

Dying Light 2: Stay Human

KEIN 500-STUNDEN-SPIEL

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Techland Termin: 4.2.2022 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 50 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

Dying Light 2 bietet großartiges Gameplay und eine überraschend starke Story. Allerdings nagt Open-World-Monotonie und ein großes Loot-Problem am Zombie-Spiel. Von Valentin Aschenbrenner

Eigentlich braucht kein Mensch Zombies. Sie stinken, lassen Körperteile liegen und fressen Gehirne, die die Menschheit wirklich dringend nötig hat! Und dann ist mein Lieblings-Setting eigentlich schon seit Jahrzehnten hoffnungslos übersättigt: Auf jedes noch so gute Resident Evil, The Last of Us, The Walking Dead oder »Dawn of the Dead« folgt mindestens dreimal so viel Quatsch, den es nie gebraucht hätte. Aber mal abgesehen von Trash-Perlen stellt sich doch die Frage, ob 2022 überhaupt noch Platz für eine gute Zombie-Geschichte bleibt? Dying Light 2 liefert hierauf eine klare Antwort, und ich wage sogar zu behaupten, dass es sich in seinen besten Momenten sogar mit The Witcher 3 messen kann – ich weiß, welch Frevel!

Aber bevor ihr mich jetzt empört in den Zug nach Busan verbannt, gebt mir zumindest einen Test lang Zeit zu erklären, warum sich Dying Light 2 auch für euch eignet, wenn ihr Zombies total langweilig findet. Denn egal ob ihr den Titel wegen seiner Story oder seines Gameplays spielt: Ihr werdet es nicht bereuen – auch wenn ihr dabei über Probleme stolpert, die ich 2022 eigentlich in keinem Open-World-Spiel mehr sehen will.

Eine richtig gute Story

Reden wir zuerst über das Beste: Dying Light 2 erzählt eine richtig gelungene Geschichte. Das überrascht mich gleich doppelt, konnte man die des Vorgängers doch getrost vergessen. Und auf den ersten Blick wirkt auch

die des Nachfolgers eher zweckmäßig, entfaltet sich aber mehr und mehr, bis sie endlich Fahrt aufnimmt und man davon gar nicht mehr loskommt.

Worum es überhaupt geht? In Dying Light 2 schlüpfte ich in die Rolle von Aiden. Der Held des Spiels streift als sogenannter Pilger durch eine Welt, die bereits seit knappen 15 Jahren den Untoten gehört. Er befindet sich auf der Suche nach seiner verschollenen Schwester Mia. An beiden wurden im Kindesalter grausame Experimente durchgeführt, in deren Zuge sie voneinander getrennt wurden. Diese Infos bekommt ihr übrigens allesamt in den ersten paar Minuten, bevor hier wer »Spoiler!« ruft. Aidens Suche nach Mia führt ihn nun in die Stadt Villedor,

