Dauerfeuer für Ausdauernde

PAINKILLER

Als himmlischer Killer meucheln Sie des Teufels Generäle. Dabei stellen sich Ihnen Tausende Dämonen und etliche Schnitzer im Spieldesign entgegen.

Darf's ein bisschen mehr sein? Die Standardfrage an deutschen Wursttheken hat offenbar die **Painkiller**-Entwickler People Can Fly zutiefst beeindruckt. In ihr Erstlingswerk packen sie dank einer erstaunlich leistungsfähigen Grafik-Engine Dutzende detaillierte Gegner und detailreiche Bauwerke von imposanter Größe. Apropos Wursttheke: Wie beim Schlachter geht's auch im Spiel zu. Mit großkalibrigen Wummen und dem namengebenden Painkiller wirbeln Sie im Auftrag des Himmels Dämonen durch die Gegend. Ziel: Wenn Sie vier Generäle des Satans töten, überleben Sie samt Gemahlin einen eigentlich tödlichen Autounfall.

Stets auf dem rechten Weg

Die Hintergrundstory ist im Spiel kaum präsent. Vielmehr durchlaufen Sie fünf in mehrere Levels unterteilte Kapitel und arbeiten sich so zu den fünf Endgegnern vor. Auf dem Weg dorthin werden die Levels in weitere Abschnitte zerhackt: Erst nachdem alle Monster gemetzelt sind, leuchtet ein roter Wegpunkt auf, und der nächste Abschnitt ist zugänglich. Ein Pfeil am oberen Bildschirmrand zeigt, wo noch Gegner hausen – Verirren wäre in den meist kleinen Level-Häppchen aber auch ohne Hilfsmittel kaum möglich.

Per Druck auf die ⇥-Taste sehen Sie das Bonusziel des Levels. Mal müssen Sie alle Gegner nur mit dem Bolzengewehr töten, mal 100 Goldstücke aufsammeln oder alle geheimen Bereiche entdecken. Zur Beloh-

Gemetzel im Bahnhof: Die Zombie-Soldaten stürmen blind auf uns ein, wir mähen sie mit dem Maschinengewehr im Akkord nieder. (1600x1200)

Groß, größer, Painkiller – dieser Endgegner ist geschätzte 30 Meter hoch!

nung erhalten Sie (überflüssige) Karten, die auf Tastendruck Ihre Treffer verstärken oder feindliche Angriffe abschwächen.

Wüstes Gebolze

Standardwaffe im Kampf gegen die Dämonen ist der Painkiller, ein überdimensionierter Pürierstab aus der Waffenkammer des Himmels (mit Endlosmunition). Wie alle Mordinstrumente hat auch er zwei Modi. Der erste erzeugt rotierende Klingen – eine prima Nahkampfwaffe, die Angreifer wegschleudert. Das Messerrad können Sie auch verschießen, um so ferne Gegner zu schnetzeln. Die Sekundärfunktion verwandelt den Painkiller in ein Katapult, dessen Geschoss die meisten Monster mit nur einem Treffer entleibt und gleichzeitig wie an einem Gummiband zu Ihnen schleudert. Dadurch sammeln Sie leichter die Seele des Unholds auf, die nach einigen Sekunden verschwindet. Nach 100 eingesackten Seelen aktiviert sich der Dämonenmodus, in dem Sie einige Sekunden unverwundbar sind und ratz-fatz jeden Gegner ausschalten.

Die Schrotflinte verschießt als zweiten Feuermodus Kapseln, die Dämonen kurzzeitig lähmen. Die Elektroflinte schleudert mit hoher Frequenz Metallsterne oder brutzelt die Untoten mit Stromschlägen. Mit dem Bolzengewehr können Sie Gegner sogar physikalisch korrekt an Wände oder Decken nageln. Die alternativ verschossenen Granaten sprengen wie in **UT 2004** ganze Gegnergruppen. Der Raketenwerfer ist ähnlich effektiv, und dank des Maschinengewehr-Modus vor allem gegen schnell anrückende Monsterhorden Ihre wertvollste Waffe. Die Munition liegt teils offen in den Levels, teils in versteckten Bereichen.

