



## Max Payne

**Test de la version :** PC

**Autres Supports :** Mac, Playstation 2, Xbox

**Développeur :** [Remedy Entertainment Ltd.](#)

**Année :** 2001

**Langue :** Français

**Genre :** Action/Aventure

**Jeux similaires :** Max Payne 2 - The Fall of Max Payne

**Classification Personnelle :** A partir de 12 ans



**Ils n'étaient plus là, ni elle, ni lui, j'étais seul avec mon Beretta. J'avais rendez-vous dans une heure avec lui, il avait des informations pour moi, des informations pour les faire tomber. Avant d'entrer dans le métro, je pouvais voir le soleil se coucher et l'obscurité prendre sa place, j'avais le sentiment que la nuit à venir serait la plus longue de ma vie. Pourrais-je un jour fermer les yeux sans les revoir ? Pourrais-je oublier ? Mon nom est Max Payne.**

*Il était jeune, inexpérimenté et idéaliste. Son inexpérience, il l'a payé le prix cher puisqu'un soir, il découvrit le cadavre de sa femme et de son fils. Désormais pour l'inspecteur Max Payne, les choses ne pourraient plus jamais être comme avant.*

*Trois ans se sont écoulés et Max est devenu une taupe qui tente de faire tomber une famille mafieuse. Ayant rendez-vous dans le métro New Yorkais avec son contact des stupés, il assiste impuissant à son meurtre mais cette fois-ci, Max est différent, déterminé à faire cesser cette violence et à obtenir des réponses. C'est dans un Manhattan sous les flocons que Max va traquer ce qu'il pensait être de vulgaires mafieux, bientôt, la neige prendra une teinte rouge sang.*

Max Payne, c'est le jeu micro de 2001, véritable blockbuster du jeu vidéo mis sur pied par un petit développeur Finlandais du nom de Remedy Entertainment. Sur fond de polar urbain et guerre des gangs, le titre de Remedy va nous plonger dans la vie de Max Payne, une vie faite de trahison, de morts, de cauchemars et de vengeance.

C'est donc dans le métro New Yorkais que l'action va commencer. Le jeu se joue à la troisième personne avec un moteur qui n'est pas sans rappeler celui de Terminal Reality sur **Nocturne**. Max Payne demandait une config assez importante à l'époque de sa sortie et encore aujourd'hui pour les deux derniers niveaux qui sont gourmands en ressource. Max peut et doit se servir des armes à feu pour faire régner sa justice, il peut également effectuer des petits sauts sans pour autant que ce soit un jeu de plates-formes. A la manière de **Matrix** qui a popularisé l'effet un an avant, Max Payne propose une fonction tout ce qu'il y a de plus jouissif, il s'agit du Bullet Time. Un effet permettant de ralentir le temps et de laisser Max ajusté sa cible tout en plongeant pour se débarrasser d'une poignée de malfrats. Une jauge se remplit automatiquement à chaque carton et permet, à tout moment un saut latéral tout en ralentissant le temps pour avoir quelques centièmes de seconds d'avance sur son ennemi et l'abattre comme dans les films de **John Woo**.



Une mise en scène totalement bluffante que cet effet qui se plie à tous les types de sauts, Max peut ainsi effectuer un saut arrière à la **Chow Yun Fat** tout en ajustant avec précision sa cible pour la criblée de balles, ça c'est l'effet Shootdodge. Dans un soucis d'homogénéité, le level design appuie sans problèmes ces effets très Hollywoodien. Textures très détaillée pour l'époque, 3D temps réel, une pléthore d'effets spéciaux, fumées, reliefs, ombres et douilles ainsi qu'une modélisation convainquante de New York sous la neige, des extérieurs vraiment splendides et qui ont ce cachet d'authenticité où les environnements sont si réalistes qu'il s'en dégagerait presque une odeur. Tout juste pourra t'on regretter le peu de gens dans les rues mais de manière générale, il n'y a pas de PNJ dans le jeu. Quelques junkies et de rares personnes avec qui interagir, pour les escorter un moment mais c'est tout, Max est un héros solitaire.

