

# Max Payne — Lurkmore

«Life was good. A house on the Jersey side across the river. The smell of freshly cut lawns. The sounds of children playing. A beautiful wife and a baby girl. »

— *The American dream come true*

«Они убили мою семью. Мстя будет страшна. Выстрел. Занавес. Унесите трупы. »

— *Краткое/полное (нужное подчеркнуть) содержание*

**Max Payne** — эпический шутер от третьего лица, доставляющий своей зрелищностью, кинематографичностью, **мрачной атмосферой** и не только. Источник вдохновения разработчиков — классические киноленты Джона Ву, **Квентина Тарантино** и **Твин Пикс**. А не **Матрица**, как думают многие.

## Trivia

На английском языке фамилия Payne звучит омофонично слову «rain». Это даёт возможность завернуть пару непереводаемых даже **Гоблином** шуток. Например, для восстановления здоровья в игре используются болеутоляющие — **painkillers**, а какой-то из мелких боссов, завидев Макса, восклицает «And here comes **Payne in the ass**». Кроме того, во второй части «The Fall of Max Payne» один из бандитов по ошибке называет Пейна **Хёртом**, что также переводится как «боль».

Сценарист игры — **Сэм Лэйк**. Лицо главного героя первой части игры скопировано именно с него, и во всех комиксах для игры позирует сам Лэйк, что доставляет. Из-за корявой модели головы **текстура натянулась на неё так**, как будто у Макса перманентный запор. Сами разработчики пошутили на этот счёт в другой игре — Alan Wake. Для второй части был нанят актёр **Тимоти Гиббс**, что вызвало неоднозначную реакцию у фанатов. Зато когда объявили, что внешность Макса в третьей части будет скопирована с толстожопого 51-летнего Джеймса МакКэффри, началось действительно лютое **негодование** среди народных масс. Но в итоге, лицом Макса в третьей игре всё-таки стал МакКэффри, что, как ни странно, пошло игре на пользу — в кои-то веки внешность персонажа пришла в соответствие с голосом. Дошло до того, что многие анонимусы (особенно западные) считают, что актёр должен был играть главную роль в соответствующем фильме вместо Уолберга. Доля истины в этом есть, так как правильная озвучка ГТ шла бы в комплекте.

## American dream™

Игра рассказывает нам весьма печальную историю **обычного Нью-Йоркского копа**, чью счастливую жизнь ВНЕЗАПНО оборвала **драма** — банда нарколыг убивает жену и годовалую дочь Пэйна в его собственном доме. Пэйн подается в DEA и работает **под прикрытием**, чтобы остановить криминальную активность мафии. Но и тут его настиг **былинный отказ**, когда его единственного связного и по совместительству лучшего друга убивают у него на глазах, а в содеянном обвиняют его. Дальше — хуже: попытка вернуть себе честное имя оборачивается гэнг-варами, охотой за головами и наркотой, трупометр начинает потихоньку зашкаливать, а сюжет начинает преподносить такие сюрпризы, что иной раз диву даёшься, как главный герой до сих пор не стал **героем** по-настоящему.

Сюжетные вставки игры **чуть более, чем на 75%** состояли из комиксов, что также доставляло многим любителям этих ваших нуаров. Атмосфера в игре гнетущая, постоянно чувствуется безудержное отчаяние протагониста. Несколько раз Макса пытались травить **веществами**, которые погружали игрока в ночные кошмары, где ему предстояло бегать по психоделическим Blood Trail'ам, сопровождающимся криками



Ему нечего терять



Самонадеянный Макс

Max Payne - Main Theme  
Главная тема.

убитых младенцев, расстреливать самого себя, по несколько раз ловить дежа-вю. В общем, бэдтрипы были адской силы.

Доставляли также девять тысяч и один штамп на классические детективы про обычного американского крутого копа-одиночку, подставленного и брошенного, но всё так же люто, ярко, бешено борющегося с преступностью на своём кровавом пути возмездия за личную драму. Заснеженный Нью-Йорк, гопники с пушками, мафиози с акцентом и [сумрачные гении](#), приводящие свой [хитрый план](#) в действие, не вылезая из своих цитаделей смерти... всего хватало.

