

# Payday 2



Überfallen wir die Bank, ohne Aufsehen zu erregen - oder ballern wir aus allen Rohren? Im Koop-Kracher **Payday 2** ist beides möglich. Von Florian Heider

## ➕ Stärken

- + großer Umfang
- + dynamische Levels
- + viel Freispielbares
- + lautloses Vorgehen ebenfalls möglich

## ➖ Schwächen

- altbackene Grafik
- fehlendes Kommunikationsmenü

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Overkill (Payday: The Heist, GS 03/12: 80 Punkte)**  
Termin: **13.8.2013** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

Auf DVD: Test-Video

**D**er Kollege Obermeier und wir wollen eine Bank ausrauben – in **Payday 2** versteht sich. Dazu hat er zwei seiner Kumpels eingeladen. Die bewachen den Vordereingang und passen auf, dass niemand flüchtet, während wir den Thermalbohrer am Safe und nebenbei den Hinterausgang im Auge behalten. Plötzlich Sirenengeheul. Verdammst, ein Passant ist misstrauisch geworden und hat die Cops gerufen. Die Safe-Tür ist mittlerweile offen, wir schnappen so viel Geld, wie wir tragen können. Am Hinterausgang erwartet uns bereits ein SWAT-Team. Rauchgranaten vernebeln uns die Sicht, einige Schüsse strecken mich nieder, doch irgendjemand hilft mir wieder auf. Da vorn, unser Fluchtwagen. Im Kugelhagel beladen wir den Sprinter. Obermeier sagt, dass es noch massig Geld im Tresorraum gibt. Abhauen oder volles Risiko? Sei's drum: MGs raus und wieder rein ins Gebäude, denn hey, wir rauben hier schließlich eine Bank aus!

Solche spannenden Situationen sind in **Payday 2** Alltag. Doch über eines sollten wir uns vorher im Klaren sein: Der Multiplayer-Shooter trägt seine Bezeichnung nicht umsonst. Allein mit drei KI-Kollegen den großen Coup durchziehen? Kann man getrost vergessen. Die Dumm-Bots sind gerade mal dazu in der Lage, zu ballern und uns auf-

zuhelfen, wenn wir zu Boden gehen. Wer das Spiel in seiner vollen Pracht erleben und all seine Feinheiten ausloten möchte, braucht Mitspieler aus Fleisch und Blut. Mit einem guten Team wird **Payday 2** nämlich zum Koop-Knüller.

Der Entwickler Overkill hat sich die Fankritik zu Herzen genommen und die 9 Missionen des Vorgängers auf 30 aufgestockt. Von Banküberfällen und Drogentransporten bis hin zu reinen Zerstörungsmissionen ist alles dabei, was das Gangsterherz begehrt. Vor Einsatzbeginn können wir übrigens nützliche Tipps und Gegenstände erwerben: Der Alarmschalter findet sich einfach schneller, wenn man vorher die Blaupause der Bank erkauft hat, und die von einem Kontaktmann deponierte Zusatzmunition im Abstellraum erweist sich beim Polizei-Sturmangriff als ungemein nützlich. Coole Neuerung: Die Aufträge erstrecken sich teilweise sogar über mehrere Spieltage, von denen jeder eine eigene Mission darstellt. So klaufen wir beispielsweise Gemälde aus einer

Galerie, verkaufen sie am nächsten Tag einem schmierigen Politiker und geraten prompt in einen Hinterhalt der Gesetzeshüter.

Solche unausweichlichen Hinterhalte sind allerdings nicht der Regelfall. Oft können wir unsere Aufträge auch völlig lautlos durchziehen – perfekte Teamabsprache vorausgesetzt. Wir müssen darauf achten, dass wir möglichst unauffällige Kleidung und Waffen tragen, dass Geiseln nicht fliehen, Passanten nicht auf uns aufmerksam werden und Funksprüche niedergeschlagener Wachmänner nicht unbeantwortet bleiben. Das sorgt für eine unheimlich dichte Atmosphäre und ist an Spannung kaum zu überbieten. Nach einem makellos durchgezogenen Coup fühlen wir uns, als hätten wir die Rubik's Cube-Weltmeisterschaft gewonnen – mit nur einer Hand und verbundenen Augen.

