

Dying Light 2: Stay Human

KEINE EXPERIMENTE



Größer, schöner, besser – Techland scheint zu wissen, was sich die Fans des Open-World-Spiels wirklich wünschen. Im Interview erklären die Polen, warum die Story jetzt aber Priorität hat. Von Peter Bathge

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Techland** Termin: **7.12.2021**

Der größte Kritikpunkt an Dying Light 2? Natürlich das noch so weit entfernte Release-Datum! Wer Open-World-Spiele und Zombies liebt, der verschlingt aktuell wohl jedes noch so kleine Informationsfitzelchen zur Spielwelt, den infizierten Gagnetypen, den Waffen und was das Spiel anders macht als der indizierte Vorgänger. Auch wir sind sehr neugierig auf Dying Light 2: Stay Human und haben deshalb Entwickler Techland einen riesigen Fragenkatalog geschickt. Dabei waren die Antworten auf unsere Fragen mindestens ebenso spannend wie das, was das polnische Studio zum aktuellen Zeitpunkt eben noch nicht über Dying Light 2 verraten wollte. Was ist mit dem Loot? Gehen Waffen wieder dauerhaft kaputt? Was ändert sich am Skill-

System? Wie funktioniert der Koop-Modus in Dying Light 2, speichert etwa erneut nur der Host euren Storyfortschritt? All das ... ist für Techland aktuell kein Thema. Denn die Polen haben bis zur Veröffentlichung am 7. Dezember 2021 noch mehrere Folgen ihrer Videoserie Dying 2 Know geplant – und wenn sie uns jetzt schon alles verraten würden, dann müssten sie das Spiel am Ende noch früher rausbringen, weil es sonst bis zum Release nichts mehr zu erzählen gibt. So funktioniert die Spieleentwicklung doch, oder nicht?

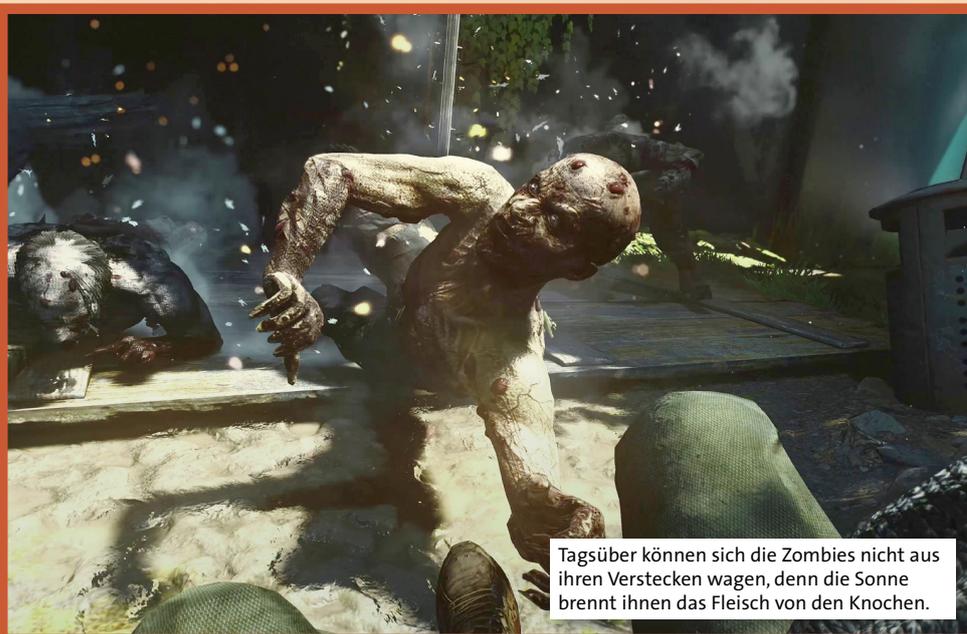
Was die Fans wollen

Nun ja, bei uns erfahrt ihr nun eben andere exklusive Details. Etwa, wie die Engine von Dying Light 2 Raytracing und Direct Storage

verwendet. Oder warum es laut Techland in Open-World-Spielen wohl immer geskriptete, lineare Missionen geben wird. Senior Brand Manager Anna Kubica und Rendering Director Tomasz Szalkowski verraten euch auch, wie sich Entscheidungen konkret auf den Spielverlauf auswirken. Aber vor allem beschreiben sie ein Spiel, das wohl sehr kompetent auf dem starken Fundament seines Vorgängers aufbaut, dieses aber kaum weiterdenkt. Das könnte man natürlich leicht als Zeichen von Innovationslosigkeit deuten – oder es im Gegenteil so verstehen, dass die Entwickler ihre Fans und die Wünsche der Dying-Light-Community sehr genau kennen und ein Spiel abliefern wollen, das genau dem entspricht, was die Fans erwarten.

