



Es gibt kein Fadenkreuz – da bleibt nur das Zielen über **Kimme und Korn**.



Regelmäßig treten Sie gegen harte Bossgegner an, darunter dieser höllische **Riesengolem**.

Killing Floor

Neben **Kettensägen und Schrotflinten** ist bei der **Zombiehatz** Taktik gefragt.

Bereits am 14. Mai 2009 veröffentlichte Tripwire die ehemalige **UT 2004-Mod Killing Floor** als eigenständiges Spiel, allerdings nur über Steam und auf Englisch. Die USK verweigerte der blutigen Multiplayer-Zombiejagd seinerzeit ein Altersiegel, weshalb wir auf den Test verzichtet hatten. Nun ist die geschnittene (und ab 18 Jahren freigegebene) deutsche Version erschienen, die erledigte Gegner verpuffen lässt und das Abtrennen von Gliedmaßen verhindert. Die deutsche Synchronisation passt allerdings oft nicht zum Geschehen und zerstört hin und wieder die Gruselstimmung. Zombies, Gruseln, Multiplayer? Klar: **Killing Floor** erinnert an **Left 4 Dead**, allerdings gehen hier bis zu sechs Spieler auf Zombiejagd. Die Untoten sind nicht spielbar; auch die detailarmen und optisch tristen Levels enttäuschen. Vor dem Parteebeginn stellen Sie unter

anderem ein, wie viele Hirnfresser pro Welle anrücken. Die Zombies sind zwar wenig vielfältig, in Massen aber durchaus tödlich. Um zu überleben, müssen Sie das taktische Vorgehen mit Ihren Mitstreitern absprechen. Erledigte Untote bringen Geld, das Sie in Ruhepausen in Waffen investieren, etwa in Schrotflinten oder Flammenwerfer. Was Sie einkaufen, sollten Sie vom »Perk« abhängig machen, den Sie vor dem Parteebeginn auswählen. Denn dieser Bonus verbessert bestimmte Talente, zum Beispiel den Umgang mit Nahkampfaffen. Am Levelende wartet ein Bossgegner mit MG und Raketenwerfer – je nach Schwierigkeitsgrad ein harter Brocken. **JG**

KILLING FLOOR

GENRE	Multiplayer-Shooter	USK	ab 18 Jahren
HERSTELLER	Iceberg / Tripwire Interactive		
CA. PREIS	18 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene bis Profis		
MINIMUM	1,2 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 / Radeon X1600		
PREIS/LEISTUNG	Gut		

Koop-Kurzweil

Jan Gerwat: In Killing Floor ist neben den Untoten auch die Grafik wiederauferstanden. Gegen die tristen Umgebungen wirkt jeder Friedhof wie ein Rummelplatz. Trotzdem hat mir die Zombiehatz dank der taktischen Absprachen Spaß gemacht, auf dem mittleren und höchsten Schwierigkeitsgrad überlebe ich ohne koordiniertes Vorgehen keine Zombie-Welle. Doch wenn schon sterben, dann lieber in Left 4 Dead. Mit Valves Horror-Hit kann Killing Floor nicht mithalten.



redaktion@gamestar.de

Necrovision 2 Lost Company

In **Painkiller-Manier** metzeln Sie sich **so stumpf wie flott** durch **Zombiehorden**.

Finden Sie, dass sich hirnlose Zombies und hirnlose Story wunderbar ergänzen? Dann sind Sie hier goldrichtig: **Lost Company** erzählt die Vorgeschichte des Zombie-Shooters **Necrovision** von 2009, wobei Sie den Begriff »Geschichte« abermals nicht allzu genau nehmen dürfen. Letztlich läuft nämlich alles aufs sinnfrei-flotte Niedermetzeln untoter Soldaten und Unterwelt-Kreaturen hinaus, und zwar mit Nahkampf- und Schusswaffen. Kombotrefter bringen Adrenalin-Punkte; wenn Sie genügend davon gesammelt haben, können Sie die Zeit verlangsamen. Zwar gibt's hin und wieder spielerische Abwechslung (zum Beispiel schwingen Sie sich hinter das MG eines Doppeldeckers), meist folgt **Lost Company** aber demselben Schematismus: Wenn Sie einen Raum betreten,

fällt hinter Ihnen eine Tür ins Schloss, und Sie wehren so lange Gegner ab, bis sich die Pforte wieder öffnet. Das erinnert nicht von ungefähr an **Painkiller**, schließlich wurde das **Necrovision**-Studio The Farm 51 von Ex-Entwicklern des Dauerfeuer-Shooters gegründet. Wie das Vorbild gewinnt auch **Lost Company** keine Grafikpreise mehr, die polygonarmen Objekte und verwaschenen Texturen wirken noch modriger als die allgegenwärtigen Zombies. In der entschärften deutschen Version dürfen Sie die Wiedergänger weder köpfen noch anzünden, zudem hat der Publisher TGC die Ragdoll-Effekte entfernt. **JG**

NECROVISION: LOST COMPANY

GENRE	Ego-Shooter	USK	ab 18 Jahren
HERSTELLER	The Farm 51 / TGC		
CA. PREIS	18 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	3,0 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 7800 / Radeon X1800		
PREIS/LEISTUNG	Gut		

Brachial-Shooter

Jan Gerwat: Auch wenn Necrovision: Lost Company etwas angestaubt aussieht und die Story so viel Tiefgang entwickelt wie ein Gartenteich, habe ich es gern durchgespielt. Denn nach den eher trägen Anfangslevels zieht das Tempo deutlich an. Lange am Stück hat mich die verlorene Kompanie nicht an den PC gefesselt, dafür wird die Dauerballerei einfach zu schnell langweilig. Zum unkomplizierten Abreagieren ist der Brachial-Shooter aber eine ordentliche Wahl.



redaktion@gamestar.de

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6212

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6780