

Killing Floor 2

KEIN SPIEL FÜR VEGANER

Genre: Action Publisher: Tripwire Interactive Entwickler: Tripwire Interactive Termin: 18.11.2016 Sprache: Englisch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 50 Stunden Preis: 27 Euro DRM: ja (Steam)



Wir haben mit fünf Freunden Fleischbrocken regnen lassen.

Von Sascha Penzhorn

»Shaun of the Dead«, »Zombieland« – was für viele einfach nur Unterhaltung war, diente uns zur Vorbereitung. Als die Zombieapokalypse ausbrach, wussten wir, was wir zu tun hatten. Mit Flammenwerfer, Maschinenpistole, Stereo-Revolvern und einer rostigen Schaufel zogen wir kreuz und quer durch Europa, um den Untoten zu zeigen, dass niemand gegen die Macht von Freundschaft und tonnenweise Munition anstinken kann. Okay: Streng genommen haben wir einfach nur mit ein paar Kumpels Killing Floor 2 gespielt, aber das klingt nicht so schön episch. Und den meisten Spaß macht's doch sowieso erst, wenn man voll drauf einsteigt, oder? Und mit den richtigen Leuten und Voice Chat spielt sich Killing Floor 2 ganz vorzüglich.

A-Team gegen Zombies

Es gibt zehn Klassen, die wir hochleveln und aufpowern. Wir entscheiden uns für den Berserker, der sich im Nahkampf am wohlsten

fühlt. Zwar bekommt er auch die eine oder andere Handknarre, wir ziehen aber lieber mit dem Katana oder einer aufgemotzten Kreissäge los. Dann suchen wir über den Server-Browser fix eine Sitzung und schon finden wir uns mitten in Paris wieder. Der Eiffelturm ist leicht zerknittert und steht in Flammen, in den Straßencafés tummeln sich statt Touristen nur noch Untote. Das sieht herrlich gruselig aus, doch zum Sightseeing lassen uns die blutrünstigen Horden keine Zeit. Feinde greifen aus sämtlichen Richtungen an, schleichen sich von hinten an, umzingeln uns und drängen einzelne Spieler in die Ecke. Verdammt gute KI für einen Horde-Shooter! Unser Berserker watscht die Fieslinge mit einer Kombination aus Spaten und

Brechstange um. Mit der linken Maustaste teilen wir schnelle, schwächere Angriffe aus, per Rechtsklick gibt's den Spaten voll auf den Zombie-Schädel, der darauf wie eine Melone ... genau. Mit gutem Timing können wir Angriffe auch parieren und Feinde so ins Taumeln bringen. In der Egoperspektive sieht das alles beeindruckend aus, aus Sicht unserer Mitspieler wirken aber besonders die Nahkampf-Animationen grottig.

So wirklich nützlich fühlen wir uns als Nahkampf-Noob noch nicht. Der Gunslinger-Kollege schickt die Zombies reihenweise mit Headshots ins Grab, der Commando enthüllt nebenher unsichtbare Gegner, die sich an unser Team heranschleichen. Der Firebug in unserem Team grillt derweil alles mit seinem

Bezahl-Skins und Steam Workshop

Beim Spielen schaltet man per Zufallsprinzip Waffenskins und Kleidung für die spielbaren Figuren frei. Wem das nicht ausreicht, der bekommt im Shop zusätzliche kosmetische Gegenstände gegen harte Euros. Manchmal staubt man auch Klamottenkisten ab, die sich nur gegen echtes Geld öffnen lassen. All das dient allein der Optik – bessere Ausrüstung oder irgendwelche Booster gibt es hier nicht. Zudem wird Killing Floor 2 vom Steam Workshop unterstützt. Soll heißen: Wer Nachschub in Form von Karten, Mods und anderen von der Community erstellten Goodies sucht, wird hier fündig. Gratis, versteht sich.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Wenn sich meine Zockergruppe an den Wochenenden trifft, sind wir manchmal einfach zu viele für einen Heist in GTA oder ein paar Runden Warframe. Da ist der 6er-Koop in Killing Floor 2 ideal. In unserer eingespielten Gruppe weiß jeder, was er zu tun hat, und so macht das Gemetzel richtig Laune. Solo wird mir das Spiel aber schnell zu eintönig und die Zusammenarbeit mit zufälligen Mitspielern ist immer Glückssache. Dann lieber ein paar entspannte Sitzungen mit Freunden! Zum absoluten Dauerbrenner reicht's bei mir aber trotzdem nicht. Zwar gibt es viele unterschiedliche Klassen und Skills, sodass sich Killing Floor 2 nicht immer gleich anfühlt, aber bei gerade mal elf Gegnertypen und zwei Bossen kommt trotzdem rasch ein Gefühl von Déjà-vu auf. Das Spiel hat durchaus treue Fans, die hundert oder gar tausend Stunden auf dem Konto haben, für mich bleibt es aber eher was für zwischendurch.