Was ist mit Deutschland?

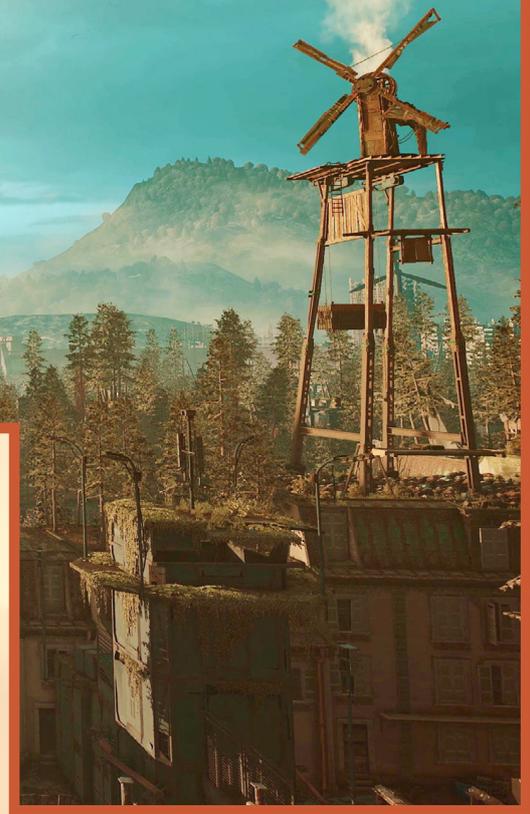
Eine Frage, auf die uns die Polen natürlich keine Antwort geben konnten, ist, wie es denn mit dem Release in Deutschland aussieht. Bedenkt man, dass der erste Teil seinerzeit durch die USK-Prüfung rasselte und anschließend indiziert wurde, fragt man sich natürlich, was denn wohl mit der Fortsetzung passieren wird. Das wird sich aber erst zeigen, wenn das Spiel bei der USK zur Prüfung eingereicht wurde. Bisher gibt es vom Entwicklerstudio keinerlei Absichten, etwa eine entschärfte Version zu erstellen. Andererseits haben sich seit dem ersten Teil die Zeiten und die Spruchpraxis von USK und BPjM beziehungsweise BzKJ (Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz), wie die Prüfstelle nun heißt, deutlich geändert. Damals hätte man sich beispielsweise nicht träumen lassen, dass etwa ein Mortal Kombat 11 ungeschoren durch die Prüfung kommt. Warten wir's also einfach ab. ★



Tagsüber können sich die Zombies nicht aus ihren Verstecken wagen, denn die Sonne brennt ihnen das Fleisch von den Knochen.



Die Spielwelt von Dying Light 2 soll vertikaler und detaillierter ausfallen als im Vorgänger.



INTERVIEW MIT TECHLAND

DIE OPEN WORLD IST DER **STAR** VON DYING LIGHT 2

Wir hatten Gelegenheit, ein Interview mit Senior Brand Manager Anna Kubica und Rendering Director Tomasz Szalkowski von Techland zu führen. Die beiden haben einige interessante Antworten auf unsere Fragen zum Zombiespiel parat.



Dank moderner Grafikeffekte kommen die Details dieses hübsch hässlichen Kollegen bestens zur Geltung.

GameStar: Die meisten Open-World-Spiele haben immer noch lineare, geskriptete Hauptmissionen. Warum sind sie aus der Sicht eines Designers notwendig, und plant ihr, den Leuten während einer Mission mehr Freiheit zu geben, im Vergleich zu Dying Light 1?