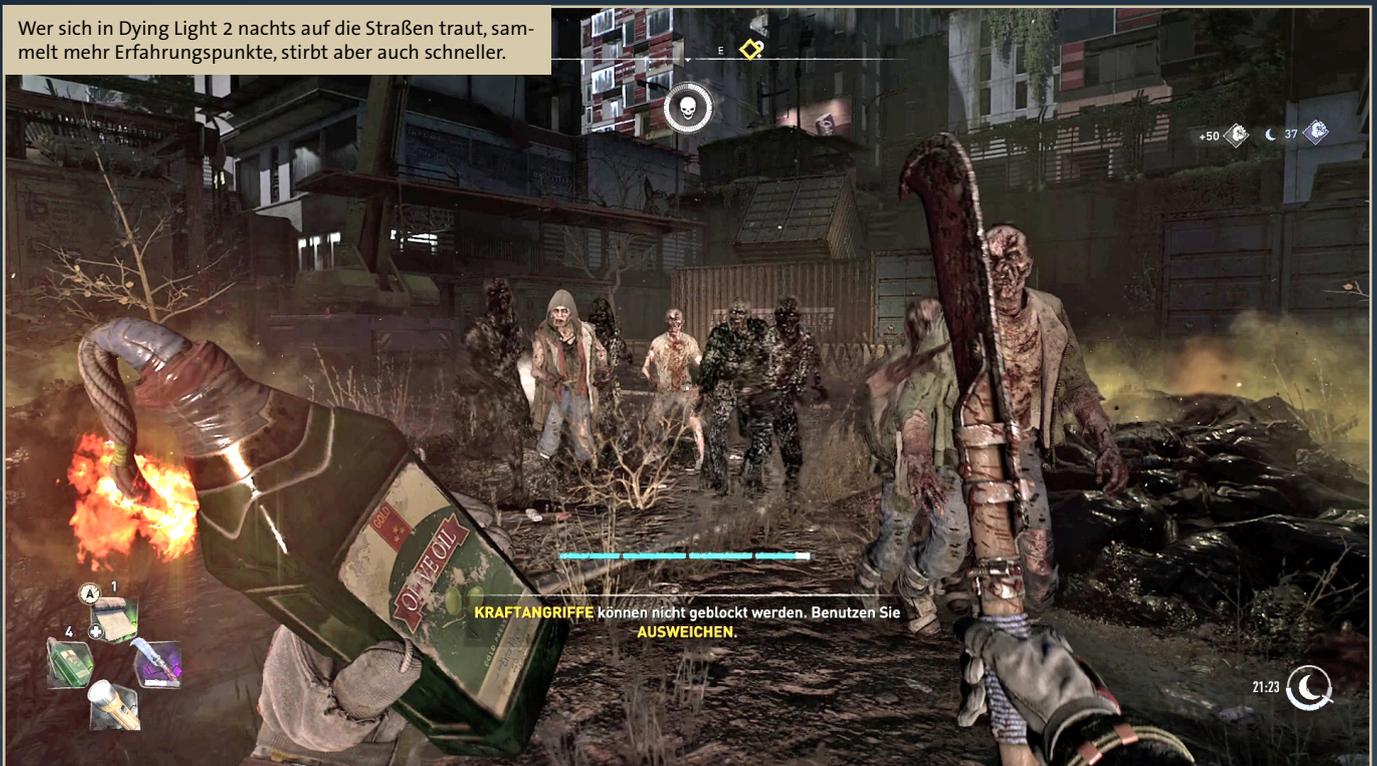
Das Parkour-Feeling bringt das Spiel erstaunlich super rüber.



MUSS ICH DIE STORY DES VORGÄNGERS KENNEN?

Um Dying Light 2 in seiner Gänze zu verstehen, müsst ihr die Story des Vorgängers nicht kennen. Das Abenteuer um Protagonist Aiden spielt mehr als 15 Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers. Die wichtigsten Infos über die Welt von Dying Light 2 werden außerdem in einer Intro-Sequenz nach dem Starten des Spiels für euch zusammengefasst.

Wer sich in Dying Light 2 nachts auf die Straßen traut, sammelt mehr Erfahrungspunkte, stirbt aber auch schneller.



auch einfach nur als »die Stadt« bekannt. Denn dabei handelt es sich um die womöglich letzte Bastion der Menschheit. Vor Ort findet Aiden aber erstmal keine Antworten, sondern sich in einem tödlichen Ränkespiel unterschiedlicher Fraktionen wieder. Hier kämpft man nämlich nicht nur gegen Zombies und Banditen, sondern ebenso um die Vorherrschaft und die ewige Frage, wer den dicksten Knüppel hat.

Als Aiden bin ich aber kein stiller Teilnehmer einer Handlung. Stattdessen habe ich die Wahl und nehme oft Einfluss auf den weiteren Verlauf der Geschichte. Mit zahlreichen Entscheidungen darf ich also nicht nur Aidens Weg, sondern auch die Zukunft von der letzten Stadt auf Erden bestimmen – zum Besseren oder zum Schlechteren.

Eier mit Speck? Belgische Waffel?

Mein Einfluss beginnt schon bei den beiden Hauptfraktionen, wenn es darum geht, wem ich unter die Arme greife: Unterstütze ich die

Survivors, die auf Unabhängigkeit aus, aber gleichzeitig von internen Konflikten zerrüttet sind und Fremden aus Vorsicht erstmal mit dem Galgenstrick begegnen? Oder entscheide ich mich stattdessen für die militanten Peacekeeper, die für ihre Ziele nicht nur das Leben der eigenen Leute, sondern auch das von allen anderen aufs Spiel setzen? Ich hab's wie bei der Stählernen Bruderschaft gemacht und erstmal die mit den coolsten Rüstungen genommen.

