

Killer is Dead Nightmare Edition

Hässliche Monster und hübsche Frauen: Die einen bekommen die Kauleiste poliert, den anderen gucken wir heimlich untern Rock. Diese Japaner! Von Thomas Wittulski und Dmitry Halley

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Grasshopper Manufacture (No More Heroes, nur für Konsole erschienen)**
Termin: **23.5.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** Preis: **20 Euro**



Unser Team besteht aus Boss Bryan, uns selbst und unseren beiden Assistentinnen – die wir nach Wunsch auch selbst einkleiden dürfen.



Die Schauplätze wechseln mit jeder Episode – hier müssen wir das Hochhaus mit den 1.000 Stockwerken erklimmen.

Wenn es einen Großmeister für abgedrehte Spiele gibt, dann ist es Göichi Suda. Bizarre Titel wie Killer 7 und No More Heroes (beide allerdings nur auf Konsole erschienen) sind auf dem unberechenbaren Mist des Japaners gewachsen, und die Fans lieben ihn dafür. Das dürfte auch für seinen neuen Streich gelten. Denn Suda spinnt in Killer is Dead ein Netz aus wahnwitzigen und teils

arg blödsinnigen Einfällen um ein eigentlich ziemlich simples Schnitzel-Spielprinzip.

Mondo Zappa: Er lebt in einer Zukunft, in der Weltraumtourismus ebenso normal ist wie cyberkinetisch veränderte Menschen. Abgese-

eines Tages mit einem bionischen Arm aufwacht. Da beschließt der schlaksige Frauenheld zum Profikiller zu werden.

Mit seiner piepsigen Dauerbegleiterin und Aufpasserin Mika heuert Mondo bei einer Agentur an, die Auftragsmorde vermittelt. Dummerweise legt Cyborg Bryan, der Chef der Firma, nur wenig Wert auf »seriöse« Mordaufträge. Und so bekommen wir es ein ums andere Mal mit Gestalten zu tun, um die wir selbst in unseren übelsten Alpträumen einen riesigen Bogen machen würden. Da wäre etwa Alice, die sich in ihrem wunderlandmäßig eingerichteten Zimmer einsperrt und nach unserer Ankunft zum riesigen Spinnenkäfer mutiert. Jede der insgesamt zwölf Missionen erzählt eine eigene kleine Geschichte, einen Zusammenhang gibt es aber trotzdem: In der durchaus interessanten Rahmenhandlung geht's um Mondos Vergangenheit und eine von der dunklen Seite des Mondes ausgehende Bedrohung.

Nüchtern betrachtet handelt es sich bei Killer is Dead um ein klassisches Haudraufspiel mit simplem Kampfsystem. Dank Aufrüstfunktion, guter Kontermechanik und Finishern entpuppt es sich aber als durchaus unterhaltsam: Mondos bester Freund ist die Blocktaste, mit der sich die meisten Angriffe und Salven abwehren lassen. Gut getimte

Blocks führen außerdem zu effektiven Konterangriffen: Fix die Angriffstaste drücken und schon dreschen wir auf den Widersacher ein, ohne dass der sich wehren kann. Das Katana ist dabei Mondos wichtigste Waffe. Mit einem Tippen auf den Angriffsknopf schwingen wir die Klinge, ein etwas längeres Halten löst einen Rundumangriff aus. Gegen bestimmte Widersacher eben-

⊕ Stärken

- + gutes Kampfsystem
- + viele Gegnertypen
- + abgefahrte Bossgegner
- + abwechslungsreiche Schauplätze
- + absurd-witzige Missionen

⊖ Schwächen

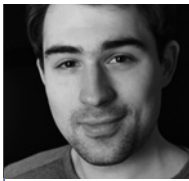
- Kameraprobleme
- kein Gegner-Lock
- Gigolo-Missionen

hen von seinem unfassbar coolen Namen und seinem Tick, sich ausschließlich von Spiegeleiern zu ernähren, ist Mondo ein eher unauffälliger Typ. Zumindest bis er

Der Killer!

