



KILLING FLOOR 2

Cena brutto	50,00 zł
Cena netto	50,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0151
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Killing Floor 2 to brutalna strzelanka na platformę PlayStation 4, skoncentrowana na kooperacyjnym trybie multiplayer. Produkcję opracowało odpowiedzialne za pierwszą część studio Tripwire Interactive, czyli zespół mający na koncie także serię [Red Orchestra](#).

Fabula

Gra nie posiada rozbudowanej warstwy fabularnej. Akcja toczy się w bliskiej przyszłości i opowiada o walce małych grup doskonale wyszkolonych żołnierzy z hordami krwiożerczych mutantów, będących efektem eksperymentów medycznej korporacji Horzine Biotech. W momencie rozpoczęcia zabawy potwory opanowały wiele ludzkich miast i wśród dostępnych map znajdziemy m.in. zrujnowany Paryż. Całość utrzymana jest w klimacie horrorów klasy B.

Mechanika

Killing Floor 2 zbudowano na podobnych fundamentach co pierwowzór. Ponownie otrzymujemy więc nastawioną na tryb kooperacyjny pierwszoosobową strzelankę, w której niewielka grupa graczy wspólnymi siłami musi odpierać ataki kolejnych fal morderczych mutantów. Gra jest trudna i przetrwanie wymaga ścisłego współpracowania z towarzyszami broni. Po poradzeniu sobie z każdą grupą mutantów, zyskujemy chwilę oddechu, kiedy to możemy przegrupować siły, zreperować uszkodzone barykady i odwiedzić handlarzy, gdzie za zarobioną na zabijaniu potworów gotówkę kupujemy amunicję i uzbrojenie. Pod koniec każdej fali wrogów czeka nas starcie z potężnym bossem.

Rozgrywkę urozmaica system rozwoju. Poziomów doświadczenia jest 25 i każdy odblokowuje dwie nowe umiejętności. Na raz możemy włączyć jednak tylko jedną z każdej pary. Mocno przerobione zostały też poziomy trudności. W poprzedniej części różniły się one tylko szybkością i wytrzymałością mutantów, natomiast teraz przeciwnicy stają się bardziej agresywni oraz zyskują dodatkowe zdolności.

Kwestie techniczne

Projekt opracowano przy użyciu znacznie większego budżetu niż w przypadku pierwowzoru. Zapewniło to wyraźnie lepszą jakość grafiki, z wyższym poziomem detali oraz realistycznymi animacjami opartymi na technologii motion capture. Autorzy zaimplementowali również rozbudowany i bardzo brutalny system obrażeń. Ciało każdego mutantą podzielone zostało na wiele oddzielnych części. Możliwe jest np. oderwania pociskami mięsa od czaszki potwora, następnie przebicie kości w celu odsłonięcia mózgu, który na końcu poszatkujemy na małe kawałki. Zintegrowany z tym jest realistyczny silnik fizyczny, zapewniający ciałom wrażenie posiadania właściwej wagi, a podczas zabawy na mapy wylewane są hektolitry krwi, która pozostaje widoczna aż do końca meczu.