Anna Kubica: Open-World-Spiele, eigentlich jedes Spiel, werden immer geskriptete Missionen haben, weil der Spielcode nun mal so funktioniert. Was wir stattdessen tun können, um es für die Spieler immersiver zu machen, ist, ihnen Zeit zu geben, um zu erkunden und selbst Ziele zu definieren, die sie erreichen möchten. Und natürlich wollten wir den Spielern die Möglichkeit geben, zu entscheiden, wie sie ihre Ziele erreichen, indem sie die Umgebung durch ihre Entscheidungen beeinflussen und die Hauptgeschichte und die Nebenquests gestalten.

Welche Lektionen hat Techland in Bezug auf das Open-World-Design gelernt, die ihr in Dying Light 2: Stay Human einfließen lasst?

Anna Kubica: Dying Light gab einen Einblick in die Erfahrung, wie sich Parkour im echten Leben anfühlt. Wenn man sich einen Punkt auf der Karte ansah, konnte man entscheiden: Will ich dorthin kommen, indem ich auf dem Boden laufe und vielleicht einen Speedrun durch die Horden an Gegnern mache? Oder über Autos springe und über die Brücken klettere? Den eigenen Weg zu wählen, um irgendwo hinzukommen – das ist eine Freiheit,



Dying Light 2: Stay Human spielt wieder in der Ego-Perspektive. Auch in Zwischensequenzen verlasst ihr nie die Haut von Held Aiden Caldwell.

die wir erreichen wollten, aber dieses Mal in einem viel größeren Maßstab. Die Stadt ist vertikaler als Harran und zudem vielfältiger und detailreicher – mit vielen Kleinigkeiten, die es zu entdecken gilt. Dying Light 2: Stay Human ist also gewissermaßen eine Hommage an den Vorgänger. Aber jetzt haben wir gelernt, wie wir es noch besser machen und diese erstaunliche Erfahrung aus Dying Light noch mal erweitern können!

Was haltet ihr von aktuellen Open-World-Trends wie Karten mit weniger Symbolen, optionalen Richtungspfeilen oder kleineren Begegnungen anstelle von großen Side-quests (zum Beispiel in Assassin's Creed Valhalla)? Geht Dying Light 2 in eine ähnliche Richtung?

Anna Kubica: Andere Entwickler, die an Open-World-Spielen arbeiten, machen wirklich tolle Sachen. Sie verwenden verschiedene Tricks und Mechaniken, um sich darauf zu konzentrieren, etwas Neues in die Welten zu bringen, die sie erschaffen haben.

Wir haben auch unsere Techniken erweitert und verbessert, aber gleichzeitig haben wir uns auch darauf konzentriert, der offenen Spielwelt von Dying Light 2: Stay Human neue Elemente hinzuzufügen, wie etwa die Möglichkeit, die offene Welt oder das Gameplay durch deine getroffenen Entscheidungen zu verändern und zu gestalten. Jeder Schritt kann verschiedene Gameplay-Mechaniken ins Spiel bringen – zum Beispiel explodierende Autofallen oder andere verrückte Vorrichtungen. Auf diese Weise kann der Spieler die Welt um seinen Charakter herum authentisch formen. Das ist ein wahrhaft ermächtigendes und immersives Gefühl

und unser ganz eigener, neuer Trend beim Aufbau von Open-World-Spielen.

Was ist euer eigener größter Kritikpunkt an Dying Light, den ihr in Dying Light 2 unbedingt beheben wolltet, sei es story-, design- oder gameplaytechnisch?

Wir wussten von Anfang an, dass wir den Spielern die Freiheit geben wollten, die Erzählung mitzugestalten.

Anna Kubica: Wir wollten mit Dying Light 2 etwas Neues erschaffen, einige einzigartige Wendungen oder Mechaniken, und eine noch komplexere, tiefere und reifere Welt entwerfen. Nehmen wir zum Beispiel den Tag-und-Nacht-Zyklus aus Dying Light. Er existiert, mit einem ganzen Spektrum an Gefährlichkeit und Eigenschaften, aber mit dem neuen An-



Anna Kubica ist verantwortlich für das Management des Projekts Dying Light 2. Sie arbeitete zuvor fünf Jahre lang bei Ubisoft und war dort als Brand Marketing Manager für Projekte wie die Watch-Dogs-Reihe, South Park und die Just-Dance-Spiele verantwortlich.

satz haben wir uns entschieden, diese Linie zwischen Tag und Nacht sichtbarer und einnehmender zu machen. Zwischen den Ereignissen von DL1 und DL2 hatte der Virus Zeit, sich weiterzuentwickeln,



Wie entscheiden? Dying Light 2 will euch vor eine schwierige Wahl stellen – und dann noch eine und noch eine und noch eine ...