Также стоит отметить годную музыкальную тему игры, не меняющуюся с первой по третью часть, при всей своей крутости, основная её часть состоит всего из двух аккордов (Cm D#). Создатели хорошо подошли к этому вопросу, поскольку тональность до минор лучше всего передаёт эмоциональную составляющую игры. Во второй и третьей части Макс также может наиграть её на пианино с характерными комментариями.

Кинопасхалки:

- Ублюдки не пускают своего сообщника в логово, пока он не произнесёт пароль «Джон Ву».
- В одной из квартир на столе в кухне лежит [Ingram Mac10](#), а из сортира рядом раздаётся характерное [кряхтение](#). Если подождать, то выйдет гангстер и будет весьма удивлён.
- В одной из квартир на полу лежит труп, пронзённый деревянным колом, рядом с которым кровью написано «[Buff](#)».
- Во время второй передозировки валькирином Макс находит на столе бумажку и выясняет, что он — персонаж комикса. Далее катсцена повторяется и теперь Макс обнаруживает, что он — персонаж компьютерной игры.
- В конце игры можно наткнуться на охранников, обсуждающих замедление времени, которое юзает Макс.

## Геймплей и графика

Движок игры был настолько суров, что абсолютно всё, в том числе и ГГ, выглядело крайне [брутально и уёбищно](#). Олдфагам это доставляет и по сей день, но вот тогда разработчики пересрались и таки решили напихать в игру побольше комиксов, в которых Макс, ясное дело, поднимал своё ЧСВ. Собственно, именно отсюда родилась идея нарядить Сэма Лэйка в пальто, дать ему пластмассовый пистолет и заставить позировать перед фотоаппаратом, ровно как и остальных разработчиков, делавших игру. А всё из-за отсутствия у Remedy высокого бюджета. Решили так хитро выкрутиться, и таки выкрутились в [Win](#).

(спойлер: Сэм Лейк не первый, кто стал прототипом ГГ в эпичном детективном кинце. За 7 лет до него Питер Мозер дал свою фамилию владельцу [небезызвестного Рекса](#))



Макс смотрит на тебя как на говно

По сути, это обычный коридорный шутер, линейный и заскриптованный. Однако этим он не забывал. Доставляла игра мега-фичей Bullet Time, виденной ранее в кино про [Избранного](#) и еще нескольких [блокбастерах](#). То есть во время игры можно было нажать специальную кнопку — и время замедлялось, демонстрируя нам, как пули со свистом пролетают около головы нашего персонажа, как медленно бьются стёкла, падают снежинки и прочее. А по нажатию ещё одной кнопки герой зрелищно прыгал и в воздухе расстреливал своих противников. Кроме того, убийство последнего из очередной группы нападающих противников сопровождалось демонстрацией его смерти с другого ракурса, или же камера красиво облетала падающего врага в замедленном времени, прямо как в знаменитой сцене с Нео на крыше небоскрёба. По стандартам 2001 года игра выглядела как взавправдашнее кино. Бралась реальные объекты, фотографировались, оцифровывались и превращались в текстуры. Благодаря высокому качеству текстур игра и сейчас выглядит весьма прилично. Если снова вспомнить Матрицу, то на движке Макса 3DMark'овцами была воссоздана знаменитая перестрелка в лобби, причём качество было не намного хуже фильма. Это сейчас скриншоты выглядят уныло, тогда же казалось, что лучше уже быть не может, никогда не будет, да в общем-то и не надо.

Альтернативная развязка: (спойлер: [анонимусу](#) удалось застрелить насмерть в голову из [Дезерт Игла](#) убегающую в конце игры от Макса [Николь Хорн](#). Кат-сцена со взлетающим вертолётom зависла на выходе ГГ на крышу. Подобная «альтернатива» была замечена анонимусом также в девятой части [Might and Magic](#). А вот пальба в голову Хорн из снайперки, когда она кидает гранату, не работает.)

## Перекаты, укрытия

Да, перекаты были уже в 2001 году в первом Пейне, давая лучший результат, чем замедление — полную [неуязвимость](#) ко всему оружию, кроме того ни одна граната или взрыв не убьёт Макса во время прыжка в замедлении (при перекате убьёт), во время прыжка в замедлении любое оружие невозбранно автоматически заряжается, даже если оно пусто чуть более, чем наполовину.

