

Max Payne (videojuego)

<i>Max Payne</i>	
Desarrolladora(s)	Remedy Entertainment (WIN) Rockstar Toronto (PS2) Rockstar Vienna (Xbox) Rockstar Leeds (GBA) MacSoft (MAC)
Distribuidora(s)	Gathering of Developers (WIN) Rockstar Games (PS2, Xbox, GBA) Feral (MAC) MacSoft (MAC)
Motor	Remedy MaxFX
Plataforma(s)	Windows, Xbox, PlayStation, Game Boy Advance, Mac
Fecha(s) de lanzamiento	25 de julio de 2001
Género(s)	Acción en tercera persona
Serie	Max Payne
Videojuego posterior	<i>Max Payne 2: The Fall of Max Payne</i>
Modos de juego	Un jugador
Formato(s)	CD DVD
Controles	Mouse y teclado

Max Payne es un videojuego de disparos en tercera persona y entorno 3D desarrollado para PC por la empresa finlandesa Remedy Entertainment, escrito por Sam Lake, producido por 3D Realms y publicado por Gathering of Developers en julio de 2001. El juego también fue llevado a otras plataformas como Xbox, PlayStation 2, Macintosh y Game Boy Advance.

Sistema de juego

A través de niveles o fases, con pausas con secuencias cinemáticas en las que el jugador no interviene, simplemente observa el desarrollo. Estas pausas desarrollan la historia a través de vídeos y una novela gráfica, es decir, en estas presentaciones nos aparecen viñetas, van apareciendo según acaba la anterior presentación, ya que además de la imagen, y los bocadillos en los que los personajes hablan, las viñetas están dotadas de sonidos y de las voces de los personajes que aparecen en ellas, siendo este un estilo muy original y característico de este juego.

Bullet Time

Max Payne fue el primer videojuego en implementar el bullet time (tiempo bala), que tan popular se hizo tras la película *Matrix* (no obstante, el tiempo bala de este juego está inspirado en las películas de John Woo, y no en *Matrix*, el juego ya se estaba desarrollando cuando *Matrix* apareció en los cines). Cuando se activa, éste hace que la acción del juego se ponga en cámara lenta, y aunque los movimientos de Max también bajan de velocidad, el jugador puede reaccionar en tiempo real para realizar ataques más certeros o para evitar las balas de los enemigos. Max también puede hacer movimientos especiales mientras esté activado el bullet time, como saltar hacia los lados mientras sigue disparando. Sin embargo, el efecto del bullet time es limitado y se mide por una especie de reloj de arena que se encuentra junto al indicador de la salud del jugador. Este reloj de arena se recarga con el tiempo y

también a medida que Max Payne acabe con los enemigos.

También en algunas partes del juego, cuando un jefe o el último enemigo de un grupo es abatido, el punto de vista cambia y podemos mirar su cuerpo cayendo mientras la cámara se mueve a su alrededor.

Max Payne en Game Boy Advance

La versión del juego para la Game Boy Advance fue desarrollada por Mobius Entertainment Ltd, ahora conocida como Rockstar Leeds. El modo de juego difiere bastante respecto al original: en lugar de estar en un entorno 3D, el juego está basado en sprites y tiene una perspectiva isométrica. Sin embargo algunas características como la historia y el bullet time se mantienen, aunque algunos niveles del original fueron omitidos. El juego incluso incluye una gran parte de la novela gráfica del original con las respectivas voces.

El juego

Armas

- Tubo de acero
- Bate de béisbol
- Beretta 92F/FS
- Desert Eagle
- Escopeta de corredera
- Escopeta recortada
- Escopeta automática Jackhammer
- Ingram MAC-10
- M4 Commando
- Granada de mano
- Cóctel molotov
- Escopeta lanzagranadas M79
- Fusil M40

Secuelas y otros

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

En la secuela del juego, Max Payne abandona la agencia antidrogas y vuelve al departamento de policía de Nueva York, librándose de los cargos que tenía en su contra gracias a las influencias políticas de Alfred Woden. Todo parece haber vuelto a la normalidad cuando se ve enfrentado a una banda de delincuentes que tienen una tapadera como limpiadores, a los cuales luego termina "bautizándolos" como "Comandos". durante su investigación se enreda amorosamente con la asesina a sueldo Mona Sax, la cual ya hacía su aparición en la primera parte y Max creyó muerta al recibir un tiro en la cabeza (para salvar a Max) dentro de un ascensor en el edificio altísimo de Horne, la infeliz que usó a Max como rata de laboratorio. Desde allí empieza una carrera por diversos escenarios en donde debe acabar con distintos maleantes, pandillas y bandas con mejores armas que la primera parte pero, por desgracia, no aparece la destructiva escopeta lanzagranadas M79. Después de una enredada pelea entre Max y "Los Limpiadores", Max descubre que el líder era Vladimir "El Capo de la mafia rusa" el que lo ayuda contra Punchinello en la primera parte, Vladimir celoso de la supuesta relación entre Max y Mona decide disparar a la despampanante asesina provocando la ira de Max. Esta versión tiene dos finales:

- Mona muere en brazos de Max producto del disparo de Vladimir, dejando a Max como el único sobreviviente del tiroteo.