Die langgliedrige Banshee gehört zu den neuen Monstern von Dying Light 2 und soll euch ordentlich auf Trab halten.

sodass wir jetzt neue Arten von Monstern haben. Außerdem stecken die Menschen in einer Art modernem Mittelalter fest. Sie versuchen, das Leben in dieser feindlichen Welt so gut es geht wieder aufzubauen. All dies macht den Unterschied zwischen Tag und Nacht greifbarer: Der Tag ist für die Menschen, aber die Nacht gehört ganz den Monstern.

Okay, dann lass uns doch mal über diese Entscheidungen sprechen. Wie komplex ist die Geschichte dann in der Praxis in Bezug auf die verzweigten Pfade?

Anna Kubica: Die Story ist komplexer als im ersten Dying Light. Dying Light 2: Stay Human ist ein storygetriebenes Spiel. Außerdem wussten wir von Anfang an, dass wir den Spielern die Freiheit geben wollten, die Erzählung mitzugestalten. Wir mussten nur die Balance finden, wie wir den Spielern einige verzweigte Storypfade, aber auch einige Möglich-

keiten zur Verzweigung des Gameplays geben können. Beide Aspekte der Interaktion der Spieler mit der Spielwelt sind für uns sehr wichtig.

Ist es geplant, dass das Spiel verschiedene Enden hat und wenn ja, wie viele?

Anna Kubica: Dying Light 2: Stay Human befindet sich auf dem Weg zum Release-Termin. Es liegen noch ein paar Monate des Wartens und viele Stunden Gameplay vor den Spielern, also sind die Enden nichts, was wir euch zu diesem Zeitpunkt verraten wollen.

Wie groß ist denn der Einfluss von Entscheidungen? Wir haben gesehen, wie unterschiedliche Regionen der Spielwelt freigeschaltet werden, je nachdem was wir als Spieler machen. Wird das eine regelmäßige Sache sein? Werden Spieler große Teile des Spielinhalts verpassen können, je nachdem, welche Entscheidungen sie treffen?

Anna Kubica: Die Entscheidungen, die wir treffen, sorgen für Abwechslung im Spiel, und wir haben mehrere Arten davon. Die schwerwiegendsten Entscheidungen sind die, die die Haupthandlung beeinflussen. Aber man kann auch einen Einfluss auf die Welt von Dying Light 2 nehmen, der nicht so bedeutend ist, aber trotzdem Spaß macht und interessant ist. Das wären dann die kleinen Veränderungen, die man beim Abschließen einer Nebenquest vornimmt. Es gibt auch noch eine dritte Art von Entscheidungen, die wir »die Stadtausrichtung« nennen. Diese Entscheidungen beeinflussen das Gameplay und bestimmen, welche Elemente in verschiedenen Teilen der Stadt erscheinen. Im Koop-Spiel werdet ihr sehen können, wie unterschiedlich eure Welt im Vergleich zur Spielwelt des Hosts ist. Natürlich könnt ihr das Spiel viele Male spielen und prüfen, wie die Welt durch andere Entscheidungen beeinflusst wird.



Infizierte Monster wie die Volatiles spiegeln sich dank Raytracing in Pfützen, selbst wenn sie hinter Ecken stehen.

Welche anderen Konsequenzen haben Entscheidungen? Könt ihr mir ein Beispiel nennen? Werde ich eine einzigartige Fähigkeit erhalten, wird ein anderer Begleiter sterben, wird der letzte Akt der Kampagne völlig anders sein, je nachdem, was ich wähle?