А если настроить кнопки так, чтобы слоу-мо и пережат были на разных кнопках, то можно было пройти ультра-хард-мод «Время не ждёт». Можно было пережатиться, потом включить замедление и влететь противнику из снайперки в глаз/шарахнуть бейсбольной битой.

## Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Продолжение игры, вышедшее осенью 2003-го и породившее немало холиваров, причина одного из которых заключалась в том, что модель Макса была перерисована заново с актёра из [Санта-Барбары](#). В целом игра отличилась улучшенной графикой, революционной физикой — уровни были интерактивны как в игре про второй [полураспад](#), однако это не мешало им вести себя странно. Все объекты в игре как будто обладают одинаково малой массой: что ящик, что картина, что человек, все летают одинаково высоко после взрыва. А еще Макс, видимо, успел подкачаться между событиями первой и второй частей, потому что здесь он [внезапно](#) научился стрелять из парных [Desert Eagle](#)'ов, и в slow-мо таким образом из противников можно было запросто изобразить [Супермена](#), стремительно мчащегося навстречу [своей судьбе](#). Кроме того, во время перезарядки в режиме замедленного времени при стрельбе из чего-то двойного один из магазинов вообще терялся в пространственно-временном континууме и на землю падал только один магазин, что также добавляло лишнюю ложку лулзов. Алсо, кожух затвора у беретты при стрельбе теперь остается неподвижным (хоть скрин справа и пытается это опровергать).



Макс снова смотрит на тебя как на говно

Но вот сюжет достоин гнева военных Упячки. Если в первой части Макс Пэйн предстал перед нами в роли мизантропа и яростного борца за справедливость, то во второй части ГГ награждается лав-стори, сентиментальностью и прочими качествами, несвойственными альфа-самцу. Первая часть при нормальном её прохождении со звуком без винампа на заднем фоне, с чтением комиксов и просмотром роликов оставляет впечатление, как от просмотра классного америкосовского боевика с красиво закрученным сюжетом и псевдофилософским окончанием. А вторая часть напоминает по аналогии фильм раннего творчества [Джеккичана](#) или [Чаканореза](#).

Атмосферу первой части перенести не удалось и не было того эстетического шока, какой появлялся у геймера при прохождении оной. Особенно фанатов первой части разочаровало то, что после прохождения второго Пэйна на максимальном уровне сложности вместо секретного уровня-сюрприза задрота ожидал просто изменённый комикс, где говорится, что (*спойлер*: подруга Макса совсем и не погибала, а вовсе даже жива), что как бы намекает юзернейму на хреновую наблюдательность.

Однако вторая часть обладает своей уникальной атмосферой, своими стилистическими особенностями, и, что главное, своим Максом. Если в первой части повествование шло от заступившего за грань одиночки, которому больше нечего терять, и который тупо ведёт свою вендетту, не оборачиваясь и не задумываясь, то Макс из второй части — Макс в состоянии пост-аффекта: пройдя всю мясорубку и выйдя победителем, он не знает, что ему делать с этой его победой и что делать с собственной жизнью.

Алсо в конце игры, на фоне титров, звучит винрарная песня «Late Goodbye» финской группы [Poets of the Fall](#). Вокалист этой группы (Марко Сааресто) послужил прототипом внешности Владимира Лема в первой части игры. Поэтому фанаты серии высрали пару кирпичей, увидев клип на эту песню, в котором её поёт живой Владимир. Мотив песни проходит красной нитью через весь игровой сюжет малозаметными деталями: её постоянно кто-то напевает — то электрик за работой, то Мона в душе, а в одной из сцен вражеский супостат, ещё не завидев Макса из-за угла, весьма профессионально наигрывает мотив на рояле с трупом бывшего владельца на нём. Отчасти этими маленькими отсылками песня обязана таким «вирусным» эффектом — когда ты сперва не придаёшь ненавязчивому мотиву большого значения, как вдруг после ТАКОЙ-ТО концовки эта самая песня открывает титры. Сами же «Поэты» после такого перформанса стали популярны среди [духовно богатых дев](#) и геймеров, [другим категориям фанатов](#) они малоизвестны, что не есть плохо. Хотя на сегодняшний день они с каждым альбомом катаются по Рашке и собирают немалое количество слушателей. Группу любят. Если не считать сопливо-романтических текстов, музыкой эти ребята знатно доставляют и по сей день, алсо продолжают делать саундтреки для игр Remedy (тот же Alan Wake, например, где звучит неплохая композиция «War», к слову).

