

Nochmal zurück in die Hölle

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

Der Gruselshooter Painkiller war arg monoton. Im Addon Battle out of Hell gibt's noch mehr Monotonie, aber die sieht schöner aus.

Der Höllenfürst Luzifer ist besiegt, aber wie's so geht im Reich des Bösen: Es gibt genug schlimme Finger, die freie Stellen sofort füllen. So steht Daniel Garner, Ein-Mann-Armee im Namen des Herrn, nun dem Dämonenmeister Alastor gegenüber. Der zieht mit seinem Heer der Verdammten Richtung Paradies, und nur zehn erneute Zeitreisen können ihn stoppen. Das **Painkiller-Addon Battle out of Hell** bringt Freunden des Originals nicht nur einen ordentlichen Schwung neuer Levels und Gegner, sondern auch ein schickes Grafik-Update, erweiterte Multiplayer-Modi und den ersehnten Leveleditor.

Himmelfahrtskommando

Forschungslabor, Leningrad, römische Arena – die zehn neuen Levels sind nicht mal ansatzweise mit einer Handlung verbunden, sondern schlicht nach Coolness ausgewählt. Drin lauern zwölf neue Standardgegner.

Im makaberen Vergnügungspark metzeln Sie Killer-Clowns und fahren Achterbahn, in der Stadt der Toten schlurven Unmengen von Zombies zwischen brennenden Autowracks umher. Im Waisenhaus musste man im US-Original auf Kinder schießen – das hat Dreamcatcher in der deutschen Version zum Glück herausgenommen, auch wenn der Ersatz (unpassende Giftmonster aus einem anderen Level) ziemlich erbärmlich ausfällt. Zwischen der Massenschlachtereien warten immer wieder langatmige Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen. Immerhin stecken zwei neue Waffen im Garners Gürtel: eine ordentlichen MP/Flammenwerfer-Kombo und ein Scharfschützengewehr, das Holzbolzen mit tödlicher Präzision verschickt.

Für mehr Glanz

Entwickler People can fly hat die Grafikengine von **Painkiller** für das Addon dezent aufgeböhrt:

Verbesserte Licht- und Bloom-Effekte legen Schimmer auf Objekte. Die neuen Levels schließen in der Detailverliebtheit der imposanten Architektur locker ans Original an. Einen Schub bekommt der Multiplayer-Part: **Battle out of Hell** bringt fünf neue Deathmatch-Karten (drei davon gab's allerdings schon in Patches) und den lang ersehnten Spielmodus Capture the Flag mit drei passenden Maps. Wer selbst nachlegen will, darf mit dem Editor Levels bauen; ein gutes PDF-Tutorial ist auch dabei.

➤ **HOTLINE:** (040) 710 060 **STANDARTARIF**



Mit dem neuen Scharfschützen-Bolzenwerfer erledigen Sie Gegner jetzt bequem auf Distanz.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Sagen wir's so: Wer Painkiller bisher nicht mochte, den wird das Addon nicht bekehren. An KI-Schwächen und arg eintönigen Metzereien hat sich nämlich nichts geändert. Fans kriegen hier aber eine mehr als faire Erweiterung. Die Waffen sind cool, die Levels beeindruckend, mal abgesehen von den nervtötenden Geschicklichkeitseinlagen. Vor allem den Multiplayer-Part wertet das Addon auf – die neuen Maps eignen sich hervorragend für heiße, mittelgroße Deathmatch-Orgien.

»Dickes
Dämonenpaket«



PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL 3D-SHOOTER-ADDON

PUBLISHER	Dreamcatcher / People can fly	RELEASE (D)	13.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 16 Seiten Handbuch	USK	ab 18 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Doom 3 (87, GS 10/04) Gruseltiger, stimmungsvoller Höllentrip. Serious Sam: Second Encounter (84, GS 02/02) Gradlinig Monstermassen schnetzeln.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	1800+ AMD	2800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Endlich gibt's Capture the Flag mit drei passenden Karten. Spielerisch eher anspruchslos.
MODI: CTF, Deathmatch, TDM, People Can Fly, Duell, Voosh, The Light Bearer, Last Man Standing

BEWERTUNG

GRAFIK	verbesserte Effekte + viele Details + langes Intro und Outro	9 / 10
SOUND	knackiger Schrammel-Rock... auf Dauer hirnzerstörend	8 / 10
BALANCE	stupid Monstermassen-Angriffe + Karten-Aufgaben sauschwer	6 / 10
ATMOSPHÄRE	düstere Spannung + Gegner ohne Profil	8 / 10
BEDIENUNG	Standardsteuerung + lange Ladezeiten	8 / 10
UMFANG	zehn große Levels + neue Multiplayer-Karten und -modi	10 / 10
LEVELDESIGN	linear, wenig Anwehlung + nervige Hüpf- und Kletterstrecken	6 / 10
KI	keine erkennbare Taktik + knifflige Riesengegner	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	nur zwei neue Waffen... sind aber sehr sinnvoll	7 / 10
HANDLUNG	nicht der Rede wert	3 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: VIEL ACTION, GUTES GRAFIK- UND MULTIPLAYER-UPDATE.

70
SPIELSPASS



Alastor beschwört spektakuläre Lichtblitze. Gut zu sehen: Dank Bloom-Effekt glühen die Lichter.