Flammenwerfer, was nicht nur extrem wirksam ist, sondern auch noch richtig eklig aussieht. Nach einigen überstandenen Wellen steigen wir vom Spaten auf ein Schwert um. Schließlich kassiert man nach jeder Runde Spielwährung, die man in Granaten, Rüstung und klassenspezifische Bewaffnung investiert. Im Zweifelsfall werfen wir die Kohle einem Mitspieler zu, der knapp bei Kasse ist, ohne Teamplay läuft hier nichts. Da unser Berserker mit den Zombies auf Tuchfühlung geht, bekommt er pausenlos auf die Omme. Wie gut, dass wir einen Medic dabei haben. Trotzdem segnen wir öfter das Zeitliche. Dann lassen wir unsere Ausrüstung fallen und bleiben bis zum Ende der Welle tot. Zum Glück können Mitspieler unsere Waffen aufheben und uns in der nächs-



Dieser Herr bekommt gleich unseren Kriegshammer zu spüren. Nahkampf ist simpel, aber effektiv.

ten Runde zurückgeben, wenn sie nett sind. Einfach nichts sagen und das Teil verhöckern, ist die andere, weniger nette Option.

Gewinnen rockt hart

Schließlich scheitert unsere Gruppe an Hans Volter, einem von bescheidenen zwei Bossen. Aber wir geben nicht auf, starten die nächste Karte, sammeln einige Level und erhalten schließlich unsere ersten Skills: Bis zum Levelmaximum von 25 dürfen wir alle fünf Level zwischen zwei wählen. Unser Berserker bekommt beispielsweise die Wahl zwischen 75 Prozent mehr Leben und höherer Bewegungsgeschwindigkeit samt Lebensregeneration. Außerdem gibt es Boni auf Schaden und Widerstand. Unsere nächste Begegnung mit Volter läuft entsprechend besser. Wir bleiben zusammen, heilen uns und flüchten über die halbe Karte auf der Suche nach Munition. Als der Oberschurke endlich vor uns im Dreck liegt, ist der Jubel im Voice Chat groß. Und dann sind wir auch schon fertig. Kleiner Scherz! Jetzt geht es weiter mit dem Hard-Mode, und bis zu den Schwierigkeitsgraden Suicidal und Hell on Earth ist es noch ein weiter Weg. Und Patriarch, den zweiten Boss, müssen wir schließlich auch noch umhauen.

Viel mehr steckt nicht drin in Killing Floor 2, und das ist für unter 30 Öcken auch voll okay. Wer auf kooperative Horde-Shooter steht und fünf Freunde hat, macht hier nicht viel falsch. Einen Solomodus zum Trainieren gibt es zwar auch, und notfalls verbündet man sich auf den Servern mit zufälligen Mitspielern, doch das ist höchstens halb so schön. Ein PvP-Modus ist übrigens auch vorhanden. Dieser ist aufgrund von Balancing-Schwächen aber so unbeliebt und wird so wenig gespielt, dass er im Prinzip einfach gar nicht existieren könnte. ★

KILLING FLOOR 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8200 / Phenom II X2 545 Geforce GTS 250 / Radeon HD 4830 3 GB RAM, 20 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9550 / Phenom II X4 955 Geforce GTX 560 SE / Radeon HD 6950 4 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle, abwechslungsreiche Karten
- Feinde sehen klasse aus
- fetziger Metal-Soundtrack
- gute Waffen- und Monstersounds
- schwache Nahkampfanimationen

SPIELDESIGN



- Klassen spielen sich sehr abwechslungsreich
- Level-Ups und Skills motivieren
- Waffen fühlen sich mächtig an
- brutal schlaue KI
- Horde-Spielprinzip ist immer gleich

BALANCE



- jede Klasse ist nützlich
- vier Schwierigkeitsgrade
- gutes Waffen-Balancing
- Solomodus zum Üben
- lausiges PvP-Balancing

ATMOSPHÄRE / STORY



- gruselige Horror-Atmosphäre
- die Überreste gefallener Feinde verschwinden nicht
- ständige Anspannung
- Story existiert praktisch nicht
- lahmes Boss-Design

UMFANG



- 13 Karten
- zehn Klassen
- kostenlose Inhalte im Steam-Workshop
- nur elf Gegnertypen und zwei Bosse
- nur zwei Spielmodi

FAZIT

Brutaler, actiongeladener Koop-Zombie-Shooter für bis zu sechs Spieler, der mit Freunden am meisten Spaß macht.



Wir bemalen unsere Umgebung mit dem Blut unserer Feinde. Die Sauerei wird von Runde zu Runde größer und verschwindet bis Spielende nicht.