Sujet à des cauchemars depuis la mort de sa famille, Max soigne ces blessures aux antalgiques. A plusieurs reprises dans le jeu, Max sera plongé dans des bad trips sur son passé, une culpabilité dont il n'arrive pas à se débarrasser. Des moments d'une rare intensité, vraiment poignants et sublimés par une mise en scène, une fois encore, parfaitement orchestrée. Evoluant dans un couloir sans fin, marchant sur un cordon béryllique, nul doute que ces passages à eux seuls ont marqués les joueurs et pesèrent dans le succès du jeu.

Max Payne est plus orienté action qu'aventure dans la mesure où le titre peut se terminer sans jamais avoir été bloqué plus de cinq minutes par une énigme. Son côté très linéaire n'arrange rien puisqu'on peut résumer le jeu à ses phases de gunfight, tuer ou être tué. Il n'y a généralement qu'un seul chemin pour parvenir à ces fins et les cinématiques ne nous offrent aucun choix quant au déroulement de l'histoire. A ce propos, les intermèdes sont représentés dans un style BD avec des vignettes et des acteurs de chair et de sang, pourquoi pas à la limite sauf qu'un effet pastel a été appliqué sur le tout, du plus mauvais effet, ça me fait penser à la sérigraphie des flyers du coffret DVD



Star Wars.

Max parle peut mais quand il le fait, il est le plus souvent le seul à se comprendre. La faute à une mauvaise prise de son, en français tout du moins, étouffée par les bruits ambiants.



Lorsqu'on a les vignettes, ça peut aller car elles sont sous titrées mais le reste du temps, les dialogues sont inaudibles. Pas un grand manque crucial cela dit dans la mesure où il n'y a rien de bien compliqué à comprendre, quant à ces digressions, elles sont parfois malheureuses mais là encore, je ne sais pas dans quelle mesure, les traducteurs ont réussi à restituer le style très imagé des propos de notre flic dépressif. De toute façon, le doublage est assez inégal, on sent que certaines personnes ont mis du cœur à l'ouvrage et y croyaient mais à côté de ça, on a d'autres personnes qui nous offrent des prestations sur jouées et caricaturales qui cassent l'ambiance, un manque d'homogénéité certains mais d'une manière générale, la bande son n'a rien de génial, mis à part le thème principal du jeu bien entendu, le reste du temps, on sera le plus souvent plongé dans le silence ou au contraire, abasourdi par le bruit des fusillades.

Plusieurs bugs sont à noter durant le jeu, heureusement, le patche proposé ci-dessous corrige la grande majorité et le plaisir de jouer s'en retrouve nettement amélioré.

## EN CONCLUSION

### Pour :

- + Réalisation
- + Bullet Time
- + Les bad trips de Max

### Contre :

- Linéaire
- Trop de gunfight tue le gunfight

### Intérêt Général :

16/ 20



Finalement, parler d'un jeu ayant rencontré un tel succès n'est pas chose évidente si on veut éviter de ressasser ce qui a déjà été dit, en mieux la plupart du temps. Cela faisant des années que je voulais y rejouer et maintenant, c'est chose faite. Je ne me souvenais pas à quel point le jeu était linéaire et répétitif, je ne me souvenais pas non plus à quel point il était beau et stylé. Tous ces gunfights et cette dérive des mafieux siciliens vers les soldats au look très Counter Strike ont eu raison de ma motivation et finalement, la fin est arrivée comme une délivrance face à cette accumulation d'action frénétique. Néanmoins, cette détermination à nous offrir une mise en scène irréprochable appuyée par un graphisme extérieur saisissant fait de Max Payne une expérience inoubliable. Je garde surtout un excellent souvenir des bad trips de Max, des étapes sporadiques dans la durée de vie globale du programme mais une expérience vraiment extraordinaire, dérangeante, stressante. Ces petits

passages créent une ambiance incroyable et malgré son action frénétique, il ressort de Max Payne une bonne impression, celle d'avoir joué à un jeu très personnel et unique en son genre.

**Blood, le 20 mars 2008**