Was die Geschichte von Dying Light 2 nun so spannend macht? Eine plakative Unterteilung in Gut und Böse gibt's genauso wenig wie einen objektiv richtigen Weg für Aiden. Stattdessen ziehen viele meiner Handlungen unvorhersehbare Konsequenzen nach sich – und manche davon sind richtig bitter. Ich habe mehr als einmal mit mir gerungen, einen 30-Stunden-Spielstand in die Tonne zu treten und von vorne anzufangen, weil ich ein schlechtes Gewissen hatte. Gebe ich beispielsweise den Peace-

keepern die Kontrolle über einen überlebensnotwendigen Wasserturm, denke ich mir erstmal: »Ja, klar. Die Typen sind krass und lassen weder Zombies noch Banditen rein.« Dass ich damit die Bewohner des Barsars abhängig von und erpressbar für die Friedenshüter mache, hätte ich mir aber auch vorher denken können. Den Survivors kann ich es somit kaum verübeln, dass ich trotz meiner eigentlich guten Absichten nicht länger über den besten Ruf bei ihnen verfüge, da kann ich noch so oft »ICH HAB'S DOCH NUR GUT GEMEINT!« gegen den Bildschirm schreien.

Sicher, Fraktions- und Entscheidungstechnemechtel haben zuvor schon andere Spiele hinbekommen. Bei Dying Light 2 hat mich

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eine packende Story erleben wollt.
- ... ihr Bock auf rasanten Parkour habt.
- ... ihr Zombies noch ertragen könnt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Wiederholungen verabscheut.
- ... ihr ausgefallene Ausrüstung wollt.
- ... Spielenden für euch wichtig sind.





In Dying Light 2 treffen wir in zahlreichen Gesprächen mal mehr, mal weniger wichtige Entscheidungen.

WIE GUT IST DIE DEUTSCHE SYNCHRO?

Dying Light 2 ist komplett mit deutschen Texten und in deutscher Sprache verfügbar. Leider solltet ihr von der mäßigen deutschen Synchronisation nicht zu viel erwarten, teilweise stimmt auch das Gesprochene mit dem Geschriebenen nicht überein. Deswegen raten wir euch dazu, das Spiel bevorzugt in englischer Sprache zu erleben.

Tagsüber gehört die Stadt den Menschen, es treiben sich aber nicht nur Survivors und Peacekeeper rum.



aber dann doch überrascht, wie komplex und vor allem knifflig die Wahlmöglichkeiten ausfallen. So viele Kopfzerbrechen hat mir eigentlich kein Spiel mehr seit Fallout: New Vegas oder The Witcher 3: Wild Hunt bereitet! Die Story und die Nebenhandlungen wären aber auch ohne die verdammt authentisch und menschlich geschriebenen Figuren nur halb so gut. Tatsächlich beweisen hier die Autoren von Techland ein wahres Händchen für jeden noch so unwichtig erscheinenden Nebencharakter.

Ein bisschen viel versprochen

Fairerweise muss ich an dieser Stelle erwähnen, dass die Entscheidungen von Dying Light 2 die Handlung nur selten in völlig neue Richtungen führen. Wie beispielsweise in Fallout 3 bleiben Ziel und Ende für jeden Spieler ähnlich, es geht jedoch um den Weg, der durch meine Entscheidungen geformt und verändert wird. Völlig neue Gebiete oder Handlungsabläufe wie bei einem The Witcher 2 gibt es nicht. Entscheidungen der Größenordnung, dass komplette Stadtteile unter Wasser gesetzt beziehungsweise da-

von befreit werden, gibt es nur ein einziges Mal – anders als im Vorfeld noch beworben.

