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

Painkiller Resurrection



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

الالالا ون Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Ouicklink: 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 profikillt.

Die Gegner

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

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.



redaktion@gamestar.de

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.

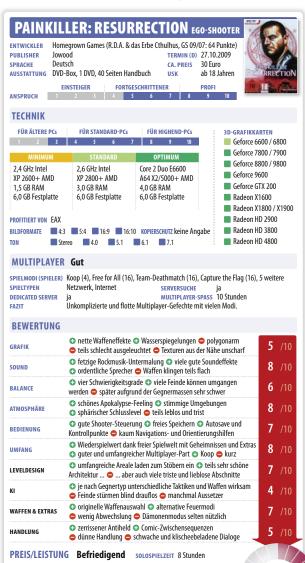
Kanone metzeln Sie Horden von abgefahrenen Gegnern wie axtschwingende Mönche, untote Weltkriegssoldaten oder Piratenzombies nieder. Die verhalten sich Painkiller-typisch absolut stumpfsinnig. Trotzdem ist das Spiel alles andere als leicht, denn gerade in späteren Abschnitten wird's allein durch die Gegnermassen 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 hüpft und klettert, kann Monster-

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



FAZIT Hirnlose, aber spaßige Dauerballerei.



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