## Max Payne 3





Макс всегда будет смотреть на тебя как на говно

«Эту игру можно сравнить с тем, что ты заказываешь в [эскорт-услугах](#) блондинку, а приезжает рыжая, при этом с одним глазом, и все равно делает отличный минет. »

— *Мэддисон*

Ко всеобщей [дикой радости](#) геймеров, была анонсирована третья ~~понижка~~ настричь зелёных часть походов сурового и мрачного борца за справедливость. В мае 2012 таки вышла.

А суть естественнобытия новой части проходит в Сан-Паулу, что в Бразилии. Макс теперь выглядит как бородатый, толстожопый, спившийся и обидливший [Брюс Уиллис](#), коим он и является в итоге. После того, как он во второй части в очередной раз потерял всех и вся, он проработал еще недолго в полиции и ушел в отставку, начал злостно бухать, глотать колеса и заниматься самоедством. В один из таких вечеров в баре его навещает «старый друг», попутно избавляя его от итальянского мажора-сыночка местного мафиози, однако ненадолго: сыночек оказывается тупым и возвращается с корешами, где и встречает свою погибель. В результате Макс, в очередной раз перебив половину мафии города, вынужден покинуть Нью-Джерси и устроиться телохранителем к бразильской семейке олигархов. Однако, легкая поначалу работенка оказывается не такой уж легкой — на одной из тусовок местная банда похищает жену олигарха, типичную [гламурную кису](#), пока Макс занимается поглощением бухла. Разумеется, наш герой не оставляет этого просто так и самоотверженно берётся её спасать, попутно ввязываясь в разборки с разновидностями бразильской гопоты. В конце концов Макс, собственноручно перестреляв несколько тысяч солдат, гопников и вооруженных до зубов спецназовцев, (*спойлер*: уходит наконец в заслуженный отпуск, избавляется от алкоголизма и отпускает все, что его терзало до этого, впервые за много лет после смерти семьи). Алсо в игре [чуть более, чем наполовину](#) раскрывается тема [тупых американцев](#) и проблема социального расслоения.

Помимо всего прочего, была добавлена система достижений типа «прострели очко 10 противникам 5 выстрелами из коленно-локтевой позиции». Данное нововведение даёт очки экспириенса к сетевой игре, но поскольку лицевуху берут далеко не все, то этот бонус в основном влияет разве что на [ЧСВ](#) игрока. Ещё разработчики впилили забавный эффект «[золотого оружия](#)» — на каждом уровне в условленных местах затарены золотые запчасти определённого ствола. Если в процессе игры для определённой пушки найти все части, то потом любой такой ствол [становится золотым](#), как только [Макс возьмёт его в руки](#), а в обойму прибавляется десять патронов. А если его выкинуть, то он снова обретает изначальный материал.

В остальном это та же самая игра, что была и десять, и семь лет назад. Bullet Time остался таким же, правда, в угоду механике и олдфагам slow-mo заполняется уничтожением непосредственно врагов, как в первой части. Врагов по-прежнему [много](#), и каждый должен [глотнуть свинца](#). Здесь довольно часто появляется picture-in-picture (то бишь картинка в картинке), а избранные цитаты из диалогов героев выделяются прямо в самом ролике — если главный герой говорит что-то в духе «[Пошёл на хуй](#)», то и «[ХУЙ](#)» будет большими буквами выделен прямо на фоне перестрелок в ролике. Если раньше Макс описывал всё происходящее с высоты конца истории и описания скорее походило на воспоминания/психоанализ, то теперь это скорее мысли вслух типа «если я

[Max Payne 3 Epic Fail In Real Life](#)  
[Годный косплей Мэддисон. Обзор на Max Payne 3](#)  
[Обзор от Мэда Распаковка коллекционного Издания Макс Пэйн 3](#)  
[Пример анбокса на ПК для рашки](#)

открою эту дверь, то мне пиздец, но если не открою — то будет еще хуже». Буллеттайм без прыжка поменяли кардинально: теперь вместо песочных часов, которые пополнялись убийствами, имеется режим адреналина, который накапливается, когда по Максy стреляют и когда он убивает, а без этих двух факторов весь накопленный буллеттайм довольно-таки быстро исчезает сам по себе.