Leider wird die eigentliche Hauptstory von Dying Light 2 zum Ende auch eher überhastet und unbefriedigend zusammengeschnitten. Hier wirkt es fast so, als wäre Techland schlichtweg die Zeit für einen anständigen Abschluss ausgegangen. Oder man hatte schlichtweg keine zündende Idee, was genau für eine Antwort auf das große Mysterium des Spiels folgen soll. Techland verspricht das Ende in den Wochen nach Launch nochmal anzupassen, wie es dann letztendlich aussieht, muss sich aber erst zeigen. Doch dafür wird die grundsätzlich sehr packende Hauptstory von überra-

Atemlos durch die Nacht

Doch so sehr die Story auch mitreißt, die meiste Zeit seid ihr in Dying Light 2 von Kollegen umgeben, deren Gesprächsniveau bei »Uoaaaaarrh!« aufhört. Reden wir also übers Gameplay. Dying Light 2 ist in spielerischer Hinsicht ein kleiner Paradiesvogel unter den Zombie-Spielen: Ein komplexes Parkour- und Nahkampfsystem gehen Hand in Hand, und mir bleibt außerhalb der sicheren Zonen nur auf den Hausdächern eine Möglichkeit zur Verschnaufpause.

Noch brenzlicher wird es nachts, wenn es die richtig miesen Zombies nach draußen treibt. Dabei handelt es sich um besonders aggressive Varianten der Untoten, die teilweise auch mit exotischen Mutationen daherkommen. Nach einem ziemlich motivierenden Risk-Reward-Prinzip lassen sich nachts extra viele Erfahrungspunkte und wertvolle Beute abstauben, indem ich beispielsweise die jetzt leeren Buden der Super-Zombies ausräume.

Stichwort Loot: Das recht gemächliche Progressionssystem von Dying Light 2 sorgt für unheimlich motivierende Beutezüge, denn Aiden mausert sich mit der Zeit vom Lauch zur Parkour- und Kampfmaschine. Während ich in den ersten Spielstunden noch relativ unbeholfen durch die Gegend stolpere, lege ich mit den richtigen Skills ir-

Nein, nicht jede Charakterzeichnung geht in die Tiefe. Trotzdem sind die meisten sehr menschlich geschrieben.

Wierzbowski: Hey, you
Hudson: No, Wierzbowski

GESCHNITTEN IN DEUTSCHLAND: WIE GRAVIEREND SIND DIE UNTERSCHIEDE?

In Deutschland ist Dying Light 2 offiziell nur in einer geschnittenen Variante erhältlich. Diese Version gibt euch zwar Zugriff auf alle Inhalte, aber es lassen sich keine neutral geschnittenen NPCs angreifen oder menschliche Gegner zerstückeln. Bei unserer Testphase ist das aber nicht negativ ins Gewicht gefallen. Spieler sollten allerdings beachten: Wer sich eine Uncut-Version zulegt, kann nicht mit Besitzern einer geschnittenen Fassung zusammenspielen.



...wanna hear a joke?
...owski, fuck, please...

Nachts treibt es dann die Zombies aus ihren Verstecken, unter denen sich auch zahlreiche mutierte Gesellen finden lassen.



gendwann derart mächtige Moves hin, dass selbst Ubisoft-Assassinen die Klinge im Handgelenk stecken bleiben würde. Je mehr ich also waghalsig Abgründe hinunter hechte oder Körper in Matratzenmülltonnen mache, desto eher lege ich spektakuläre Wall-Runs hin, weil Dying Light 2 wie Skyrim auf einen eleganten Mix aus »learning by doing« und Questbelohnungen setzt.

Das fantastische Kern-Gameplay ergänzt sich natürlich mit einer wunderschönen und vor allem atmosphärischen Spielwelt, die Aiden frei erkunden und erklimmen darf. Ganz so beeindruckend und fesselnd wie Far Cry 6 oder Assassin's Creed Valhalla fällt sie aber nicht aus. Ein weiterer Wermutstropfen: Das Wettersystem hätte durchaus dynamischer ausfallen und uns mit mehr Wechseln überraschen können.

