

Dead Island 2

ERSTAUNLICH LEBENDIG

Eignet sich für euch, wenn ...
 ... ihr Zombies anziehend findet.
 ... ihr urbane Spielwelten mögt.
 ... ihr Spaß an verrückten Figuren habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
 ... ihr eine starke Story erwartet.
 ... ihr eine Open World mit Endlos-Content wollt.
 ... euch Zombies inzwischen anöden.

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Dambuster Studios Termin: 21.4.2023 Sprache: Englisch, deutsche Texte
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Epic) Enthalten in: -

Gut Ding will Weile haben. Kann das auch Dead Island 2 von sich behaupten? Wir klären im Test, was das Zombie-Geschmetzel nach neun Jahren Entwicklungszeit zu bieten hat. Von Valentin Aschenbrenner



Die Slayer

In Dead Island 2 habt ihr zu Beginn die Wahl aus sechs vorgefertigten Zombie-Schlächtern. Generell könnt ihr sie im Spiel nach euren Wünschen ausbalancieren, doch einige Statuswerte bleiben individuell.

AMY

PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN

ENTLASTUNGSSCHWERE **TEILHABER** **WIKING**

Amy ist ein Kämpfer, der sich auf das Schlachten von Zombies spezialisiert hat. Sie ist eine Kämpferin, die sich auf das Schlachten von Zombies spezialisiert hat.

ATTRIBUTE

ZAMKESSET: ●●●●●
 AUSGABER: ●●●●●
 REGENERATIONSFÄHIGKEIT: ●●●●●
 KAMPFSCHE SCHWERE: ●●●●●
 BEWEGUNGSSCHWERE: ●●●●●
 MAX. GESUNDHEIT: ●●●●●
 WIDERSTAND: ●●●●●

11 Kuckuck! Und tot. Schon wieder. 12

BRUNO

PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN

VERBÄTT **SCHNELLERFOLGUNG**

Bruno ist ein Kämpfer, der sich auf das Schlachten von Zombies spezialisiert hat. Er ist ein Kämpfer, der sich auf das Schlachten von Zombies spezialisiert hat.

ATTRIBUTE

ZAMKESSET: ●●●●●
 AUSGABER: ●●●●●
 REGENERATIONSFÄHIGKEIT: ●●●●●
 KAMPFSCHE SCHWERE: ●●●●●
 BEWEGUNGSSCHWERE: ●●●●●
 MAX. GESUNDHEIT: ●●●●●
 WIDERSTAND: ●●●●●

11 Ich hab ein gutes Gefühl, also vertrau mir: Mein Plan geht auf. 12

CARLA

PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN

MEHR PITT **BEZIEHUNG**

Carla ist ein Kämpfer, der sich auf das Schlachten von Zombies spezialisiert hat. Sie ist ein Kämpfer, der sich auf das Schlachten von Zombies spezialisiert hat.

ATTRIBUTE

ZAMKESSET: ●●●●●
 AUSGABER: ●●●●●
 REGENERATIONSFÄHIGKEIT: ●●●●●
 KAMPFSCHE SCHWERE: ●●●●●
 BEWEGUNGSSCHWERE: ●●●●●
 MAX. GESUNDHEIT: ●●●●●
 WIDERSTAND: ●●●●●

11 Hey, guck, wollen wir hier ewig rumhängen? Lass uns endlich Gas geben. 12

Ach, Dead Island 2, da bist du ja! Ich hatte dich eigentlich gar nicht mehr erwartet. Wann hattest du dich nochmal angekündigt? Ich werfe schnell einen Blick in den Kalender ... Moment, 2014!? Da hat sich aber jemand ganz schön Zeit gelassen, was? Zweimal das Studio gewechselt, mehrfach verschoben und die Entwicklung neu gestartet, sagst du? Na, da hast du ja wirklich so einiges hinter dir. Nun bin ich gespannt, was du nach neun Jahren auf dem Kasten hast. Nimm es mir nicht übel, dass ich nach deiner turbulenten Entwicklungsgeschichte ein klein wenig skeptisch bin. Für Zombie-Gekloppe in der Ego-Perspektive mit einem Koop-Modus für bis zu vier Spieler und einem der echten Welt nachempfundenen Los-Angeles-Setting bin ich ja eigentlich immer zu haben. Aber solltest du im Laufe der Jahre Fäulnis angesetzt haben, dann passt das immerhin zum Szenario.

Story? Welche Story?

Ich will gar nicht lange um den heißen Brei herumreden: Von der Story von Dead Island 2 solltet ihr nicht viel erwarten. Denn genau genommen passt sie auf einen Bierdeckel und rückt überdies schnell in den Hinter-

grund. Alle sechs Slayer, die mir als Spielfigur angeboten werden, haben nämlich nur ein Ziel: raus aus LA – oder Hell-A, wie es das Spiel nennt – und dabei so viele Zombies wie möglich in Grund und Boden stampfen. Minimal interessant wird es erst ab der sechsten Spielstunde, auch wenn die dann erfolgende Wendung schon noch und nöcher in anderen Zombie-Spielen und -Filmen durchgenudelt wurde. Das Spielende selbst funktioniert zwar, ist aber etwas zu offen geraten und schreit damit verdächtig laut nach Sequel oder mindestens DLC. Sei's drum. Dead Island 2 ist kein Storyspiel, stattdessen liegt der Fokus auf Kämpfen, Erkundung und auf der Spielwelt.