Anna Kubica: Wir werden in unserer nächsten Dying-2-Know-Folge mehr über die Änderungen der »Stadtausrichtung« sagen. Außerdem ist es sehr schwer, ein Beispiel für eine signifikante Änderung in der Erzählung zu geben, ohne zu spoilern. Wir wollen wirklich, dass die Spieler ihren eigenen Weg finden. Also werde ich nur ein lustiges Beispiel für eine kleine Entscheidung erwähnen. In einer der Nebenquests wird es die Aufgabe der Spieler sein, eine Opernsängerin zu retten, die



Wer glaubt, tagsüber wäre Dying Light 2 ein Kinderspiel, irrt: Brutale Gangs machen euch bei Sonnenlicht statt der Zombies die Hölle heiß.



Tomasz Szalkowski startete seine Karriere als Sound Designer und Senior Engine Programmierer für Dogfight 1942 (PC) bei City Interactive. Bei Techland arbeitete er vor seiner Rolle als Rendering Director für Dying Light 2 an Dying Light und Dead Island.

Aus meiner Sicht haben wir fast jedes Kernsystem der Engine aufgerüstet.

möglicht verzweigte Erzählungen und groß angelegte Veränderungen in der Welt von Dying Light 2: Stay Human, die der Spieler durch seine Entscheidungen mitgestalten kann. Schließlich haben wir DirectX 12 und umfangreiche Möglichkeiten für Raytracing. Die Vorteile sind also durchaus vielschichtig.

Wie genau wird das Spiel Raytracing nutzen (globale Beleuchtung, Reflexionen, Schatten), und wird es möglich sein, die unterschiedlichen Raytracing-Aspekte ein- und auszuschalten und die Qualität dieser Aspekte zu verändern?

Tomasz Szalkowski: Unsere neuen Raytracing-Effekte werden in Zusammenarbeit mit führenden Spezialisten unserer Partner erstellt. Derzeit haben wir Effekte implementiert, die auf Geometrie und stabiler Ambient Occlusion basieren. Dazu gibt es dynamische Schatten, die die Größe der Sonne am Himmel berücksichtigen und Global-Illumination (diffuses Licht von sonnenbeschienenen Objekten und anderen Oberflächen, wie Spiegelungen). Außerdem werdet ihr Reflexionen auf Materialien finden, bei denen man Elemente der Szene erkennen kann, die nicht auf dem Bildschirm zu sehen sind, zum Beispiel Gebäude im Rücken des Betrachters. Zusätzlich simulieren wir für dunkle Orte die Reflexionen des Lichts von verschiedenen Objekten, das von den Taschenlampen der Spieler kommt.

Ihr habt zuletzt ein paar neue Monster gezeigt, die in Dying Light 2 auftreten. Wie

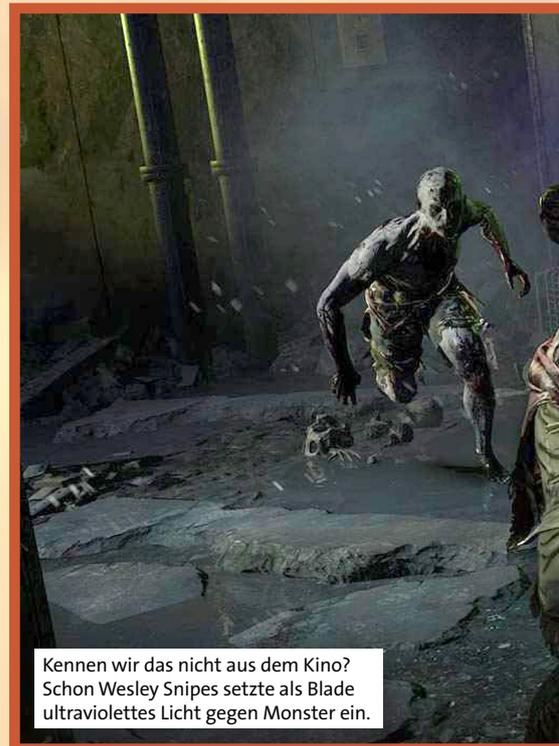
würdet ihr deren besondere Stärken und Schwächen beschreiben?

