

Highway to Hell

Painkiller

Als Einzelkämpfer schlagen Sie sich durch eine Armee von Untoten und legen sich mit riesigen Dämonen-Endgegnern an.



Untote **Skelett-Krieger** halten einige Treffer aus.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Den Durchschnittsbürger Daniel Garner erwischt es richtig hart: Erst verunglückt er bei einem Verkehrsunfall tödlich, und dann verweigert ihm Petrus auch noch ohne Angabe von Gründen den Eintritt in die Himmelspforte. Völlig in der Schwebel, umzingeln Daniel immer mehr Wesen der Unterwelt. Da der geprellte Paradiesanwärter aber keine Lust auf eine Ewigkeit in der Hölle hat, nimmt er im Horror-Shooter

Painkiller den Kampf mit den Horden des Fegefeuers auf.

Riesen aus der Hölle

Der Einzelspieler-Modus von **Painkiller** läuft ähnlich geradlinig ab wie der des Ego-Shooters **Serious Sam**. Eine epische Story oder gar Rätsel sucht man vergebens – in den 24 Abschnitten ist Ballern pur angesagt. Daniel besucht Orte wie eine Kathedrale oder eine Stadt nach venezianischem Vorbild mit Kanälen und Brücken. Stets nimmt es der Held mit einer Fülle von Monstern auf – vom untoten Mönch bis zum gefallenen Engel steht alles auf der Gästeliste, was die Hölle hergibt. Besonders gewaltig sind die riesigen Obermotze am Ende jedes Levels. Etwa ein gigantischer Hammer-Dämon, dem Daniel gerade mal bis zum Knöchel reicht und der mit seiner Waffe eine ganze Arena in Schutt und Asche legt. Dabei

wirft der Bösewicht Säulen um oder wirbelt Trümmer in die Luft, die dann auf den Schauplatz herunterprasseln. Damit alles physikalisch korrekt zugeht, haben die Entwickler die **Havok-Engine** lizenziert, die auch in **Deus Ex 2** oder **Thief 3** zum Einsatz kommt. So bleiben etwa besiegte Feinde nicht auf Treppen liegen, sondern kullern exakt berechnet die Stufen runter.

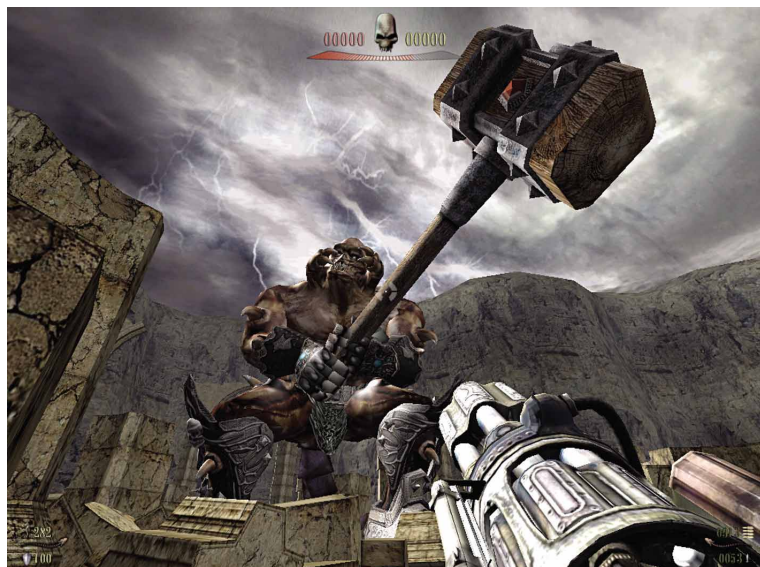
Blutiges Gold

Neben Ausgeburten der Hölle sind die bunten Levels voll gestopft mit Goldschätzen. Die lagern entweder in Behältern wie Kisten, Urnen und Särgen oder an versteckten Orten. Für die eingesammelten Münzen kauft sich der Protagonist zwischen den Einsätzen Extras für seine Waffen, etwa mehr Feuerkraft oder ein größeres Magazin. So erleichtern sich ausgefuchste Entdecker den weiteren Kampf gegen die Untoten. Nach jedem Level zeigt eine Endabrechnung, wie viel Gold der Spieler gehortet hat. Wer nicht auf zurückgelassenes Kapital verzichten will, darf den entsprechenden Abschnitt jederzeit neu anwählen und noch mal durchspielen.

Waffe wechsele dich!

Für die Mehrspieler-Modi feilen die Entwickler gerade an ein

paar originellen Ideen. So haben etwa im »Voosh«-Modus alle Teilnehmer nur eine Waffe aus dem Arsenal, die in regelmäßigem Zeitabstand zufällig wechselt. Dann peilen Sie etwa mit einem Scharfschützengewehr gerade einen entfernten Gegner an und stehen plötzlich mit einer mickrigen Pistole da. In der »Light Bearer«-Variante besitzt ein Spieler einen Schadens-Umwandler: Erledigte Feinde bringen dem Träger zusätzliche Lebenspunkte. Wird er dennoch abgeschossen, kann der nächste Spieler dieses Extra auf sammeln. **Painkiller** soll nach Plan noch im November dieses Jahres erscheinen. **PH**



Die riesigen **Endgegner** in Painkiller bezwingen Sie nur in langen Kämpfen und mit starken Waffen.



Explosive **Fässer** erleichtern Massenschlachten.

Painkiller

Genre: Ego-Shooter

Termin: November 2003

Entwickler: People can fly

Ersteindruck: Gut

Patrick Hartmann: »Ich hoffe, die Entwickler verwirklichen ihre abgefahrenen Ideen konsequent im ganzen Spiel. Dann steht für Fans von leicht verdaulicher Actionkost ein neuer Pflichttitel auf dem Terminplan, der in die gleiche Baller-Kerbe schlägt wie **Serious Sam**.«