Wirklich weh tut die rudimentäre Geschichte dem Geschehen ohnehin nicht, denn Dead Island 2 bringt noch zwei andere Stärken mit sich: die Charaktere und deren Dialoge. Den Autoren der Dambuster Studios ist es zumindest in meinen Augen gelungen, aus der zweckmäßigen Handlung ordentlich was rauszuholen – wobei der Humor nicht bei jedem Zünden wird, denn der ist ja bekanntlich Geschmackssache. Ich mag die dummen Sprüche von Dead Island 2 selbst dann, wenn es peinlich wird. Doch

keine Sorge: Dead Island 2 schlägt hier nicht in die Kerbe eines Saints Row, das an seiner übertriebenen Hipster-Tonalität scheitert. Dead Island 2 ist eher zynisch, schwarzhumorig und bissig. Gerade die trockenen und unbeeindruckten Kommentare meiner Spielfigur haben mich regelmäßig dazu gebracht, überdurchschnittlich viel Luft aus meiner Nase zu schnauben.

Eine deutsche Sprachausgabe gibt's in Dead Island 2 übrigens nicht, aber deutsche Untertitel und Texte. Qualitativ ist die Übersetzung mal schlechter (»Walker« heißen im Deutschen »Geher«), mal besser (die Dialoge funktionieren) gelungen.

Prügel für die Toten

Um was sich Dead Island 2 primär dreht? Ich verhaue, verprügle, zerkloppe, zerschleße, verbrenne, elektrifiziere, zersetze, zersäble, zerhackstückle, zermatsche, zerbohmbe und zertrete Zombies. Über die 20- bis 30-stündige Spielzeit (wenn man sich viel Zeit lässt) bleibt sich Dead Island 2 in dieser Hinsicht absolut treu. Es gibt kein Paroursystem wie in Dying Light 2 oder Fahr-

Wie stark ist die deutsche Fassung geschnitten?

Dead Island 2 ist in Deutschland nicht ungeschnitten erhältlich. Im direkten Vergleich zur internationalen Version gibt es aber nur einen einzigen Unterschied: Die Leichen besiegter Zombies lassen sich nicht bewegen (auch nicht in Einzelteilen) und verfügen über keinen Ragdoll-Effekt.



DANI

PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN

PERFES MÜCKEN
Dani bewahrt Anarchie. Sie ist ein perfekter Zerstörer. Sie ist ein perfekter Zerstörer. Sie ist ein perfekter Zerstörer.

ATTRIBUTE

ZÄHIGKEIT ●●●●●
AUSDAUER ●●●●●
REGENERATIONSFÄHIGKEIT ●●●●●
KAMPFSCHADEN ●●●●●
WIRKSAMKEIT ●●●●●
MAX. GESUNDHEIT ●●●●●
WIDERSTAND ●●●●●

11 Schmeiß sie! Ich hab sie in deiner Nase in deine Ohren gesteckt, aber was ich dich fressen.

JACOB

PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN

ANWÄLTER BETRÜBER GENIUM
Jacob ist ein genialer Betrüger. Er ist ein genialer Betrüger. Er ist ein genialer Betrüger.

ATTRIBUTE

ZÄHIGKEIT ●●●●●
AUSDAUER ●●●●●
REGENERATIONSFÄHIGKEIT ●●●●●
KAMPFSCHADEN ●●●●●
WIRKSAMKEIT ●●●●●
MAX. GESUNDHEIT ●●●●●
WIDERSTAND ●●●●●

11 Kopf hoch, Sonnenschein, ich bin an deiner Seite!

RYAN

PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN

BEIHEIMEN
Ryan ist ein genialer Heimwerker. Er ist ein genialer Heimwerker. Er ist ein genialer Heimwerker.

ATTRIBUTE

ZÄHIGKEIT ●●●●●
AUSDAUER ●●●●●
REGENERATIONSFÄHIGKEIT ●●●●●
KAMPFSCHADEN ●●●●●
WIRKSAMKEIT ●●●●●
MAX. GESUNDHEIT ●●●●●
WIDERSTAND ●●●●●

11 Ich soll was tun? Im Ernst?!



Das wird gleich richtig wehtun ... also ihm, nicht mir.

BLAUE BOHNEN
Durchsuche die Räume der Polizeiwache nach Waffen

Controller- vs. Maus/Tastatur-Steuerung

Dead Island 2 lässt sich auf dem PC sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Controller spielen. Dabei ist die Steuerung mit Maus und Tastatur solide, natürlich lassen sich damit Schuss- und Wurfaffen genauer nutzen. Ein Controller ist aber wegen des Nahkampffokus von Dead Island 2 sinnvoll.

zeuge wie im Vorgänger. Gelegentlich wird das blutige Geschehen durch seichte Rätselinlagen aufgeweicht, die aber niemanden länger als zwei Minuten beschäftigen dürften. Im Zweifel muss irgendwo um die Ecke ein Schalter gedrückt, ein Schlüssel gefunden oder ein Stromkreis unterbrochen beziehungsweise neu verbunden werden.