Thomas Wittulski
Redakteur
thomas@gamestar.de

Trotz der moralischen Fehlritte kann ich mich spielerisch mit Killer is Dead anfreunden. Das Kampfsystem ist durchdacht, die Gegner sind abwechslungsreich. Und die zweifellos vorhandenen Schwächen (schlechte Kamera, fehlender Gegner-Lock, überflüssige Deckungsfunktion) machen das Spiel mit seiner schrillen Inszenierung wieder wett. Die einzelnen Aufträge, Bossgegner, die Dialoge, die Nebenmissionen, die abgefahrenen Einzelteile fügen sich zu einem so absurden Ganzen, das man sich das Ergebnis als Actionfan zumindest mal angesehen haben muss – auch wenn Suda gerade bei den Gigolo-Missionen arg übers Ziel hinausschießt.



Durchgefallen

Dimitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Eigentlich müsste mich der überdrehte Stil von Killer is Dead packen, zumal Mondos Monsterhutz so einige spielerische Stärken hat. Aber die Darstellung von Frauen in Sudas neuem Spiel geht einfach nicht in Ordnung – so sehr nicht in Ordnung, dass es mich aufregt. Während des Spielens habe ich ununterbrochen auf irgendeinen Wink gewartet, der das Anglotzen und Abschleppen der stereotypen Damen entkräftet oder selbstironisch auf die Schippe nimmt. Denn dann hätte ich mich damit zumindest arrangieren können. Doch spätestens wenn Mondo erklärt, dass er seine Mitbewohnerin Mika nur bei sich erträgt, weil sie gute Spiegeleier macht, dann fällt er als Held für mich durch – und Killer is Dead damit auch.

falls notwendig: unser bionischer Arm. An dessen Ende befindet sich nämlich eine Waffe, mit der wir etwa schwebende Gegner vom Himmel holen oder anfällige Trefferzonen der Bossgegner unter Beschuss nehmen.

Kriegen wir es mit größeren Gegnergruppen zu tun, macht sich die fehlende »Lock«-Funktion bemerkbar. Statt unsere Angriffe also per Knopfdruck auf genau einen Gegner zu lenken, hacken wir oft blind vor uns

spielerisch eher dröge – im Prinzip laufen wir von Korridor zu Korridor und stellen uns Widersachern entgegen. Dabei drücken wir bestenfalls ab und an mal einen Schalter. Das alles sind nicht unbedingt spannende Interaktionen mit unserer Umgebung.

Praktisch: Unseren Arm können wir alternativ zur Standardwaffe auch mit anderen Aufsätzen ausstatten. Da gibt's zum Beispiel einen Bohrer, den wir uns an den Arm schnallen oder die äußerst nützliche Eiskanne, die Gegner kurzzeitig festfrieren lässt. Erspielen können wir uns die Upgrades nur über die optionalen Gigolo-Missionen, deren Ziel immer darin besteht, attraktive Frauen ins Bett zu kriegen. Wir treffen uns mit den Damen und sammeln durch heimliche Blicke auf ihre erogenen Zonen »Mut«. Mut, um der Angeboteten vorher im Shop gekaufte Geschenke zu machen. Als Belohnung dafür gibt's Sex. Später rufen uns die einzelnen Damen zwar noch ab und an per Handy an, Mondo ignoriert die Anrufe aber – er hatte ja seinen Spaß. Die Gigolo-Missionen spielen sich nicht nur völlig belanglos, sie sind auch geschmacklos bis ins Mark. Als satirische Überspitzung des bisweilen fragwürdigen Frauenbilds in vielen Computerspielen hätte so etwas vielleicht funktioniert – allerdings sind die entsprechenden Szenen in Killer is Dead weder satirisch, noch werden sie in irgendeiner Weise durch das Spiel kommentiert. Darauf hätte der Entwickler besser verzichtet.