Natürlich kommt es gerade anfangs zu Patzern, und so haben wir mir nix, dir nix die Cops auf dem Hals. Zwar machen die Wellen an Streifenpolizisten, SWAT-Einheiten und

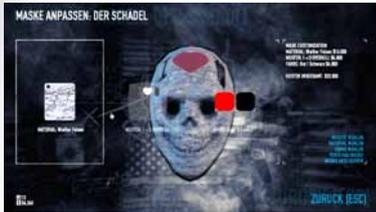


## Steam-Pflicht

**Payday 2** nutzt die Online-Vertriebsplattform Steam als Kopierschutz. Nach der Online-Freischaltung dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich. Auch die für September geplante Ladenversion muss an einen Steam-Account gebunden werden.

## Die Masken

Am Ende jeder Mission dürfen wir uns für eine von drei Spiel-Karten entscheiden, durch die wir ein zufällig ausgewähltes Geschenk erhalten. Neben Geld und Waffen-Upgrades gibt es unter anderem neue Masken und passende Materialien zur Modifizierung. So können wir nicht nur die Beschaffenheit unserer Gesichtsverdecke wählen, sondern sie auch mit Logos bekleben und diese einfärben. Der Glücksfaktor sorgt dafür, dass nicht jeder Spieler mit der gleichen Maske herumspaziert.



Ähnlichem eher durch Masse als KI-Klasse auf sich aufmerksam, doch auch hier kommt dank des coolen Settings, der exakten Shooter-Steuerung und des ständigen Nervenkitzels mächtig Spielspaß auf. Für zusätzliches Adrenalin sorgen die dynamischen Levels à la **Left 4 Dead 2**. Sowohl der Standort mancher Türen und Durchgänge als auch die Laufwege von Passanten und Wachleuten werden zufällig gewählt. Mehr als einmal blieb uns das Lachen im Halse stecken, als unser toller Plan durch eine Wand zunichtegemacht wurde, die beim letzten Mal noch mit einer Tür gesegnet war. Da lohnt es sich, vor dem eigentlichen Überfall die Gegend noch mal auszukundschaften.

Haben wir die Mission erfolgreich beendet, wird abgerechnet. Wir bekommen nicht nur haufenweise Schotter, sondern auch Erfahrungspunkte, die uns nach und nach im Level aufsteigen lassen. Für die Moneten können wir uns beispielsweise mit Kevlar-Westen, Waffen oder Schießprügel-Upgrades ausstatten oder unsere Masken modifizieren (siehe Kasten). Die Auswahl ist reichhaltig, vieles muss allerdings erst durch partien-

übergreifende Stufenaufstiege freigeschaltet werden. Letztere spendieren uns pro neuen Level in der Regel einen Fähigkeitspunkt, den wir in einen von vier Klassen-Bäumen investieren. Der Mastermind versorgt das Team mit Medizinkästen und hat ein Händchen dafür, Polizisten auf seine Seite zu ziehen. Der Vollstrecker teilt nicht nur höheren Schaden aus, sondern stellt auch Munition zur Verfügung. Der Techniker verlässt sich auf Gadgets wie Stolperminen und Sentry Guns, während der Geist auf Stealth setzt, Türen schneller öffnen und Kameras mittels ECM-Jammer kurzzeitig den Saft abdrehen kann. So vielfältig und abwechslungsreich die Entfaltungsmöglichkeiten, so wichtig sind sie auch, denn in Missionen mit höherem Schwierigkeitsgrad muss jeder Experte genau wissen, wo seine Vor- und Nachteile liegen. Zwar können wir unsere Punkte auch in unterschiedliche Talentbäume verteilen, sinnvoller ist es allerdings, uns auf einen zu fokussieren.