Dafür verstecken sich an allen Ecken und Enden interessante Nebenquests, optionale Herausforderungen wie Mini-Bosse oder Kletterrätsel, nützlicher Loot oder einfach nur eine beeindruckende Aussicht. Ich habe mich oft genug dabei ertappt, von einem mühsam erklimmenen Turm aus einen noch höheren zu erspähen – und mich davon gleich herausgefordert zu fühlen. Sollte man bei so einer Aktion hoffnungslos auf die Schnauze fliegen, bedeutet das lediglich, nochmal Erfahrungspunkte ranzuklotzen und Aidens Attribute entschlossener in die Höhe zu treiben als München seine Mietpreise. Und da hat er mich schon gepackt, der spaßige Motivationskreislauf, der in Dying Light 2 mindestens 40 Stunden lang bestens unterhält. Erst dann hatte ich das Gefühl, mich endlich an das (enttäuschende) Ende der Hauptstory wagen zu können. Irgendwann danach setzten aber auch vermehrt Abnutzungerscheinungen und die Open-World-Monotonie ein, die Dying Light 2 bis dahin recht geschickt kaschiert.

Optional kann ich übrigens mit bis zu drei Freunden spielen. Sich gemeinsam durch die Open World zu prügeln oder im Wettstreit Gebäude zu erklimmen, ist eine nette, wenn auch keine weltbewegende Dreingabe. Bis auf den Prolog lassen sich auch alle Inhalte im Team erleben, Einschränkungen gibt es so gut wie keine. Allzu leicht wird es

MAUS UND TASTATUR VS. CONTROLLER

Dying Light 2 lässt sich am PC sowohl mit Controller als auch per Maus und Tastatur bedienen. Auch wenn Letzteres grundsätzlich funktioniert, raten wir euch dazu, das Spiel mit dem Controller zu spielen. Gerade bei den komplexeren Skills, die ihr im späteren Spielverlauf freischaltet, kann es mit den verschiedenen Tastenkombinationen durchaus krampfhaft werden.

im Koop ebenfalls nicht, da sich durchaus mehr von den schweren Zombie-Kalibern bemerkbar machen.

Open-World-Trott

So bleibt beispielsweise das Kampfsystem aus angreifen, parieren, ausweichen, kon-

tern und weiteren freischaltbaren Manövern grundlegend spaßig und fordernd, wirklich viel Variation gibt es aber auf lange Sicht nicht. Denn auch wenn es durchaus facettenreiche Gegnertypen gibt, muss ich hier so gut wie gar nicht experimentieren. Egal welchem Widersacher ich gegenüberstehe,



Selbst einzigartige Waffen verkommen schnell zur Wegwerfware. Reparieren lassen sich Knüppel und Schwerter nicht.



Über zwei verschiedene Skill-Trees lässt sich Aiden zu einer wahren Kampf- und Parkourmaschine machen.