Technisch ist Killer is Dead zwar nicht ganz auf der Höhe, das Art-Design überspielt das aber mit Bravour: Der Comic-Look passt perfekt zum Spiel. Auch wenn durch die eigentlich stilvollen Schattierungen ein paar Stellen im Spiel etwas zu dunkel geraten sind. Auch akustisch hält uns Killer is Dead bei Laune: Fans japanischer Spiele können von der sehr guten englische Synchronisation auch ins japanische Original wechseln. Der Soundtrack ist wunderbar vielseitig – von Jazz bis Hardrock ist alles dabei. Killer is Dead ist insgesamt ein kurzweiliges Abenteuer, das mit seiner abgedrehten Inszenierung und den flotten Kämpfen durch-

Bedrohung vom Mond

herum. Auch die Kamera hat ihre Macken: Vor allem in engen Räumen und in der Nähe von Wänden fängt sie oftmals nicht das ein, was eigentlich wichtig ist. So geht manchmal die Übersicht verloren. Die einzelnen Gegnertypen sind übrigens ähnlich durchgeknallt wie die Bossgegner. Da stürmen flinke Ninjas auf uns zu, laserstrahlende Augäpfel und fette Fleischklopse mit nietenüberzogenen Riesenkeulen. Das Leveldesign ist aber trotz der bunten Inszenierung



Die Kämpfe spielen sich flott und unkompliziert, viel Geschick braucht man aber trotzdem.

Nightmare Edition

Für den PC erscheint Killer is Dead in einer Special Edition, die über das reine Spiel hinaus noch den »Gigolo-DLC« sowie den neuen Schwierigkeitsgrad »Nightmare« beinhaltet.

aus mal Spaß macht, spielerisch hat Sudas flotte Monsterhutz allerdings zu wenig Fleisch auf den Knochen, um die miesen Gigolo-Missionen aufzuwiegen. **TW** / **DH**

TERMIN 23.5.2014 PREIS 20 Euro USK ab 18 Jahren

Killer is Dead Nightmare Edition

Publisher Grasshopper Manufacture
Entwickler Deep Silver
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung – (Steam-Testversion)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- schöner, passender Comic-Stil
- abwechslungsreiches Charakterdesign
- veraltete Technik
- grobe Animationen

SOUND

- gute englische Vertonung
- abwechslungsreiche Musik
- wahlweise japanische Tonspur
- gerade weibliche Figuren zu arg überzeichnet

BALANCE

- mehrere Schwierigkeitsgrade
- fordernde, aber nicht überfordernde Kämpfe
- Kampfsystem leicht zu lernen, schwierig zu meistern
- Flirtmissionen ohne spielerischen Anspruch

ATMOSPHÄRE

- knalliger Anime-Flair
- übernatürliche Phänomene sorgen für Spannung
- schräger Humor
- Umgebungen recht detailliert
- Gigolo-Missionen

BEDIENUNG

- intuitive Steuerung auf dem Gamepad
- umständliche Menüführung
- Maus- und Tastaturbedienung nicht konfigurierbar und sehr sperrig

UMFANG

- umfangreiche Kampagne
- freischaltbare Kostüme und Waffen
- Missionen für bessere Wertungen erneut spielbar

LEVELDESIGN

- Level optisch sehr abwechslungsreich
- kaum langatmige Passagen
- viele Level einfach nur Korridore mit Kampfarenen

KI

- Gegner erfordern unterschiedliche Vorgehensweisen
- jeder Endgegner fordert verschiedene Strategien
- die meisten Feinde werden erst in der Masse gefährlich

WAFFEN & EXTRAS

- freischaltbare Upgrades und Zusatzwaffen
- viele Kombo-Möglichkeiten und Spezialfähigkeiten
- freischaltbare Kostüme für die Damen – wer's mag

HANDLUNG

- einprägsamer Art-Style
- interessante Hintergrundgeschichten
- gut animierte Zwischensequenzen
- Mondo ist Sexist

