

Vom Brachial-Shooter Painkiller entstehen immer noch neue Ableger. Das Konzept bleibt das gleiche: simples Dauergebolze.

Painkiller Resurrection

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6350

Der Profikiller William Sherman hat's verbockt: Statt nur ein paar Kriminelle abzumurksen, schickt er eine ganze Wagenladung Unschuldiger und sich selbst über den Jordan. Nun hängt er im Fegefeuer fest und muss Buße tun – indem er im Auftrag der himmlischen Heerscharen die Ausgeburten der Hölle profilkillt.

Die Gegner

Der mittlerweile dritte **Painkiller**-Teil steht ganz in der Serientradition: Mit Waffen wie der Pflock-

Kanone metzeln Sie Horden von abgefahrenen Gegnern wie axt-schwingende Mönche, untote Weltkriegssoldaten oder Piraten-zombies nieder. Die verhalten sich **Painkiller**-typisch absolut stumpfsinnig. Trotzdem ist das Spiel alles andere als leicht, denn gerade in späteren Abschnitten wird's allein durch die Gegnermassen bockeschwer. Bekannt ist die Reihe für ihre turmhohen Bossgegner, die in **Resurrection** ebenfalls wieder auftauchen, wenn auch nicht ganz in den gewohnten Dimensionen. Obwohl die deutsche Version längst nicht so blutig wie die internationale ausfällt, hat die USK dem Titel einen »Ab 18«-Stempel verpasst.

Das Leveldesign

Im Leveldesign bricht **Painkiller: Resurrection** mit der Tradition. Sie werden nicht mehr in den nächsten Abschnitt gelassen, wenn Sie unzählbare Feinde erledigt haben. Stattdessen besteht jedes der sieben Kapitel aus einem frei begehbaren Areal, durch das Sie die Routen teils selbst bestimmen können. Wer aufmerksam sucht oder geschickt hüpf und klettert, kann Monster-



In den Gassen eines Renaissance-Städtchens stellen sich uns **Riesen-Lehmgolems** in den Weg.

horden umgehen. Außerdem finden Sie so Verstecke mit Munition. Allerdings würde eine Karte die Navigation deutlich erleichtern, zumal die Ausgänge teilweise so winzig geraten sind, dass man sie kaum sieht.

Am Grafikgerüst hat sich nur wenig getan, das Programm sieht

überholt aus, vor allem die polygonarmen grauen Fels- und Tunnelabschnitte. Nett sind hingegen die zahlreichen Waffeneffekte und aufwändigen Wasserspiegelungen. All das werden Sie aber eh kaum wahrnehmen, wenn die Gegnerhorden Ihnen die Sicht versperren. *Patrick C. Lück*

Kurzzeitspaß

Patrick C. Lück: Um den Painkiller-Spielen gerecht zu werden, sollten Sie sie am besten als Brachial-Casual-Games begreifen: anwerfen, dreißig Minuten Spaß haben, ausschalten, Kopfschmerztablette (engl. »painkiller«) einwerfen. Resurrection will nicht mehr sein, als es ist, was es auf gewisse Weise sympathisch macht. Trotzdem sollten Sie zweimal überlegen, ob Ihnen dieses Action-Zwischendurch-Häppchen mit der KI eines Zombies, einer Navigation aus der Hölle und teils alttestamentarischer Grafik wirklich 30 Euro wert ist.



redaktion@gamestar.de



An abgefahrenen Gegnern wie diesen **Kanonen-Piraten-Riesen** herrscht kein Mangel.

PAINKILLER: RESURRECTION EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Homegrown Games (R.D.A. & das Erbe Cthulhus, GS 09/07: 64 Punkte)
PUBLISHER Jowood
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.10.2009
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 18 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,5 GB RAM 6,0 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2800+ AMD 3,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 4,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON EAX

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ keine Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Free for All (16), Team-Deathmatch (16), Capture the Flag (16), 5 weitere
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER ja
FAZIT Unkomplizierte und flotte Multiplayer-Gefechte mit vielen Modi.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ nette Waffeneffekte + Wasserspiegelungen + polygonarm - teils schlecht ausgeleuchtet - Texturen aus der Nähe unscharf	5 /10
SOUND	+ fetzige Rockmusik-Untermalung + viele gute Soundedeffekte + ordentliche Sprecher - Waffen klingen teils flach	8 /10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + viele Feinde können umgangen werden - später aufgrund der Gegnermassen sehr schwer	6 /10
ATMOSPHÄRE	+ schönes Apokalypse-Feeling + stimmige Umgebungen + sphärischer Schlusslevel - teils leblos und trist	8 /10
BEDIENUNG	+ gute Shooter-Steuerung + freies Speichern + Autosave und Kontrollpunkte - kaum Navigations- und Orientierungshilfen	7 /10
UMFANG	+ Wiederspielwert dank freier Spielwelt mit Geheimnissen und Extras + guter und umfangreicher Multiplayer-Part + Koop - kurz	8 /10
LEVELDESIGN	+ umfangreiche Areale laden zum Stöbern ein + teils sehr schöne Architektur ... - ... aber auch viele triste und lieblose Abschnitte	7 /10
KI	+ je nach Gegnertyp unterschiedliche Taktiken und Waffen wirksam - Feinde stürmen blind drauflos - manchmal Aussetzer	4 /10
WAFFEN & EXTRAS	+ originelle Waffenauswahl + alternative Feuermodi - wenig Abwechslung - Dämonenmodus selten nützlich	7 /10
HANDLUNG	+ zerrissener Antiheld + Comic-Zwischensequenzen - dünne Handlung - schwache und klischeebeladene Dialoge	5 /10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Hirnlose, aber spaßige Dauerballerei.

65
SPIELSPASS