MEINUNG

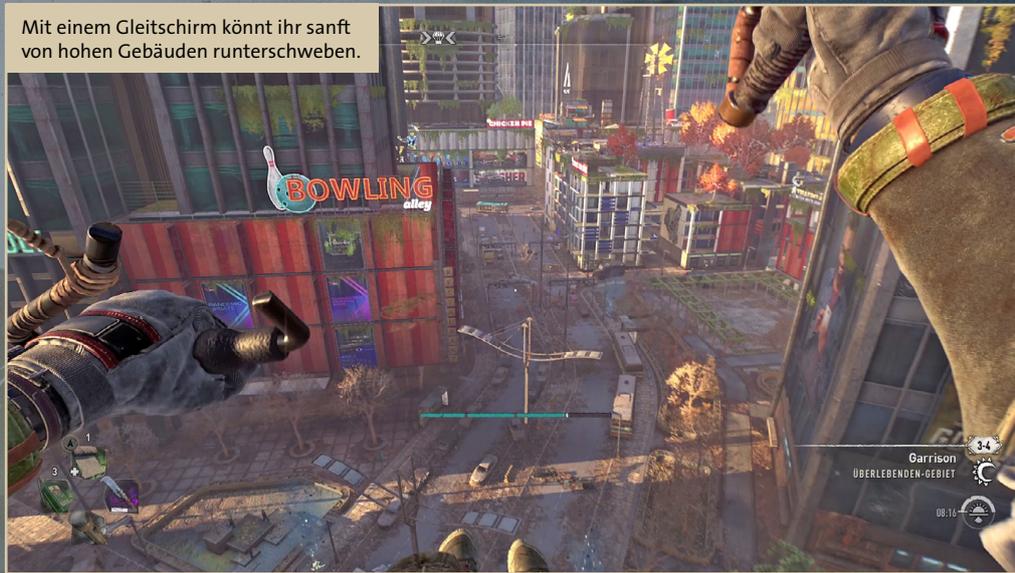
Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich bin der eine Typ, der seit Assassin's Creed Origins den Parkour-Hochzeiten früherer Serienteile nachtrauert, als ich noch über die Dächer flitzen konnte wie David Belle, Sébastien Foucan und Damien Walters in Personalunion. Aus Entwicklersicht ist gutes Parkour-Gameplay eine absolute Königsdisziplin: Du musst mir als Spieler nicht nur die Kontrolle über jede Bewegung geben, sondern deine Umgebungen auch so gestalten, dass es etwas zu meistern gibt. Wer mal die Speedruns zum ersten Mirror's Edge gesehen hat, weiß genau, worauf ich hinauswill. Dying Light 2 schafft genau das. Wenn ich nachts ein paar Zombies mit dem Stöckchen pikse und damit eine Hetzjagd gegen mich auslöse, erlebe ich bei der anschließenden Flucht die Zeit meines Lebens! Weil es eben nicht diesen einen perfekten Weg gibt, sondern ich ganz im Sinne der Parkourphilosophie komplett verrückte Pfade finden kann, sofern ich mein Bewegungswerkzeug (aka Beine und Arme) kreativ einsetze. Auch die Timings in Dying Light 2 passen auf die Millisekunde genau. Wie lange das Hochziehen an Kanten dauert, wie flott ich über Bänke und Geländer »vaulte«, wie vielfältig Aiden sein Arsenal durch Wall-Runs, Weitsprünge und Co. erweitert – das Parkour ist großes Kino. So wie diese unvergessliche Verfolgungsjagd aus »Banlieue 13«, die ich in echt exakt genauso hinbekommen würde.

meine Taktik bleibt stets gleich: Normaler Zombie? Knüppel ins Gesicht. Schneller Zombie? Knüppel ins Gesicht. Normaler Bandit? Knüppel ins Gesicht. Bandit mit Armbrust? Okay, der kriegt meine Stiefel ins Gesicht. Jetzt dürft ihr dreimal raten, ob der Zwei-Meter-Kerl mit dem Drei-Meter-Knüppel sich auf eine sachlich fundierte Diskussion anstelle eines Handgemenges einlässt. Selbst die dicksten und hässlichsten Unge-

Mit einem Gleitschirm könnt ihr sanft von hohen Gebäuden runterschweben.



Igitt, das ist sehr ... hoch!



tüme brechen irgendwann zusammen, wenn ich nur lang genug mit einer schäbigen Brechstange drauf eindresche.

Es ist außerdem durchaus ein wenig dreist von Entwickler Techland, sich im Tutorial noch via Seitenhieb gegen Ubisoft über das Erklimmen von Radioantennen lustig zu machen, nur um mich dann in der Stadt mehr als ein Dutzend Windmühlen hochzujagen. Aber okay, eine Windmühle ist ja etwas völlig anderes als eine Radioantenne! Von denen ihr im späteren Spielverlauf übrigens ebenfalls eine Palette zum Erklimmen freischaltet. Toll, Techland!

Ebenfalls schade, dass sich die besonders fordernden Labore mit wertvollen Hemmstoffen aus den immer gleichen Copy-Paste-Strukturen zusammensetzen. Natürlich ist es für Entwickler keine leichte Aufgabe, eine offene Spielwelt für Hunderte von Spielstunden mit abwechslungsreichem Content zu füllen. Trotzdem höre ich irgendwo leise Septa Unellas Glocke bimmeln, wenn ich an die riesigen Content-Versprechen seitens Techland denke, dass uns Dying Light 2 ja mindestens genauso lang unterhalten soll: Shame, shame, shame.

