

Im Mutantenschlachthof

Killing Floor 2 erfindet das Koop-Rad zwar nicht neu, trumpft aber mit den über die Jahre gereiften Qualitäten des Vorgängers auf. Doch reicht das, um mehr als die alten Fans zu locken? Von Jochen Redinger



Genre: Ego-Shooter Termin: 21.4.2015 (Early Access) Sprache: Englisch Preis: 27 Euro

Was denken sich die Gentechniker eigentlich bei einem Riesenmutanten mit einer Kettensäge am Arm? Oder hüpfenden Spinnenhybriden? Oder klauenbewehrten, unsichtbaren Frauen? Keine Ahnung, mit der Antwort gibt sich Killing Floor 2 allerdings auch keine große Mühe. Irgendwer bei Horzine, der Firma, die besagte Gentechniker beschäftigt hat, fand's gut, vermutlich auch deshalb, weil er sich, im Gegensatz zu uns, nicht weiter mit der bleihaltigen Entsorgung beschäftigen muss. Die übernehmen genau wie im ersten Teil wir, mit Schrotflinten, Sturmgewehren, Messern und Granaten. Und das spielt sich auch genauso wie im Vorgänger: fordernd, schnell und ziemlich unbarmherzig.

Vier Klassen, tausend Tode

Zu Beginn jedes Matches wählen wir aus einer von bisher vier Klassen (Perks): Der Berserker schlägt mit Nahkampfwerkzeugen alles kurz und klein, der Supporter greift aus mittlerer Distanz mit Schrotflinten an, der Kommando kümmert sich mit gezielten Sturmgewehr-Feuerstößen um kleinere, flinkere Feinde, und der Sanitäter sorgt dafür, dass die anderen ihren Job erledigen können, ohne von Mutanten gefressen zu werden. Egal, für welche Rolle wir uns entscheiden, jede perk-spezifische Aktion beschert uns Erfahrungspunkte, mit denen wir zum einen den Waffenschaden erhöhen, zum anderen passive Fähigkeiten freischalten und unsere Klasse so noch weiter an den persönlichen Spielstil anpassen. Nach jeweils fünf Erfahrungsstufen schal-

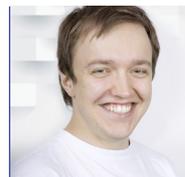
ten wir zwei neue Fähigkeiten frei, können allerdings immer nur eine aus jeder Stufe gleichzeitig aktivieren. Der Kommando etwa kann die Taschenlampe gegen ein Nachtsichtgerät eintauschen oder allen Teamkameraden erlauben, genau wie er getarnte Gegner zu entdecken. Damit sich Fähigkeiten im Team nicht sinnlos überschneiden und Engpässe ausgeglichen werden, lassen sich die Skills vor jeder Schlacht neu konfigurieren. Fehlt ein Sanitäter, wählen wir als Supporter beispielsweise die Regenerationsfähigkeit – die heilt zwar nicht so schnell wie der Spezialist, rettet uns aber im Notfall die Haut.

Die Qual der Waffenwahl

Weil Skills allein noch keine Mutanten schlachten, brauchen wir Waffen, viele durchschlagskräftige Waffen! Mussten wir im Vorgänger die erste Runde nur mit der Pistole überstehen, startet inzwischen jeder Perk mit einer klassenspezifischen Knarre. Für erledigte Feinde gibt's Knete, die wir nach jeder erfolgreichen Runde bei einer Händlerkapsel irgendwo im Level in Munitionsnachschub, Schutzwesten und neue Wummen investieren. Wenn unser Team gut zusammenarbeitet und sich keine Blößen gibt, halten wir schon nach recht kurzer Zeit das schwerste Gerät in Händen. Wenn nicht, müssen die Überlebenden ihre Kumpel durchfüttern – weniger Geld fürs Team bedeutet jedoch gleichzeitig verringerte Überlebenschancen.

Die Mutanten werden nämlich nicht schwächer, denn mit jeder Runde kommen

mehr und härtere Gegner dazu. Die wischen mit unvorbereiteten Trupps den Boden auf und jagen gnadenlos die, die sich zu weit vom Rest entfernen. Viele kleine Feinde, spezielle Angriffsmuster und ständige Munitionsknappheit zwingen uns dazu, taktisch und vorsichtig vorzugehen. Wer's nicht glaubt, zieht alleine los und endet bald als Frischfleischbuffet. **JR**



Alles neu? Eher alt in schön!

Jochen Redinger
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Gerade für diejenigen, die immer noch den Vorgänger spielen und dort mittlerweile jeden Perk auf die Maximalstufe gebracht haben, ist der Umstieg kein Problem. Die Karten und Klassenauswahl ist mit drei Maps und vier Perks derzeit zwar noch wesentlich beschränkter als im über die Jahre gewachsenen ersten Teil, alles andere funktioniert aber genau wie früher. Das bedeutet auch, dass sich Neulinge mit einem Spiel anfreunden müssen, das genau wie Teil eins auf aufwändige Inszenierung und Spielerführung verzichtet – immerhin ist die Grafik diesmal wirklich schmuck! Außerdem sollten alle Frischlinge eine ordentliche Portion Frustration mitbringen, denn bis zum Boss ist es ein langer Weg, auf dem ausgiebig gestorben und versagt wird. Sich darauf einzulassen, lohnt sich jedoch, schließlich gibt's Koop-Shooter auch nicht wie Sand am Meer, erst recht keine so harten.



Wo gehobelt wird ... Für die Gewaltdarstellung haben die Entwickler extra ein eigenes Verstümmlungssystem erstellt.



Mit besonders wirkungsvollen Abschüssen lösen wir fürs gesamte Team einen Zeitlupeneffekt aus.