Ощущения от адаптации под консоли были двоякого рода. С одной стороны, система сохранений из предыдущих частей была выпилена и заменена на чекпоинты, после загрузки которых можно было **внезапно** обнаружить у Макса совсем другой набор оружия, патронов и таблеток, нежели тот, что был в момент сейва. Алсо, **кинцо, целых три часа**. Катсцен стало гораздо больше, и зачастую их даже невозможно пропустить ввиду того, что параллельно с ними идет подгрузка следующего уровня. «Press X to Win» тоже присутствует, но мало. Графон, слава Б-гу, не подкачал — **дрейкфейсов** не замечено, а персонажи женского пола выглядят вполне папавельно.

**Фэйл или вин?** На этот вопрос каждый прошедший ответит по-своему. В общем и целом можно выделить две точки зрения — мнение старого закорюченного фаната серии, и мнение рядового обывателя, который относится к третьей части без фанатизма. Если взглянуть на серию в целом, то видно, что линия развития персонажа прошла и обрела своё логическое завершение. Но нестыковки с предыдущими частями франшизы хватает. И вот от этой опорной точки начинаются споры, порой перерастающие в тематические срачи. Обыватель скажет, что несмотря на перенос действия в солнечный Сан-Паулу, атмосфера полного отчаяния и человеческой мерзотности первых двух частей никуда не исчезла, став даже куда более кричащей на фоне роскошных пейзажей Бразилии. Убийства, коррупция в полиции, разбор людей на органы, беспросветная нищета местного населения — и на этом фоне Макс, одинокий, потерянный в абсолютно чужой и непонятной ему стране, постаревший и уже окончательно утеревший веру в себя. Для старого фаната серии же, такая кардинальная смена обстановки выглядит удручающей. Исчез старый дух серии. Холодные, металлические зимне-осенние пейзажи городов сменились на цветастую, кислотную обертку. Вместо героя-одиночки, каковым был Макс в предыдущих частях, Рокстаровцы выдали на-гора обрюзгшего алкаша, который просто идет по накатанной, не выдавая в себе ни капли бывшего шарма. Обыватель отметит, что нуар, который был столь важной частью предыдущих частей, никуда не исчез, а просто трансформировался. Фанат же будет до последнего брызгать спинным мозгом, но не найдет в третьей части нуара, как такового. Достиглось это и сюжетно-текстовой частью — Макс хоть и все так же отпускает едкие комментарии, но комиксы, игравшие важнейшую роль в создании сеттинга предыдущих частей, утрачены в пользу постановных роликов. Создается ощущение, словно ты не поиграть зашел, а посмотреть очередное мыльцо за пивасиком. Сюжет не блещет былым детективным духом, мы наблюдаем простую рельсовую резню с роялями в кустах, избыточную нестыковками поведения и кривой мотивацией героев игры. Но так сильно придраться может только фанат франшизы, для остальных же — это добротный шутан, с веселым и динамичным геймплеем, от которого не требуется чего-то заурядного. К слову о геймплее. С точки зрения геймплея игра удалась однозначно — такой лютой боевкой что тогда, что сейчас могут похвастаться не все современные шутеры. Графоуни приятен, а в 2012 смотрелся вообще на все пять баллов. Однако порой вырвиглазные искажения экрана, призванные символизировать упоротость Макса, мозолили глаза. Вместе с тем, обе стороны конфликта признают, что качество игры по-прежнему на высоте, хотя по многим показателям, для фанатов, ждавших третью часть Пэйна столько лет, разрабы нанесли удар в спину.