- Mona logra sobrevivir al disparo de Vladimir, siendo, junto con Max, una de los sobrevivientes del tiroteo aunque los expertos no consideran este final como el verdadero (este final se puede ver ganando el juego en el nivel "Ingresó cadáver").

Max Payne 3

El 23 de marzo de 2009 se anunció la tercera parte de la saga. Actualmente, su fecha de lanzamiento está prevista para el mes de mayo de 2012. Saldrá para las plataformas Xbox 360, PlayStation 3 y PC. El juego está siendo desarrollado por Rockstar Vancouver, y en él aparecerá un Max Payne más viejo.^[1]

El desarrollo del juego no corre a cargo de Remedy Entertainment, los responsables de las dos primeras entregas, sino de Rockstar Vancouver, equipo interno de la compañía, responsables de títulos como The Warriors.

Analizada la única imagen disponible de 'Max Payne 3', no cabe duda de que sigue siendo Timothy Gibbs. Una pagina americana destaca que esta única foto publicada es una de las fotos de 'Max Payne 2' retocada (Barba, heridas, etc...) por lo que puede que Timothy Gibbs no sea Max Payne en la siguiente entrega y esta imagen solo sea provisional y han mantenido a Timothy para 'familiarizar' a los futuros clientes con el nuevo aspecto de Max.

Según unas imágenes y comentarios recientes, Max Payne está, en esta entrega, en las favelas de Brasil, donde parece ser que Max quería alejarse de los problemas provocados, en los dos juegos anteriores. Lo que no sabe es que solo será por poco tiempo.

El apartado gráfico del juego es superior a las otras entregas por su calidad de iluminación y sus texturas.

Rockstar hizo publica la fecha oficial de lanzamiento de Max Payne 3 para el mes de marzo del año 2012.

Película

20th Century Fox la productora de la película de *Max Payne*. En la dirección del film, John Moore (remake de *La profecía*, *Tras la línea enemiga*), como guionista Beau Thorne y como actor principal que encarna la piel de Max Payne, Mark Wahlberg (*The Italian Job*, *El tirador*, *El incidente*, *Los Otros Dos*). Completan el reparto Mila Kunis, Chris O'Donnell, Beau Bridges y el rapero Ludacris. Además supone el debut como actriz en la gran pantalla de la cantante Nelly Furtado.

La película fue estrenada en España y Estados Unidos el 17 de octubre de 2008.

Cortometrajes

Como videojuego de culto, la web está plagada de cortometrajes basados en el mismo y que han alcanzado un notable éxito en el portal Youtube ^[2]. Son dignos de reseña Max Payne Hero ^[3] (de Chris Chen ^[4], 2003) y Max Payne: The Beginning of the End ^[5]. Existe también un proyecto de largometraje independiente titulado Payne and Redemption ^[6], que lleva varios años en producción. En abril de 2008, la 20th Century Fox envió una carta al director y guionista de la película solicitando el cese inmediato de su trabajo. Ante la posibilidad de que la productora iniciase acciones legales contra él, por el uso no consentido de la marca Max Payne, decidió retirar el nombre del personaje del título y el argumento de la película.

En abril de 2012 está previsto el estreno de un nuevo corto homenaje titulado Max Payne: Valhalla ^[7]. El proyecto está financiado mediante un sistema de crowdfunding.

Referencias

- [1] Max Payne 3, confirmado para PC, PS3 y Xbox 360 (<http://www.guiamania.com/videojuegos/5850.php>)
- [2] <http://www.youtube.com/>
- [3] http://es.youtube.com/watch?v=SXCp_s0FNvY
- [4] <http://www.imdb.com/name/nm0155192/>
- [5] <http://es.youtube.com/watch?v=gPZyc8nNl8s>
- [6] <http://www.payneandredemption.com/>
- [7] <http://www.maxpaynevalhalla.com/>

Enlaces externos

- Página oficial de *Max Payne* (<http://www.rockstargames.com/maxpayne/splash.html>)
 - Página oficial de *Max Payne 2 - The Fall of Max Payne* (<http://www.rockstargames.com/maxpayne2>)
 - Página oficial de *Max Payne 3* (<http://www.rockstargames.com/maxpayne3>)
 - *Max Payne* - Pura acción de película (http://usuarios.lycos.es/batidoradigital/article.php3?id_article=37)
 - Max Payne (<http://www.mobygames.com/game/max-payne>) en MobyGames (en inglés)
-

Fuentes y contribuyentes del artículo

Max Payne (videojuego) *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53878553> *Contribuyentes:* AAF07, Biasoli, Brit, Canyq, CyberMAN, DNR3, Damián del Valle, Dani31 Cifras, DarkCocou, Doom2005, Eamezaga, Electrodan, Evilside, FBAena, Goto, Ger177, Ggenellina, Gizmo II, Gothmog, Greek, Guillermovigo, Hari Seldon, Hektorpm, Jane Doe, Kakico, Kokoo, Maleiva, Mar del Sur, MarcoAurelio, Mariano Genio, Matdrodes, Murphy era un optimista, Napoleón333, Nicoerr, Odaesu, Pablo323, Petronas, Pólux, Roberto Fiadone, Rowley, Rtalaman, Scarface, Skarte, Stalin, Superzerocool, Tabeissan, Tipar, Tirithel, Tsuba, Wild Dog 88, Zorphdark, Zyder, Nuño Martínez, 151 ediciones anónimas

Licencia

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)
