Wybrałem obraz Dariusza Kalety pt. „Zmiana oblicza”. Przede wszystkim na realizm przedstawionej postaci, której maska wydaje się obojętna na los, który tą osobę spotkał- przykrywa jej prawdziwe oblicze, podobnie jak Max Peyne, a przynajmniej ja go tak zapamiętałem z pierwszych dwóch części w które grałem. Z pozoru zimny i obojętny na wszystko, z drugiej strony bezwzględnie zabija morderców swojej rodziny, lub przejmuje się losem porwanej kobiety. Po drugie ten obraz, jego kreska dobrze oddaje to jak wyglądały gry 10-15 lat temu, kiedy Max Payne 1 i 2 wychodziły, ale jednocześnie ta stylistyka nadal jest obecna w Max Peyne 3, trochę niewyraźna twarz na wielu screenschotach. Obraz ten mi podpowiada również, że Max Peyne ma wiele twarzy (druga maska na obrazie), gdy trzeba jest łowcą, a gdy zajdzie taka potrzeba to ucieka.