## Фильм Max Payne

Полнометражный фильм вышел на экраны в октябре 2008 года. На главную роль взяли актёра Марка Уолберга, что породило в своё время небольшие срачи по поводу того, что актёр не совсем подходил на роль полного отчаяния и депрессии героя. Создатели «порадовали» фанатов и другими актёрами — **Лудакрисом**, который играет старого и, главное, белого шефа Бравуру, и Милой Кунис, похожей на Мону из игры так же, как Уолберг на игрового Макса. Собственно, фильм оказался унылым говном. Сами Remedy считают, что они дешёво отделались — могло бы получиться и большее говно. Многие сцены чисто с точки зрения постановки и визуализации удалась. Вопрос в том, что сценарий был написан каким-то криворуким **мудаком** Бу Торном, имевшим лишь отдалённое представление о сабже. Фарсом является уже то, что фильм был **снят по игре, которая сама сделана под впечатлением от фильмов** и



Нуар? Зато в нашей третьей части будут тёлки и бухло!

Нуар? Зато в нашей третьей части будут тёлки и бухло!



А кому-то хочется, чтобы он был таким

А кому-то хочется, чтобы он был таким



Фанатская переделка комикса из первой части по поводу третьей

Фанатская



Конец немного предскажем

является своеобразной пародией на кинематографические штампы.

Также перед премьерой была заявлена Gamer's Cut. Обещали, что эта версия будет иначе смонтирована, будут добавлены тысячи экшн сцен, moar bullet time и вообще, будет больше походить на одноименную игру. Пред миром сия версия **не предстала**, но зато выпустили Unrated-версию фильма, отличающуюся от театральной наличием трёх с половиной слов «Fuck» и отвратительно пририсованными кровавыми вспышками.

Алсо, нечто подобное таки вышло, после того, как один талантливый фанат из этой страны запиллил свою версию фильма. Без проблем не обошлось, но в конце концов альтернативная версия была представлена публике. В наличии: аудиовставки из игры (довольно в тему, но сам голос из дубляжа, ИМХО, не торт), перемонтированные сцены и просто много фана. Увы, существует только в виде DVDRip'a с русской озвучкой, что весьма уныло. Работы над HD-версией вроде как ведутся, но о них ничего не слышно уже года три. Сам фильм легко находится на [Рутрекере](#) при запросе «Max Payne» по всем разделам (или при поиске по малоизвестному разделу «Видео»).

## Фанатские фильмы

Существует практически полный (около сорока минут) фанатский метр — *Max Payne: Retribution*, вполне себе годный для жанра. В процессе создания находится ещё один фильм по игре — *Payne & Redemption*. Задумал эту прекрасную идею расовый британец [Фёргл Гибсон](#), ИЧСХ, он же, вместе с бандой единомышленников, на практически голом энтузиазме осуществляет правильную экранизацию сабжа аж с 2005 года. Уже отснято по меньшей мере 20 секунд готового фильма. За десять лет. И дело бы продвигалось бодрее, если бы не пидарасы из 20th Century Fox, начавшие травить Фёргла на почве выхода их говноэкранизации с дуболомным Уолбергом. В интернетах даже подписывали [петиции](#) по поводу посылания на хуй этого Фокса и продолжения съёмок Ё-Макс Payne Movie. Почти 800 подписавшихся человек — из России. Судя по всему, справедливость восторжествовала, и Фоксы, люто зафейлившие свой вариант Макса, таки отъебались.



Он самый.

## Локализация

Переводом обеих частей игры занималась [1Ass](#). При этом локализация первой части заняла где-то полгода, когда вторую переводили чуть ли не [три с лишним](#) года! При том что первая, что вторая часть, обе переведены уныло. В первой части Макс говорит голосом [Алексея Булдакова](#). Все непереводимые шутки перевести не удалось. [Надмозги](#) повеселились на славу, впрочем, это тот редкий случай, когда локализаторам удалось не до конца сговнять игру — она изменилась, но осталась прикольной. Однако игравшие в англоязычную версию негодуют от гнева и в один голос твердят об этом народным массам, но как показывает практика — всем похуй. Также имела место быть локализация от Webcoll (ошибочно принимаемая за Тусооп или [Фаргус](#)). Своим одногласным полудубляжём они умудрились придать переводу этакий необъяснимый шарм, присутствовавший в переводах этих ваших [Гавриловых](#) и [Володарских](#), чем последние прославились в лихие 90-е, сделав переводы для [самизнаетесколько](#) фильмов. Эта версия была менее точна в некоторых местах, зато избобиловала смачными фразами, да и голос переводчика был низкий и хриплый, чуть ли не [брутальнее](#), чем у оригинала.

