner ausschalten, findet dafür jedoch auch einige Schmerzmittel und sogar einen Granatwerfer!
Dahinter folgt man dem Gang bis zum nächsten Büro, wo man zahlreiche interessante Sachen findet. Das Büro führt zu einer hohen Eingangshalle, wo man Zugang zum Treppenhaus bekommt. Erledigen Sie die Gegner und kämpfen Sie sich bis zum Keller durch. Auf den Etagen dazwischen kann man noch einige Gegner erledigen.
Im Keller erledigt man einige Gegner und sprengt dann per Handgranate einige Laserminen in die Luft.

## Chapter Six: Byzantine power game




Erledigen Sie die Gegner und bringen Sie die Mine an den Regalen zur Explosion, so dass diese umfallen und man darüber bis zur hinteren Treppe laufen kann.
Kämpfen Sie sich dann nach oben bis zur nächsten Bibliothek durch, wo man von der Decke kommende Gegner erledigen muss. Diese bringen jedoch Laserminen an, wenn man nicht schnell genug agiert, was zwar ganz praktisch ist, da man die Gegner oft mit den Minen hochgehen lassen kann, doch dabei wird unter Umständen auch die hintere Treppe zerstört.
Ist diese der Fall muss man nur alle Minen zur Explosion bringen und über die umgestürzte Säule nach oben laufen. Dort kämpft man sich durch den Presseraum bis zur großen Halle mit dem Obelisk in der Mitte durch. Durch die andere Tür geht es zum Treppenhaus, wo man

wieder von der Decke kommenden Gegnern überrascht wird.
Nehmen Sie sich in diesem Abschnitt aber genügend Zeit alle Räume genau zu durchsuchen, man findet zahllose Waffen und auch mehr als genug Schmerzmittel!
Laufen Sie dann bis zum großen Raum, wo man auf der anderen Seite die Treppe nach unten nimmt.
Nachdem man die beiden Wachen im Präsentationsraum erledigt hat sollte man sich eine gute Waffe nehmen (M16 oder automatische Schrotflinte) und speichern.
Sobald man durch die Tür in den Eingangsbereich geht kommen zahlreiche Gegner heran und der Raum verwandelt sich in ein Schlachtfeld. Ziehen Sie sich nach links hin zwischen die Säulen zurück, so dass der umfallende Obelisk Sie nicht erschlägt. Erledigen Sie die Gegner möglichst schnell, da noch einige nachkommen. Springen Sie dazu am besten zwischen den Säulen umher.
Hinten findet man für den Notfall noch Munition für die Schrotflinte und ein Schmerzmittel.

## Chapter Seven: Nothing to lose




Nachdem man durch einen der beiden Metalldetektoren gelaufen ist wird der Alarm ausgelöst und einige Wachen kommen um die Ecke. Erledigen Sie die Kerle schnell und speichern Sie dann unbedingt!
Um die Ecke muss man dann nämlich drei Gegner erledigen, die weiter hinten auf drei Etagen platziert sind und alle mit einem Granatwerfer Max nach dem Leben trachten. Mit Hilfe der Bullet Time kann man hier zwar einen, vielleicht auch zwei noch recht gut ausschalten, doch dann ist diese meist aufgebraucht, da man nicht aus der Deckung springen darf, sonst würden die Granaten Max erwischen!
Aktivieren Sie deshalb die Bullet Time und greifen Sie zum M16 oder dem Scharfschützengewehr. Versuchen Sie dann beim ersten verlassen der Deckung mindestens einen Gegner zu erledigen und ziehen Sie sich dann sofort wieder zurück. Für die folgenden Versuche (ohne Bullet Time) sollte man den Granatwerfer zur Hand nehmen, jeweils nur ganz kurz aus der Deckung treten, eine Granate grob in Richtung eines Gegners abfeuern und dann sofort wieder zurück in Deckung hechten!
So kann man die Gegner recht passabel ausschalten.
Ein direktes Angreifen ist quasi unmöglich, da die Granaten einfach einen zu großen Explosionsradius haben und Max stets erwischen!
Hinten geht man durch die Tür zum Bereich mit den Rolltreppen. Kämpfen Sie sich hier ganz nach oben vor, wobei man auf den einzelnen Etagen zahlreiche nützliche Extras findet, weshalb man nicht direkt nach oben stürmen sollte (was durch die Minen ja eh etwas verzögert wird).




Oben läuft man dann nach hinten zum Gang mit den Laserschranken, wo man sich durcharbeiten muss. Zwar muss man nur über einzelne Barrieren hinweg springen und bei manchen einfach etwas warten und dann durchlaufen, doch dafür erscheint etwa in der Mitte angekommen ein Gegner, den man ganz schnell erledigen muss!
Dahinter sollte man zuerst nach rechts hinten laufen und sich dort in der dunklen Ecke die Schmerzstopper schnappen. Erst dann geht man zum Aufzug und nimmt vorher mal wieder eine gute Waffe zur Hand, da nach einer Sequenz plötzlich hinter einem wieder fies Gegner auftauchen. Mit der nutzlosen Schrotflinte hat man hier ziemlich verloren, zudem sollte man keinen Bullet Time Sprung nutzen, sonst wird man beim Aufstehen wie üblich zerlegt!
Hat man die Gegner abgewehrt drückt man erneut den Aufzugknopf und steigt ein. Wählen Sie nun schnell eine Waffe mit viel Munition und möglichst großer Präzision, optimal wäre natürlich wieder das M16. Sie müssen nun auf der Fahrt nach oben alle Laserminen im Aufzugschacht rechtzeitig zur Explosion bringen, sonst wird es im Aufzug recht ungemütlich!
Oben erledigt man erst mal wieder einige Gegner bevor man im Kontrollraum den markanten gelben Knopf drückt, der dann mal wieder weitere Gegner heraufbeschwört. Erledigen Sie die Kerle und laufen Sie zum offenstehenden Aufzug. Hier unbedingt speichern.