Anna Kubica: Wir haben in der letzten Dying-2-Know-Episode viel über die neuen Infizierten gesprochen, und ein tolles Beispiel für einzigartige Fähigkeiten ist die Banshee. Ihre Arme und Hände sind lang. Sie ist so schnell und wendig, dass sie den Spieler überraschen kann, indem sie auf Dächer klettert und aus der Luft zuschlägt! Kein anderer Infizierter kann das! Mit diesen enormen Gliedmaßen ist es für die Banshee ein Leichtes, zu fliehen und auf mittlerer Distanz zu bleiben. Aufgrund ihrer Disproportion sind ihre Klauen ihre beste Waffe, nicht die Kraft.

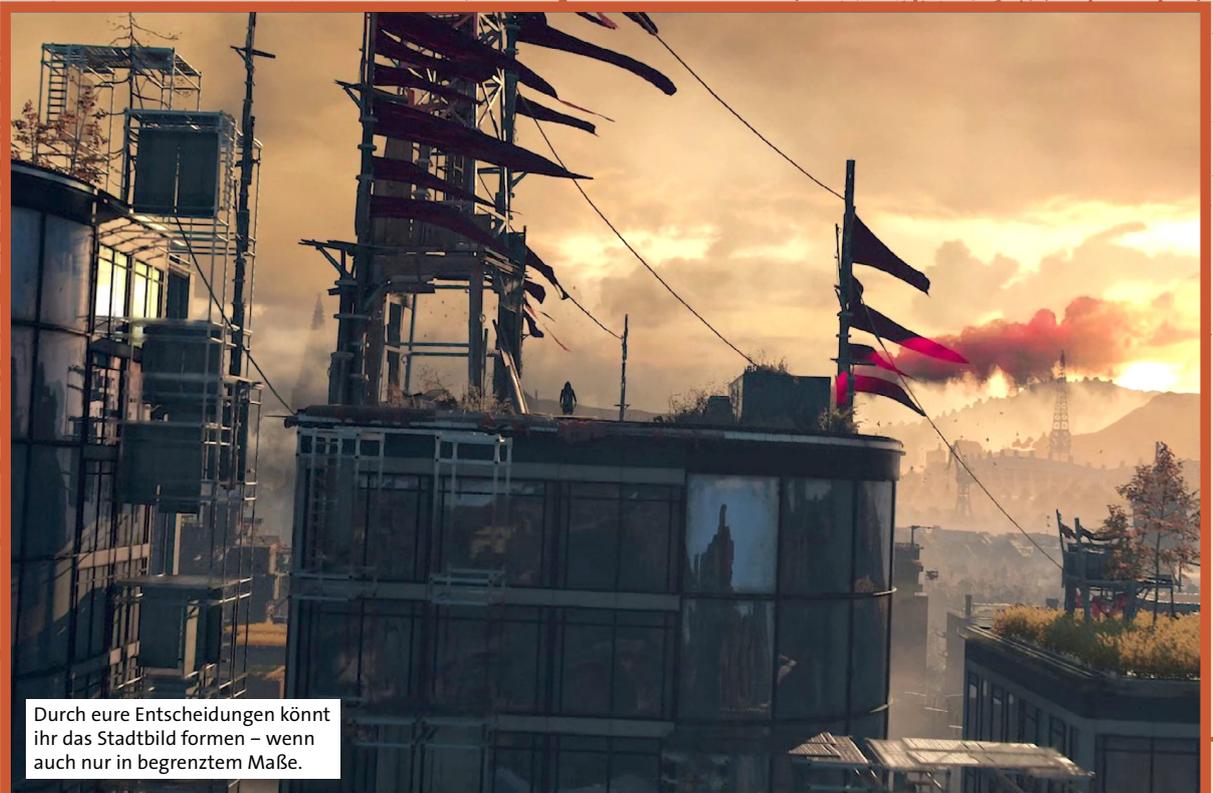
nicht so gut in ihrem Job ist. Wenn du dich entscheidest, ihr zu helfen, wirst du die Konsequenzen tragen müssen, nämlich ihre nicht so schöne Stimme jedes Mal zu hören, wenn du sie in der Stadt triffst. Im Nachhinein wird man dann auch sehen können, welche NPCs um sie herum mit deiner Entscheidung zufrieden sind und welche nicht.

Was sind die Vorteile der neuen C-Engine?

