



Die gewohnt **düsteren Levels** bieten nun mehrere Lösungswege für die gestellten Aufgaben.

Painkiller Resurrection

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Homegrown / Jowood** ► Status **zu 70% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6350** ► Potenzial –

Der vierte Serienteil ersetzt strenglineare Mini-Levels durch umfangreiche Missionen mit mehreren Lösungswegen. Der Hauptgrund hierfür war die USK.

Wir betreten eine Kathedrale, die Tür schließt sich, dann stürmen unzählige Monster heran – **Painkiller: Resurrection**, der

vierte Teil der Shooter-Serie, schickt Ihnen abermals allerhand Horrorgesocks vor die Flinte, neuerdings fallen die düsteren Levels aber erheblich größer und weitläufiger aus. Zudem sollen die teils 90 Minuten dauernden Missionen mehrstufige Aufgaben sowie mehrere Lösungsmöglichkeiten bieten. Skurril: Diese De-



Im **Multiplayer-Teil** treten bis zu 16 Teilnehmer mit- oder gegeneinander an.

sign-Entscheidung ist zum Teil dem Jugendschutz geschuldet. Um eine »ab 18«-Freigabe zu erhalten, mussten die Entwickler alternative Routen einbauen, auf denen weniger Feinde darauf warten, von Ihnen zersägt, gesprengt oder an die Wand genagelt zu werden. Apropos: Für den deutschen Markt entfernt das Team umherfliegende Gliedmaßen und färbt das Blut um.

Obwohl **Painkiller: Resurrection** erneut in der Hölle spielt, soll es dort (wie in der Serie üblich) jede Menge Abwechslung geben. So ballern Sie sich durch das Innere eines riesigen Wurms, erkunden die dunkle Version von

Atlantis und legen sich auf See mit einem Zombie-Jack-Sparrow an. Cool: Neuerdings dürfen Sie die Kampagne mit bis zu drei Freunden kooperativ bestreiten. Noch cooler: Anders als in der Einzelspieler-Variante verlangen Boss-Gegner mehr Taktik und Zusammenarbeit. Wer gerade keine Kumpels zur Hand hat, greift auf KI-gesteuerte Bots zurück. Die stellten sich in unserer Preview-Version aber noch recht dämlich an. Dafür überzeugt die zwar alte, aber generalüberholte **Painkiller**-Engine durch hübsche Feuer- und Lichteffekte sowie ihre niedrigen Hardware-Voraussetzungen. **DM**

Twin Sector

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **September 2009**
 ► Hersteller **DNS Development / Headup Games** ► Status **zu 80% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6351** ► Potenzial **Gut**

In **Twin Sector** lösen Sie Rätsel statt mit einer Portalkanone mit Hilfe von High-Tech-Handschuhen. Und es gibt keinen Kuchen.

Kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder. Auch das restliche Spielprinzip orientiert sich an Valves Größel-Hit **Portal**. Ihre Heldin in **Twin Sector** setzt auf Handschuhe, mit denen Sie Gegenstände heranziehen oder fortzuschubsen. Von festen Gegenständen wie Wänden stoßen Sie sich selbst ab, bewegliche Gegenstän-

de tragen und schleudern Sie durch den Raum. So lösen Sie Physikrätsel, die zum Teil an den Indie-Geheimtipp **Penumbra** erinnern. Sogar die Schwerkraft dürfen Sie in manchen Räumen verändern. Hat man die Wirkung der Handschuhe im Gefühl, spielen sich die Kletterpassagen in unserer Preview-Version bereits flüssig. Da die Physik stark reagiert, wird das Bewegen von Gegenständen aber noch zu oft zum Glücksspiel. Insgesamt fanden wir die Rätsel motivierend. **SG**



Wir werfen eine **Gasflasche** in eine Laserschranke, um die Tür zu sprengen.

Homefront

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2010**
 ► Hersteller **Kaos Studios / THQ** ► Status **zu 50% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6287** ► Potenzial –

Für seinen nächsten **Ego-Shooter** nach **Frontlines: Fuel of War** holt sich der Entwickler **Kaos Studios** Hilfe aus Hollywood.

Die Welt in 20 Jahren: Die Wirtschaft der USA ist vor zehn Jahren zusammengebrochen, die Großmacht liegt am Boden. Korea vereinigt sich wieder zu einem einzelnen Staat, der nichts Besseres zu tun hat, als die Vereinigten Staaten zu überfallen. Doch Amerika wäre nicht Amerika, wenn es nicht Einwohner mit

Schusswaffen hätte, die nur darauf gewartet haben, sich gegen die Invasoren zu verteidigen. Zu ihnen zählt der Spieler, der sich mit Schießseisen, Fahr- und Flugzeugen daran macht, die Koreaner in ihre Schranken zu verweisen. Nach **Frontlines** will Kaos Studios mehr Wert auf die Kampagne legen. Die Geschichte von **Homefront** stammt aus der Feder von John Milius, dem Autoren von **Apocalypse Now**. Wann wir die neue Apokalypse spielen dürfen, steht derzeit noch nicht fest. **CB**



Brennende Gegner dürfte es in der deutschen Fassung wohl nicht geben.