



Das geflügelte Riesen-Monster schluckt eine Menge Raketen, bevor es zu Boden geht.

Dauerfeuer auf Dämonen

PAINKILLER

Nichts für Zartbesaitete: Das Entwickler-Team People can fly werkelt an einem Ego-Shooter im Gothic-Stil – und lässt die Fetzen fliegen.



Schaurige Laute schallen durch die Flure eines Warschauer Hotels. Schreie, Knurren und Explosionen schocken unbedarfte Gäste. Grund des Krawalls: Im Konferenzsaal des Hotels präsentieren die polnischen Entwickler von People can fly ihr Erstlingswerk **Painkiller**. Auch wir sind dabei und ballern auf Höllen-Viecher.

Ein Engel in Alcatraz

Painkiller beginnt tragisch: Darian und seine Frau kommen bei einem Autounfall ums Leben. Doch der Held findet keine Ruhe: Die himmlischen Mächte schicken ihn in den Krieg gegen die Legionen der Hölle.

In den 24 Einsätzen der Single-player-Kampagne übernehmen Sie die Rolle des Racheengels und ballern in der Ego-Perspektive auf untote Bestien.

Kein Einsatz soll dem anderen gleichen: In unserer Preview-Version schleichen wir zunächst über einen düsteren Friedhof und halten uns mit der Schrotflinte Skelette vom Hals. Dann geht's in einer pestverseuchten Stadt gegen entstellte Untote. Die Entwickler versprechen zusätzliche Schauplätze wie eine gigantische, dreistöckige Brücke und ein Gefängnis im Alcatraz-Stil. Der Schwierigkeitsgrad wird sich in drei Stufen regeln lassen. Doch nur auf

der höchsten erfahren Sie alle Verwicklungen der Handlung und bekommen alle Missions-schauplätze zu Gesicht.

Die Aufträge verlaufen sehr linear, meist müssen wir alle Ausgeburten der Hölle in einem



Per Telekinese bewirft uns ein Hexer mit einer Leiche.



Auf dem Marktplatz einer verseuchten Stadt warten ganze Zombie-Horden.



Am Skelett-Ritter zeigen sich die gelungenen Lichteffekte.

Abschnitt vernichten, bevor sich das Tor zum nächsten öffnet. Länger als zwanzig Minuten haben wir zum Durchspielen eines Levels nicht benötigt.

Von Axt bis Zombie

Axt-schleudernde Zombie-Mönche und Skelett-Schwertkämpfer zählen in **Painkiller** zu den simplen Gegnern. Die rennen meist stur auf Sie zu. Später im Spiel werden Ihnen auch intelligenter Ungeheuer begegnen. Ein großer Skelett-Champion etwa schnappt sich in brenzligen Situationen einfach einen kleineren Monster-Kollegen und nutzt ihn als Schutzschild. Erledigte Feinde hinterlassen eine Seele, die beim Aufnehmen unsere Lebenspunkte erhöht.

Für gewöhnlich stürmen wie in **Serious Sam** ganze Horden von Bestien auf Sie ein. Doch sechs Arenen beherbergen jeweils ein besonderes Boss-Monster. Diese Titanen sollen bis zu fünfzigmal so groß sein wie Darien. So speit ein geflügelter



Solchen Gegner-Massen begegnen wir ständig.



Todesfeen lassen uns durch ihre Schreie erblinden.

Riesen-Dämon Feuer und versucht gleichzeitig, uns mit den Fäusten zu erschlagen. Versteckt Darien sich hinter einer Säule, schlägt der Obermott das Bauwerk kurzerhand in Trümmer. Denn alle Arenen sollen komplett zerstörbar sein.

Ballern und Kartenspielen

Um die höllischen Heerscharen ins ewige Feuer zurückzuschicken, stehen in **Painkiller** fünf Waffen zur Verfügung. Jeder der Schießprügel soll drei individuelle Feuermodi bieten. Das

Pflockgewehr etwa verschießt spitze Holzpfähle und dient alternativ als Granatwerfer. Im dritten Modus können wir die Granaten mit einem Pflock an der Wand befestigen.

In versteckten Kammern werden zudem Bonus-Karten lagern, die wir sammeln und vor jedem Level ausspielen können. So profitieren wir etwa von permanenten Verbesserungen wie höherer Lebensenergie oder mehr Feuerkraft. Oder wir setzen einmal pro Mission eine beliebige Fertigkeiten-Kombination ein und koppeln etwa Bullet-Time à la **Max Payne 2** mit einem Schadensverstärker.

Tod-Schick

Schon jetzt wirken die Lichteffekte der **Painkiller**-Engine sehr

atmosphärisch. Wenn etwa auf dem nächtlichen Friedhof der Vollmond durch die Wolken bricht, kommt echte Gruselstimmung auf. Auch die Musik sorgt für Laune: Treibende Heavy-Metal-Rhythmen werden die Dauerfeuer-Orgien untermalen. Weniger stimmungsvoll: Für die deutsche Version wollen die Entwickler das Dämonenblut grün einfärben.

Im Multiplayer-Modus werden sich bis zu 16 Teilnehmer Deathmatch-Partien liefern. Im Gegensatz zu **Serious Sam: SE** fehlt **Painkiller** ein kooperativer Modus, in dem mehrere Spieler gemeinsam die Kampagne bestreiten können. Doch Art Director Andrzej Poznazki verspricht, diese Variante per Patch oder Addon nachzuliefern. **GR**



Nach 100 gefressenen Seelen werden wir zum Dämon mit Nachtsicht.

PAINKILLER

Genre: Ego-Shooter
Termin: März 2004

Entwickler: People can fly
Potenzial: Sehr gut

Michael Graf: »Ich putze schon einmal die Flinte, denn Painkiller bietet Ballervergnügen pur. An jeder Ecke warten Gegnermassen, und die riesigen Bosse sind ohne Nachdenken nicht zu besiegen. Dass ich um alles zu sehen auf der höchsten Schwierigkeitsstufe spielen muss, stört mich nicht. Meine Sorge: Bei zwanzig Minuten Spielzeit pro Level könnte das Spiel sehr kurz werden.«



- CD/DVD: Video-Special
- AUF »AB 16«: härtere Fassung
- AUF »AB 18«: ungeschnittene Fassung



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK 76