

Dead Island 2

ES LEBT!

Genre: Action Publisher: Deep Silver Entwickler: Dambuster Studio Termin: 3.2.2023

Wir haben zu den ersten Journalisten gehört, die Dead Island 2 auf der gamescom spielen durften, und sind positiv überrascht. Das Zombie-Gemetzel fetzt. Und zerfetzt. Von Heiko Klinge

Die Kommunikation zwischen Entwicklerteam im Anspielraum und PR-Management im Wartebereich ist kompliziert. Der simple Grund: Aufgeklebte Blutspritzer verschönern das Türgeckloch, was das Kommunizieren via messeüblicher Handzeichen nur so mittel ermöglicht. Aber es passt zu Dead Island 2, das wir in den kommenden 30 Minuten erstmals anspielen dürfen. Denn das Zombie-Actionspiel als Gewaltorgie zu bezeichnen, ist noch untertrieben. Hier fliegen mehr Körperteile durch die Luft als Kamelle beim Kölner Karneval. Das muss man mögen. Aber wenn ihr sowas mögt, dürft ihr euch unseren ersten Anspieleindrücken nach auf ein äußerst kompetentes und vor allem erfrischend kompromissloses Blutbad freuen.

Keine Open World

Erstmals angekündigt wurde Dead Island 2 auf der E3 2014, also vor über acht Jahren, damals noch unter den Fittichen des deutschen Studios Yager. Mit diesem Projekt hat das neue Dead Island 2 technisch gesehen nichts mehr zu tun. Das englische Team Dambuster begann 2018 komplett von vorn. Was geblieben ist: das Kredo »Paradise gone to hell« und das Setting in Los Angeles. Inszeniert wird das Ganze mit einer stark modifizierten Version der Unreal Engine 4, allerdings nicht mehr als Open World. Dambuster möchte eine lineare Geschichte mit spektakulär choreografierten Höhepunkten erzählen und schickt euch deshalb durch einen Mix aus größeren Hub-Welten und enger begrenzten Storylevels. Ein bisschen wie in God of War, hier wie dort sollt ihr freigeschaltete Areale im späteren Spielverlauf erneut besuchen und erkunden dürfen. Die Kampagne absolviert ihr dabei sowohl allein als auch im Dreier-Koop, wobei ihr zwischen sechs Charakteren mit eigenen Stärken und Schwächen wählen dürft. Ausprobieren durften wir auf der gamescom aber nur den Singleplayer-Modus.

Was Hoffnung macht

Die Demo führte uns zunächst über den Zombie-verseuchten Strand von Santa Moni-

In der Demo durften wir über die Strandpromenade von Venice Beach flanieren.



ca, anschließend in eine Spielhalle, wo wir fürs Weiterkommen die Energieversorgung wiederherstellen mussten, und schließlich zu einer gewaltigen Endschlacht an einem Riesenrad. Der Abschnitt sei ein Beispiel für die eher linearen Levels, aus der Mitte der Kampagne und speziell modifiziert, um einen möglichst umfassenden Eindruck vom Spiel zu vermitteln, so die Entwickler. Und dieser umfassende Eindruck macht uns überraschend positiv. Das Kampfsystem fetzt jedenfalls. Man kann über den Sinn und Unsinn überzogener Gewaltdarstellung lange streiten, aber sicher nicht darüber, wie wuchtig und glaubwürdig sich die Kämpfe in Dead Island 2 anfühlen. Verantwortlich dafür ist eine prozedurale und eigens für Dead Island 2 entwickelte Trefferberechnung. Zielen wir mit einem Katana auf ein Bein, säbeln wir es ab. Verpassen wir mit dem Vorschlaghammer einen Kinnhaken, fliegt das Kinn im hohen Bogen davon – je nach Wucht des Schlags entweder mit Zombie dran oder eben nur noch dem Kopf. Dead Island 2 verzichtet dabei bewusst auf das Kombosystem eines Dying Light 2, es gibt nur leichte und schwere Schläge sowie einen Rage-Modus, der uns für ein paar Sekunden besonders mächtig macht. Dafür legt das Spiel mehr Wert darauf, womit und



Natürlich müsst ihr euch auch wieder auf mutierte Zombie-Arten gefasst machen.