Tomasz Szalkowski: Aus meiner Sicht haben wir fast jedes Kernsystem der Engine aufgerüstet. Der wichtigste Vorteil der neuen C-Engine ist die Unterstützung der neuen Technologien und Plattformen. Es ist auch erwähnenswert, dass wir sehr umfangreiche KI-Systeme im Vergleich zu CE6 und vielen anderen Spielsystemen entwickeln. Wir haben auch einen neuen Welt-Editor und unsere Physik-Engine aufgerüstet, um die Schussphysik einzubauen, die in einigen der beliebtesten Open-World-Blockbuster zu finden ist. Das Audiosystem wurde auf WWise aufgerüstet, und das neue Storysystem er-



Kennen wir das nicht aus dem Kino? Schon Wesley Snipes setzte als Blade ultraviolettes Licht gegen Monster ein.



Durch eure Entscheidungen könnt ihr das Stadtbild formen – wenn auch nur in begrenztem Maße.

Aber manchmal hat sie diesen Moment der, sagen wir mal, geistigen Klarheit, wenn sie zurückspringt und sich duckt. Die Banshee ist eine sehr einzigartige Art von Monster, was sich dann auch in ihrem Verhalten widerspiegelt.

Viele Open-World-Action-Spiele verwenden mehr und mehr RPG-Elemente. Es begann mit XP, dann gab es zufällig generierte Beute, jetzt haben wir Multiple-Choice-Dialoge und Entscheidungen. Denkst du, es gibt einen Punkt, an dem mehr Rollenspiel zu viel ist? Und was wäre das für dich?

Anna Kubica: Das ist eine völlig subjektive Meinung. Manche Spieler bevorzugen

Spiele mit RPG-Elementen, manche Spieler nicht. Ich persönlich habe nichts dagegen und denke, dass es hilft, in die Spielwelt einzutauchen, aber es gibt nicht so etwas wie zu viele RPG-Elemente in manchen Spielen. Letztlich gibt es nur die Vision des Entwicklers von einem Spiel und schließlich die Zustimmung der Spieler zu dessen Konzept.

Wie sehr ist Dying Light 2 eurer Einschätzung nach ein Rollenspiel?

Anna Kubica: Für uns geht es bei einem RPG vor allem um das Rollenspiel und die Möglichkeit, das Ergebnis deiner Entscheidungen zu sehen, indem du in die Haut

des Hauptcharakters schlüpfst – und du wirst viele Gelegenheiten bekommen, das zu tun und die Geschichte und das Gameplay aus dieser Perspektive zu erleben.

Die Zeit der Spieler ist ein wertvolles Gut. Habt ihr irgendwelche Mechaniken, die die Zeit der Spieler respektieren und sparen sollen?

Anna Kubica: Wir schätzen die Zeit der Spieler sehr, deshalb wollten wir unsere Parkour- und Reismechanik so reibungslos wie möglich und gleichzeitig sehr realistisch und spaßig gestalten. Außerdem sind die Fraktionseinrichtungen eine großartige Möglichkeit, sich in schwierigen Situationen zu helfen, also müssen wir immer weise entscheiden, welche davon wir in unser Gameplay implementieren wollen. Und natürlich gibt es eine Schnellreiseoption für diejenigen, die sie brauchen.



Dying Light ist heute sechs Jahre alt. Welches nicht-technische Element von Dying Light würde sich völlig antiquiert anfühlen, wenn ihr es heute ohne jegliche Änderungen in Dying Light 2 einbauen würdet?

Anna Kubica: Um ehrlich zu sein, glaube ich nicht, dass es ein nicht-technisches Element gibt, das sich antiquiert anfühlen könnte. Ein Teil unseres Teams widmet sich immer noch der Unterstützung von Dying Light mit speziellen Events und Bundles. Und unsere Community spielt das Spiel nach diesen sechs Jahren immer noch aktiv. Also können wir davon ausgehen, dass das Gameplay von Dying Light auch immer noch lebendig und definitiv nicht antiquiert ist. Aber Weisheit kommt mit dem Alter, wie man gerne sagt! Wir wissen, dass, obwohl etwas gut genug ist, wir es immer noch besser machen können. Und das ist genau das, was wir jetzt erreichen wollen.