Bei der Fahrt nach unten taucht nämlich plötzlich ein Hubschrauber auf, der den Fahrstuhl unter Feuer nimmt. Gehen Sie deshalb an der linken Seite in Deckung und warten Sie bis der Helikopter abschwirrt.
Dann springt man zum anderen Aufzug rüber und fährt mit diesem weiter nach unten.
Vor dem Verlassen des Aufzugs gilt es wieder zu speichern, denn man muss nun im engen Gang vor den Aufzügen drei Gegner aus zwei Richtungen bekämpfen, wozu man eine Waffe mit hoher Feuerrate und recht viel Bullet Time braucht.
Anschließend erledigt man die Wachen im Rechenzentrum und zerschießt dort von oben die „blauen Leuchten“ bei den vier Hauptrechnern. Das bringt einige weitere Gegner auf den Plan, die unten auftauchen. Hat man alle vier Röhren zerschossen und so das ganze Rechenzentrum lahmgelegt, muss man unten zum Aufzug rechts laufen, der einem wieder ganz nach oben bringt.
Hier erledigt man die von oben kommenden Gegner und schießt auch dort das Büro der Chefin frei. Nachdem man etwas am Computer herumgespielt hat geht man zum Aufzug.

## Chapter Eight: Pain and suffering

Und gleich wieder eine recht nervige Situation. Kurz nachdem das Tor sich geöffnet hat kommt eine Granate geflogen, der man zu den Möbeln ausweichen muss. Dann kommen die ersten beiden Gegner heran, die man dann natürlich abwehren muss. Ein Bullet Time Sprung ist hier wegen dem nervigen Aufstehen natürlich eher unpraktisch und das normale Ausweichen wird durch die Möbel erschwert! Versuchen Sie die beiden deshalb schnellstmöglich auszuschalten, was mit dem Granatwerfer recht gut zu schaffen ist. Die beiden anderen werden dann auch am besten so weg gepustet wenn sie um die Ecke kommen. Schnappen Sie sich nun schnell alle Waffen und gehen Sie hinter dem Metallkunstwerk in Deckung, denn der nervige Helikopter zersäbelt den ganzen Raum sekundenlang! Da man nichts gegen ihn ausrichten kann muss man einfach in der Deckung warten bis er verschwindet. Die beiden angreifenden Gegner erledigt man dann und läuft durch das Tor nach hinten (Vorsicht, aus dem Aufzug kommt einer!).
Draußen muss man dann auf dem schmalen Weg am Gebäuderand springen (verdammt unrealistisch bei dem Wetter) und zur anderen Ecke laufen. Blöder weise taucht der Heli wieder auf und eröffnet das Feuer! Man muss deshalb schnell mit einem Hechtsprung nach vorne seiner Salve entgehen und dann schnell zur anderen Ecke laufen, wo man wieder ins Gebäude kann.
Hier kämpft man sich dann nach oben durch. Verlaufen kann man sich nicht, da es immer nur eine offene, weiterführende Tür gibt!
Im großen Raum mit dem hinteren Computer muss man an diesem Schreibtisch nur den kleinen, seitlichen Knopf drücken und schon öffnet sich eine seitliche Geheimwand. Folgen Sie der Treppe nach oben und lassen Sie sich nicht von der herunterkommenden Handgranate erwischen!
Oben zerschießt man dann nach der Sequenz das nahe Halterungsseil für den Turm und speichert dann unbedingt, denn aus der Mitte kommen einige verdammt böse Gegner, die mit einem Granatwerfer Max verdammt schnell ins Jenseits schicken können!



Greifen Sie deshalb nach Möglichkeit auch zum Granatwerfer um mit den Kerlen fertig zu werden (sind auch die letzten Gegner!).
Dann läuft man schnell zur Gittertür weiter hinten, wo man durch die einzelnen Gitter auf das hintere Seil schießen muss, was mit der M16 oder dem Scharfschützengewehr am besten klappt.
Schafft man das nicht, kann man natürlich auch von der anderen Rampe aus aktiv werden, wo das zweite Seil festgemacht war.
Auf jeden Fall muss man sich beeilen, sonst startet der Helikopter und macht den doofen Max platt! Sind also beide Kabel durchtrennt, muss man nur noch einige Schüsse auf den Turm abgeben, so dass dieser abknickt. Dazu reicht eine normale Schusswaffe vollkommen aus, mit dem Granatwerfer wird es natürlich etwas realistischer...

---

| | |
|---|---|
| **Text** | A. Neumann (2004) |
| **Screenshots** | A. Neumann (2004) |
| **Lizenz** | (cc) BY-NC-SA |

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/maxpayne?rev=1436349971**

Last update: **2015/07/08 10:06**