Dead Island 2 verzichtet auf eine Open World. Stattdessen gibt es kleinere offene Gebiete und lineare Levels.



gegen wen ihr kämpft. Etwas Taktik eben. Das Waffen- und Gegnerarsenal wirkt vielseitig: Gekämpft haben wir in der Demo nicht nur mit Katana und Vorschlaghammer, sondern auch mit Rohrzanze, elektrifizierten Krallen sowie Pistole und MP. Munition wird in Dead Island 2 allerdings stark begrenzt sein, der Nahkampf steht klar im Fokus. Dafür gibt es diverse Wurfaffen wie Molotowcocktails und Granaten, die herrlich viel Wumms, aber auch einen Cooldown haben, was dezent unlogisch wirkt. Dafür macht die Demo bereits deutlich, dass bloßes Reinrennen und Draufdreschen in Dead Island 2 nicht reicht. Das liegt zum einen an der Umgebung, die ihr sowohl in Brand als auch unter Strom setzen könnt. Zum anderen an den Zombies, die euch in den unterschiedlichsten Varianten an den Kragen wollen. Manche krabbeln auf euch zu, was zwar langsam ist, aber uns beim Spielen immer wieder mordsmäßig überrascht hat, weil der Blick gen Horizont gerichtet war. Manche tragen Sprengstoff am Körper, was die Waffenwahl naturgemäß einschränkt. Und manche hauen mit gewaltigen Fäusten auf den Boden, was euch von den Beinen holt, so ihr nicht rechtzeitig hochspringt. Beim Finale am Riesenrad hatten wir es locker mit mehr als 20 Untoten in den unterschiedlichsten Ausführungen zu tun, was uns zu ständigem Manöv-

rieren und regelmäßigem Waffenwechsel zwang, zumal die Prügel auch verschleiffen.

Story und Abwechslung

Schon in der Demo wird klar: Anders als Dying Light 2 nimmt sich Dead Island 2 kein Stück ernst, in Sachen Tonalität erinnerte es uns eher an den Film »Zombieland«. Die Entwickler bezeichnen ihre Helden deshalb auch als »Thrivers, not Survivors« – also nicht als Überlebende, sondern Begünstigte der Zombie-Seuche. Sie sind zwar infiziert, aber immun und gehen die Entzombifizierung mit entsprechend guter Laune und jeder Menge flotten Sprüche an. Inwieweit der Humor zündet oder in Fremdschämgefilde eines Saints Row abdriftet, lässt sich anhand der Demo noch nicht abschätzen. Er wirkte auf uns bis dato aber eher zynisch und schwarz als überdreht und hipstermäßig, was erstmal Hoffnung macht. Ebenfalls unklar ist noch, wie lange das Zombie-Metzeln angesichts des simplen Kampfsystems wirklich motivieren kann. Dead Island 2 muss konstant interessante Waffen- und Zombie-Varianten liefern, damit sein Konzept aufgeht und nicht zu einem stumpfen Hack&Slay oder Crafting-Grindfest mutiert. Zuversichtlich stimmt uns dabei der bewusste Verzicht auf eine Open World, da es zum einen den Entwicklern ermöglicht, spektakuläre Zombie-Momente zu inszenieren, und zum anderen dem oft erdrückenden Sammelwahn allein schon durch seine Struktur spielerische Grenzen setzt. ★

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich mag es, wenn Spiele wissen, was sie wollen, und dieses Was kompromisslos in die Tat umsetzen. Dead Island 2 will nur eines: uns Zombies metzeln lassen – so brutal und spektakulär wie möglich. Dem ordnet es alles andere unter, sei es der Verzicht auf eine echte Open World oder das bewusst simple Kampfsystem. Aber solange es derart viel Kurzweil bereitet wie in der Demo, soll es mir recht sein. Dabei bin ich eigentlich alles andere als ein Splatter-Fan, aber selbst ich kann die diebische Freude nicht abstreiten, wenn ich mit einer ebenso vielseitigen wie spaßigen Waffenauswahl den Santa Monica Pier mit Zombie-Einzelteilen pflastere. Ob das Ganze länger als ein paar Stunden unterhält, lässt sich freilich noch schwer abschätzen. Gleiches gilt für die Story und den Humor – wie schmal diesbezüglich der Grat zwischen Lacher und Fremdschäm ist, hat schließlich gerade erst Saints Row gezeigt. In jedem Fall zeigte sich Dead Island 2 auf der gamescom in einem ebenso runden wie spaßigen Zustand. Und das ist weit mehr, als ich nach dessen wilder Entwicklungsgeschichte ansatzweise zu hoffen gewagt hatte.



Schusswaffen gibt's zwar auch, primär will das untote Gesocks aber verprügelt werden.