Denn alleine die Aussicht auf neuen Loot oder zusätzliche Ressourcen reicht schlichtweg nicht, um mich immer wieder in die gleichen Dungeons oder Fleißarbeiten zu ziehen. Vor allem weil ich in Dying Light 2 sowieso schnell und unkompliziert zum regelrechten Endzeitbonzen verkomme, indem ich Geld, Crafting-Gegenstände, sogar Waffen und Klamotten im Vorbeigehen scheffle.

Warum sollte ich mich also für das exakt gleiche Shirt in den genau gleich designten Dungeon begeben, nur weil es zwei Prozent irgendwas besser macht? Jede einzelne Waffe und jeder Kleidungsgegenstand fühlt sich absolut beliebig und austauschbar an, und nach ein paar Stunden achte ich nicht mal mehr darauf, was ich überhaupt in mein Inventar schaufle und ob das Zeug, was ich am Leib trage, nun besser oder schlechter ist. Looten spielt in Dying Light 2 zwar eine



Die Karte verzeichnet alle relevanten Punkte für euch.

Um den Star-Wars-Machtgriff zu lernen, muss man ganz schön ackern.

MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Oft muss ich mich als Zombie-Fan mit ziemlich viel Trash herumschlagen. Manchmal entlockt mir eine sogenannte Story nur ein müdes Schulterzucken. Umso mehr hat mich dann die Geschichte von Dying Light 2 überrascht. Denn der Techland-Titel liefert nicht nur eine gelungene Haupthandlung, sondern auch wirklich viele spannende Nebenquests samt toll geschriebenen Figuren. Ich weiß, der Witcher-Vergleich ist gewagt, aber meiner Meinung nach allemal gerechtfertigt. Denn in kaum einem anderen Spiel habe ich eine völlig unscheinbare Nebenquest begonnen, nur im mich eine Stunde später in einer ganz anderen Lage wiederzufinden – vor allem gefühlsmäßig. Erfrischend ist ebenfalls, dass so gut wie keine Figur von Dying Light 2 sicher ist, egal wie wichtig oder unwichtig. Ein Umstand, der zum nihilistischen Endzeit-Setting wie die Faust aufs Auge passt. Zu guter Letzt möchte ich aber bezüglich der Entscheidungen von Dying Light 2 eine klare Warnung aussprechen. Denn die im vorab veröffentlichten Werbematerial versprochene Tragweite gibt es so gut wie gar nicht. Stattdessen formt ihr in Dying Light 2 viel eher euren persönlichen Weg und weniger die Spielwelt, was dafür aber wiederum sehr gut funktioniert. Wer sich von den Entscheidungen von Dying Light 2 gravierendere und komplexere Konsequenzen erhofft hätte, wird zweifelsohne enttäuscht.

große Rolle, es macht aber schlicht keinen Spaß und wird schnell zur lästigen Fleißarbeit. Fairerweise sind viele der wiederverwerteten Nebenaufgaben absolut optional, und ich verpasse nichts, wenn ich die einfach links liegen lasse. Herausforderungen, die für weiteren Spielfortschritt unverzichtbar sind, fallen in Dying Light 2 nämlich durchaus abwechslungsreich aus. Selbst ich als ausgesprochener Rätselmuffel konnte beispielsweise der Kabelknochelei in den Umspannwerken etwas abgewinnen.

Die Technik

Dying Light 2 setzt nicht mehr wie der Vorgänger auf die Chrome Engine in der sechsten Version, sondern auf die C-Engine. Zwei wichtige Aspekte beim Engine-Wechsel waren laut Techland die Unterstützung der neuen Konsolen und von Raytracing. Außerdem soll es in verschiedenen Bereichen Verbesserungen geben, etwa bei der Mehrkernun-



terstützung, dem Streaming, der KI, der Physik und den Animationen. Dennoch erkennt man trotz veränderten, eher bunten Stils optisch gut, dass es sich um den Nachfolger von Dying Light handelt. Ganz auf der Höhe der Zeit ist das Spiel damit aber nicht mehr, was sich unter anderem in einem recht geringen Detailgrad von Objekten und teils unscharfen Texturen äußert.