Grafisch ähnelt **Payday 2** einem perfekten Raubzug: Es ist unauffällig. Dafür sorgen der dynamische Soundtrack und die gute (englische) Vertonung umso mehr für ge-



### Koop-Knaller

Florian Heider  
Trainee  
flo@gamestar.de

Seit **Left 4 Dead** habe ich keinen Koop-Shooter mehr gespielt, der in einer gut abgesprochenen Gruppe so hervorragend funktioniert. Bei **Payday 2** herrscht Hochspannung, egal ob ich mit Kumpels den Einsatzort ausspioniere und versuche, den Überfall völlig lautlos durchzuziehen, oder wir uns eine wilde Schießerei mit Spezialkräften liefern und gleichzeitig versuchen, mit so viel Beute wie möglich zu entkommen. Die vielen Missionen und freischaltbaren Extras bieten außerdem genügend Futter für viele Stunden Raubzug-Vergnügen. Eine Bitte habe ich aber: Starten Sie nie, niemals den Solo-Modus! Der will Sie nur ärgern.

lungene Gangster-Atmosphäre. Schade allerdings, dass es kein Kommunikationsmenü gibt. Spieler ohne Headset werden sich in einer fremden Gruppe etwas schwer tun. Wer den optimalen Multiplayer-Shooter-Spaß haben will, sollte am besten mit drei Freunden auf Moneten-Jagd gehen. **FH**

TERMIN 13.8.2013 PREIS 30 Euro USK ab 18 Jahren

## Payday 2

Multiplayer-Shooter

**Publisher** 505 Games  
**Entwickler** Overkill  
**Sprache** Englisch, Deutsch (nur Text)  
**Ausstattung** Steam

**Kopierschutz**

**MULTIPLAYER**  
SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein  
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

**WERTUNG** Sehr gut  
»Zu viert ein echter Kracher für digitale Banditen.«

**GRAFIK**  
+ Detaillierte Masken + ordentliche Animationen  
+ gelungene Raucheffekte  
- wenige Details - schwache Texturen

**SOUND**  
+ stimmungsvoller, dynamischer Soundtrack  
+ gute englische Sprecher + ordentliche Soundeffekte ...  
- ... die aber spektakulärer sein könnten

**BALANCE**  
+ anspruchsvoll, aber nie unfair + unterschiedliche Schwierigkeitsgrade + Schleichen und Ballern möglich  
- schlechtes Tutorial

**ATMOSPHÄRE**  
+ passende Gangster-Stimmung  
+ ständig ist was los  
- keine wirkliche Story - flache Charaktere

**BEDIENUNG**  
+ sehr direkte Steuerung  
+ unkomplizierter Shooter-Standard  
- Menüführung recht fummelig

**UMFANG**  
+ 30 Missionen + Koop-Modus sehr motivierend  
+ hoher Wiederspielwert  
+ viele freischaltbare Extras

**LEVELDESIGN**  
+ dynamische Levels + abwechslungsreiche Schauplätze  
+ viele unterschiedliche Aufgaben  
+ auf mehrere Spieltage verteilte Missionen

**TEAMWORK**  
+ Klassen greifen ineinander + Team-Boni bringen unterschiedliche Vorteile + gute Absprache führt zu Erfolg  
- kein Kommunikationsmenü

**WAFFEN & EXTRAS**  
+ viele freischaltbare Waffen  
+ große Anzahl an Upgrades und Fähigkeiten  
+ modifizierbare Masken

**MULTIPLAYER-MODI**  
+ fantastischer Koop-Modus  
+ Vorgehensweise ändert das Spielgefühl  
+ vielfältige Einsatzziele - nur eine Seite spielbar

7/10  
8/10  
8/10  
8/10  
10/10  
10/10  
9/10  
10/10  
8/10



**ASPEKT**

**PROFIL**

**MINIMUM** C2 Duo E3300  
Athlon X2 3900+, 1,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

**FORTGESCHRITTENE** C2 Duo E3400  
Athlon X2 3900+, 1,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

**STANDARD** C2 Duo E8400  
Athlon X2 5600+, Radeon HD 5770  
2,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

**OPTIMUM** Core i5-2400  
AMD Phenom II X3-730, 4,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

**Gut durchdachter Koop-Spaß**

**86**

**SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Sehr gut

**SPIELZEIT** 30 Stunden