Hirn- und seelenlos

In **Painkiller** springen Sie wild durch Raum und Zeit. Los geht's auf einem Friedhof, dann landen Sie im finsteren Mittelalter und auf einem Züricher Bahnhof zu Zeiten des Ersten Weltkriegs. In jedem Szenario stürmen passende Gegnerhorden auf Sie ein. Die Palette reicht von Skelettkriegern und untoten Mönchen über Ninjas hin zu Soldaten mit Gasmasken. Allen Unholden gemein ist ihre geistige Schwäche: Immer wieder bleiben sie an Stufen, Geländern oder anderen Level-Teilen hängen. Gut hat uns dagegen gefallen, dass die Monster aufeinander reagieren und sich oft gegenseitig bekämpfen. Als zum Beispiel ein Flammenwerfer-Soldat von zwei Kameraden getroffen wird, wendet er sich von uns ab und röstet seine unvorsichtigen Kumpanen.

ENDGEGNER MIT TÜCKEN

Die fünf riesigen Endgegner in Painkiller haben Schwachstellen, die Sie ausnutzen müssen – hier ein Beispiel. Der rote Ring am oberen Bildschirmrand zeigt, wie viel Lebenskraft der Unhold noch besitzt.

Mit dem Schrotgewehr bringen wir die Blasen zur Explosion und verwunden so das Biest gezielt.

Ist die »Haut« des Monsters stumpf geworden, können wir es für einige Sekunden verletzen.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Painkiller bietet Auflösungen von 640 mal 480 bis 1600 mal 1200 Bildpunkten. Zum Spielen benötigen Sie zwingend eine T&L-fähige Grafikkarte (ab der ersten Geforce- bzw. Radeon-Generation).

RAM/FESTPLATTE

Um mal so richtig im Jenseits aufzuräumen, brauchen Sie wenigstens 256 MByte Arbeitsspeicher. Mit 512 MByte RAM läuft die Zombiejagd optimal. Auf der Festplatte belegt Painkiller knapp 2,0 GByte Speicherplatz.

TUNING-TIPPS

1 Painkiller ruckelt nicht, sondern wid langsamer. Um das Spiel zu beschleunigen, reduzieren Sie als erstes die »Himmel- und Gegner-Texturen«.

2 Das Senken der Auflösung bringt pro Schritte etwa 10 Prozent mehr Frames. Gehen Sie aber nur im Notfall auf grobe 640 mal 480 Pixel herunter.

3 Deaktivieren Sie die »Figuren-Schatten«. Im hektischen Gefecht fällt das überhaupt nicht auf und spart gerade auf kleinen Karten Leistung. KE

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAXIMALEN DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600x32 (min. Details)										
	1024x768x32										
1.200 MHz	1024x768x32										
	1280x1024x32										
1.600 MHz	1280x1024x32										
	1600x1200x32										

nicht möglich, nicht spielbar · stark ruckelnd, wenig Spielspaß · mäßig ruckelnd, noch spielbar · flüssiges Spielen möglich

In diesem Level steht die Zeit still, inklusive Atompilz.

Die Gegner ähneln einander wie eineiige Zwillinge, was auf Dauer nervt.

Auf dieser vereisten Brücke weht ein starker Wind uns und die Gegner davon.

PETRA SCHMITZ

Wer keine zündenden Spielideen hat, macht's durch kranke Blutorgien wett – sorry, ich kann's nicht mehr sehen. Toll, wie realistisch moderne Technik die Schlachthaus-Fantasien der Designer umsetzen kann, aber den Ekelschocker trägt ein Action-Gerippe der klapprigsten Machart.

Dauerfeuer auf dümmliche Monsterhorden – was bei Serious Sam augenzwinkernd übersteigert wurde, ist hier trauriger Selbstzweck. Auch duldsamste Actionjünger sinken beim drögen Dauermetzeln flugs in einen stumpfen Dämmerzustand. Nur für Ausdauernde.

»Müde Metzelei«

FLORIAN STANGL

Painkiller heißt die beste CD der Metal-Ikonen Judas Priest. Der Titelsong ist schnell, hart und direkt. Genau das wäre auch der Ego-Shooter Painkiller gerne. Doch das Erwachsenenspiel ist mit Klischees überfrachtet, nervt durch häufige Längen und wiederholt sich: Ich gehe einen Schritt, dann rumpelt hinter mir ein Tor hoch und begrenzt den Level. Noch einen Schritt weiter tauchen aus dem Nichts Dutzende Gegner aus. Sind alle tot, geht woanders ein Tor auf und alles beginnt von vorne.

Weniger wäre mehr gewesen

Dabei ist die Grafik fantastisch und bietet flüssig animierte Gegner sowie sehenswerte Level-Architektur. Und anfangs hat mir das stupide Ballern sogar Spaß gemacht. Doch weil ich schon zu Beginn vier der fünf Ballermänner habe und den letzten anfangs des zweiten Kapitels bekomme, ist dieser Reiz schnell vorbei. Und da sich bald Gegner und sogar Endgegner immer ähnlicher werden, nervt das eintönige Spielprinzip. Hätten die Entwickler mehr Waffen und weniger Längen eingebaut, würde ich Painkiller gerne spielen.