Das macht die Open World zwar einerseits durch ihre sehr stimmige Gestaltung und eine vor allem tags überzeugende Beleuchtung wieder etwas wett, Faktoren wie die (zu) hellen Nächte oder die fehlenden Schattenwürfe beim Einsatz der Taschenlampe (auch mit Raytracing) trüben den Gesamteindruck aber. Außerdem sind die Systemanforderungen für unseren Geschmack in Anbetracht der Optik bereits ohne Raytracing zu hoch. So erreichen wir mit einer RTX 3080 in hohen Details und WQHD-Auflösung Werte im Bereich von 90 FPS, die RX 5600 XT schafft in Full HD nur knapp die 60 FPS. An unseren Performance-Eindrücken ändert auch der Day-One-Patch nichts.

Zu weit vorausgeplant?

Ihr merkt also: Dying Light 2 gerät auf einer Laufstrecke von »Verdammt, ist das gut« bis 08/15 immer mal wieder ins Stolpern. Während Handlung, Storyentscheidungen, Charaktere und Gameplay viele Defizite vergessen lassen, fallen auf Dauer die Open-World-Monotonie, spätere Loot-Langeweile und unnötige Technikstolpersteine immer schwerer ins Gewicht.

Dying Light 2 kann über viele Spielstunden hinweg verflücht gut unterhalten und rechtfertigt vielleicht sogar einen zweiten Durchlauf, nur um zu sehen, was man basierend auf den eigenen Entscheidungen alles verpasst hat. Denn – und das ist echt doof – ein freies Speichersystem gibt es nicht: Be-reut ihr beispielsweise eine Wahl, müsst ihr

einen komplett neuen Spielstand anfangen. Das Fundament, um 500 Stunden an Spielspaß oder fünf Jahre an Content-Nachschub tatsächlich zu bieten, steht damit aber auf wackeligen Beinen. Techland darf sich nicht darauf verlassen, die Open World erst später vielseitiger zu patchen, um so neue und alte Spieler (erneut) anzusprechen.

Trotz großartiger Story- und Spielmomente bleibt Dying Light 2 ein Titel, der Potenzial für so viel mehr hätte bieten können. Ein bis zwei Jahre mehr Zeit, Feinschliff und gute Ideen hätten so aus einem guten ein fantastisches Spiel machen können.

DYING LIGHT 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 9100 / Ryzen 3 2300X
GTX 1050 Ti / Radeon RX 560
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8600K / Ryzen 5 3600X
RTX 2060 / RX Vega 56
16 GB, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ abwechslungsreiche Open World ⊕ tolle Musik
- ⊕ gute englische Vertonung ⊖ steife Animations
- ⊖ mäßige deutsche Lokalisierung

SPIELDESIGN



- ⊕ flüssiges Parkour ⊕ gelungenes Kampfgefühl
- ⊕ Mix aus Rätseln, Erkundung, Kämpfen ⊖ maues Loot-System
- ⊖ repetitive Open-World-Aufgaben

BALANCE



- ⊕ motivierendes Skill-System ⊕ mehrere Schwierigkeitsgrade
- ⊕ Nachtmissionen fordernd ⊖ teilweise überflüssige Skills
- ⊖ Bosse selten Herausforderung

ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ fesselnde Story ⊕ kein klassisches Gut gegen Böse
- ⊕ Entscheidungen wirken sich aus
- ⊕ stimmiges Endzeit-Setting ⊖ Ende wirkt unfertig

UMFANG



- ⊕ etwa 30-stündige Story ⊕ Entscheidungen erhöhen Wiederspielwert
- ⊕ viele Nebenquests
- ⊕ viel abseits der Story ⊖ Erkundung nutzt sich ab

FAZIT

Dying Light 2 vereint großartiges Gameplay mit einer starken Story. Die 08/15-Open-World nagt jedoch langfristig am Spielspaß.



VORWÜRFE GEGEN TECHLAND

In den vergangenen Monaten wurden immer wieder Vorwürfe gegen Entwickler Techland laut. Unter anderem ging es um Crunch, Sexismus und das angebliche Versagen der Führungsrige – unter anderem speziell gegen den Storyautor Chris Avellone. Techland wehrt sich gegen die Vorwürfe. Mehr dazu findet ihr online unter bit.ly/3p1hLuL.