Успел отметить на этом поприще и [Синий Мент](#), чей перевод, возможно, мог бы стать win'ом, но не стал. Как раз ввиду характерного вокала переводчега, который с какого-то перепою решил, что уж если его упоротое бормотание доставляет в криминальном трэше старины Гая, то в нуар-антураже должно доставлять уж точно.

Трудившиеся же над одноимённым фильмом наверняка в душе являются садистами и редкостными ненавистниками видеоигр похлеще, чем [Уебол](#), ибо так изговнять сабж надо умудриться. Макс разговаривает голосом [Валуева](#), а главного антагониста называют звуком, издаваемым двойным гудком автомобиля. В игре был персонаж по имени В.В. Произносилось его имя как «Би Би» или «Бэ Бэ», но, блядь, ни в коем случае не как «Биби»! Особенно если учесть игру слов во фразе «What does V.V. stand for? Backstabbing Bastard?». В локализации от «1С» его называют Пэ Пэ — Паршивый Предатель.

### Max Payne Dances

Драматичный Макс очень драматичен.



Хороший выход из бездны тупых переводов игры для тех **MOTHERFUCKER'**ов, которые **не могут в инглиш** — английская версия, но с **субтитрами**. Субтитры кривоватые, однако это лучшее из того, что могут предложить по этому поводу много(не)уважаемые локализаторы.

## Видео

[Макс Пэйн \(2008\) — Русский трейлер](#)

Каноничный «Макс Пэйн» — русский трейлер.

[MAX PAYNE Retribution - FAN FILM](#)

«Макс Пейн: Воздаяние». Фан-фильм который смог.

## Галерея



Первое лицо Макса — Сэм Лэйк.



Второе лицо Макса — Тимоти Гиббс.



Третье лицо и единственный голос Макса — Джеймс МакКэффри.



Максу **как бы намекают на жестокую действительность** происходящего.



А теперь представьте ужирка из 3 части, летящего в такой же позе, это же смехотворно!



**Kill it with fire**



**ВНЕЗАПНО**



Макс **такой** Макс. Он умеет перезаряжать оружие, совершив оборот вокруг своей оси. Лучшие физики не в силах этого объяснить.



Яркий пример того, чего вы **НЕ** увидите в фильме. Я **гарантирую** это!



**Ты опять выходишь на связь, мудило?**



А как же **Фаргус**? Та самая шутка разработчиков из AW.



## Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct

## Кино

Российское кино Фильмы эпохи VHS 25-й кадр 28 героев-панфиловцев Avatar BadComedian  
Battlestar Galactica Catch phrase Copyright Doom Ghostbusters HAL9000 High Strung  
In 5 Seconds Jackass Kung Fury Lexx Max Payne Nostalgia Critic One-liner Prince of Persia  
Private Product placement Resident Evil Robocop RU.VIDEO Saw Scream Silent Hill  
Star Trek StarGate The Asylum The Road VHS X-files X-Men Zeitgeist А также линия  
Александр Курицын Алиса Селезнёва Американский пирог Американский психопат Артхаус  
Безруков Бенни Хилл Беспредел Бонни и Клайд Брат Бриллиантовая рука Брюс Ли  
Брюс Уиллис Бумер Бэтмен Вавилон-5 Видеоформаты Владимир Высоцкий  
Владимир Турчинский Владислав Галкин Война миров Ворошиловский стрелок Гардемарины  
Гарри Поттер Гоблин Гоблинский перевод Годзилла Голливуд Голодные игры Горец  
Город грехов Даун Хаус Джей и Молчаливый Боб Джеймс Бонд Джокер ДМБ  
Долларовая трилогия Драма Дэвид Линч Д'Артаньян и три мушкетёра Звёздные войны  
Зелёный слоник Зомби/В искусстве Иван Васильевич меняет профессию Иван Охлобыстин  
Идиократия Избранный Имя, сестра Индиана Джонс Индийское кино Ирония судьбы  
Истина где-то рядом Киану Ривз Кин-дза-дза Кино-Говно.ком Киноляп Кинопоиск  
Киноштамп Киноштамп/Внешность и экипировка Киноштамп/Жанры Киноштамп/Персонажи  
Киноштамп/Стандартные локации

w:Max Payne (серия) en:w:Max Payne (series) tv:MaxPayne