»Tötet schnell den letzten Nerv«

Drunter und drüber

Das Spielprinzip hält kaum Überraschungen bereit, das Level-Design dagegen ständig. Mit viel Liebe zum Detail haben die Entwickler finstere Mittelalter-Städtchen oder riesige Fabrikanlagen gebaut. Darin rummst und scheppert es kräftig: Fässer explodieren und reißen halbe Häuserfassaden ein, Gerüste stürzen zusammen oder Gegner werden unter Gerölllawinen begraben. Oft fühlt sich die **Painkiller**-Welt dadurch echt an – doch genauso oft stören einander zu ähnliche Level-Abschnitte oder langatmige Laufpassagen. Für Abwechslung sorgende Rätsel oder eine motivierende Alternativroute sind Mangelware.

Gigantische Gegner

Highlight in **Painkiller** sind die riesigen Zwischen- und gigantischen Endgegner. Die Monster ragen teils 30 oder mehr Meter hoch (relativ zur Augenhöhe Ihrer Spielfigur) und sind nur manchmal mit reinem Dauerfeuer zu besiegen. Meistens müssen Sie die Schwachstelle der XXL-Dämonen finden – da hilft nur genaues Beobachten und Analysieren des Levels. Ein geflügelter Riesendämon holt sich zum Beispiel seine Lebensenergie bei Statuen zurück, die nur während des kurzen Aufladevorgangs zerstört werden können (offenbar inspiriert vom Showdown in **Knights of the Old Republic**). Doch originellen End- und Zwischengegnern stehen ebenso viele uninspirierte Obermotze gegenüber.

Entschärfte Version

Die deutsche Version von **Painkiller** ist deutlich entschärft worden. Es fliegen keine abgetrennten Körperteile umher, die Blutspritzer sind dunkelgrün. Die Ragdoll-Physik sorgt für realistische Animationen bei getroffenen Gegnern.

Sechs Multiplayer-Modus für maximal 16 Spieler in kleinen Arenen machen eine Weile Spaß. Die Surroundeffekte sind gelungen, die Musik wechselt zwischen atmosphärischen Stücken und hartem Metal während der Kämpfe. FS

PAINKILLER AUF CD/DVD & GAMESTAR.DE

Wertungskonferenz: Einer harten Wertung geht eine harte Diskussion voraus. In unserer monatlichen Wertungskonferenz haben wir besonders angeregt Painkiller diskutiert und viele Details am Shooter kritisiert. Die Abonnenten von GameStar.de Premium finden die Langfassung zum Download.

- CD: Video-Special
- DVD:
  - Wertungsvideo
  - Video-Special (DVD-18: ungekürzt)
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C30
- GS PREMIUM: Langfassung des Wertungsvideos QUICKLINK C90

PAINKILLER EGO-SHOOTER

PUBLISHER:	Dreamcatcher, (0190) 846 048		
SPRACHE:	Deutsch	RELEASE (D):	26.4.2004
AUSSTATTUNG:	Digipack, 3 CDs, 23 Seiten	CA. PREIS:	40 Euro
MULTIPLAYER:	1 Spieler pro Original	USK:	nicht unter 18

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: (Team-)Deathmatch, People can fly, Light Bearer, Voosh

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 4 Stunden

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

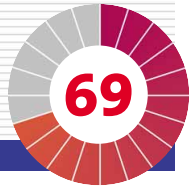
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ALTERNATIVEN: Far Cry (90%, GS 05/04) Bessere Optik, geniale KI und vor allem mehr Abwechslung. Serious Sam SE (84%, GS 02/02) Ähnliches Gebolze, aber origineller und selbstironisch.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- ⊕ Polygon-reiche Grafik
- ⊕ viele zerstörbare Objekte
- ⊕ teils spannende Endgegner
- ⊕ detaillierte Schauplätze
- ⊖ strunzdumme Gegner
- ⊖ kaum Abwechslung
- ⊖ etliche Längen
- ⊖ Gegner wiederholen sich
- ⊖ zu wenig Waffen

GRAFIK:	Sehr gut
SOUND:	Gut
BEDIENUNG:	Sehr gut
MULTIPLAYER:	Ausreichend
PREIS/LEISTUNG:	Befriedigend



FAZIT: BRUTALER SHOOTER MIT MAGER-KI UND LÄNGEN.