Das klingt jetzt ziemlich dröge, ist es aber nicht. Denn die Kämpfe von Dead Island 2 fetzen, sie sind mir nie langweilig geworden. Dafür sorgt schon eine prall gefüllte Auswahl an Nah- und Fernkampfaffen. Von Hämmern, Messern und Säbeln über Äxte, Bo-Stäbe, Zweihänder bis zu Pistolen, Uzis und Schrotflinten ist so ziemlich alles vertreten, was das Zombie-Jägerherz begehrt.

Vergesst bloß nicht die Beinarbeit!

Mit wildem Prügeln komme ich in Dead Island 2 allerdings nicht weit. Das untote Gesoßes steckt trotz des etablierten Klischees einige Kopftreffer weg. Ausweichen, blocken, Lücken in der Verteidigung ausmachen oder einfach mit dem guten alten

Dropkick in das Gesicht eines Zombies zu segeln, ist deswegen unabdinglich. Dabei fallen Treffer-Feedback und Schadensmodell unglaublich befriedigend aus (zumindest wenn man die richtige Waffe wählt, später dazu mehr). Plötzlich herren- und damenlose Arme, Beine und Kiefer können davon ganze Konzerte singen.

Das Gunplay von Dead Island 2 stellt sich als grundsolide heraus, kommt aber natürlich nicht an das Niveau eines dezidierten AAA-Shooters heran. Im direkten Vergleich zu Prügeln und Schwertern sind Pistolen, Sturmgewehre und Co. sehr mächtig, die Munitionsknappheit gleicht das aber wieder aus. Wer hier nicht haushaltet und plötzlich vor einem besonders dicken Zombie-Brocken steht, nimmt lieber mal die Beine in die Hand und macht sich zur nächsten Werkbank auf. Im direkten Gegensatz dazu gibt es eine stolze Auswahl an unterschiedlichen Wurfaffen wie Molotows, Bomben der Marke Eigenbau oder Haftgranaten, die mit einem Cooldown daherkommen. Das ist natürlich unrealistischer Quatsch, aber ein Segen

Dreimal dürft ihr raten, was dieser Malmer mit mir vorhat, sobald er mich in seine beunruhigend muskulösen Finger bekommt.

RASEREIMODUS



DER ROTE NEBEL
Säubere den Parkplatz



Was zuerst als (Mini-)Boss auftritt, strömt später einfach in der Gegend rum.

für Ressourcenhamster wie mich. Statt dass ich beim Abspann mit 100 Granaten im Gepäck meine Lebensentscheidungen infrage stelle, darf ich mit Wurfwaffen in Dead Island 2 ähnlich vernünftig umgehen wie mit meinen Comic-Einkäufen beim Händler meines Vertrauens.

Basteln, kaputt kloppen, nochmal von vorn

Bei den Waffen setzt Dead Island 2 übrigens auf ein relativ komplexes Crafting-System, das zum fröhlichen Ausprobieren einlädt: Jede Waffe lässt sich mit zusätzlichen Effekten wie zum Beispiel Strom, Feuer oder Säure ausstatten. Passive Effekte wie erhöhter Schaden, Bonus auf die Heilung oder verbesserte Haltbarkeit gibt es ebenfalls. Gerade die Haltbarkeit muss stetig im Auge behalten werden, denn Nahkampfwaffen verschleifen schneller, als Zombies faulen können. An Ressourcen mangelt es in der Spielwelt zum Glück nie, im Fall der Fälle bieten Händler das an, was man gerade händeringend sucht. Frustrierend wird der

Waffenverschleiß somit selten bis nie. Gerade im Lategame platzten mein Rucksack und Lagerschrank aus allen Nähten, und ich konnte bequem mit den Waffen losprügeln, die mir am besten gefielen.

Karten gegen Zombies

Tiefe und Langzeitmotivation bringen das Skill-System und freischaltbare Fähigkeiten mit sich. Das funktioniert in Dead Island 2 übrigens nicht über einen klassischen Skilltree, sondern über eine Art Deckbau aus unterschiedlichen Sammelkarten. Das ist anfangs etwas ungewohnt und erfordert Einarbeitung, lädt aber langfristig zum fröhlichen Rumprobieren ein. Dass ich jederzeit und ohne Probleme meinen Charakter-Build von Solo- auf Teamplay umschalten kann, ist wirklich angenehm. So wandelt sich meine Figur Amy also nur mit dem schnellen Rumschubsen von ein paar Skill-Karten von einer Ein-Frau-Armee zu einer Art Support-Charakter, der eventuellen Mitspielern Buffs und verkürzte Abklingzeiten beschert. Spielerisch unterscheiden sich die sechs Cha-

raktere übrigens merklich voneinander. Es gibt zwar keine Waffen- oder Skill-Einschränkungen (jeder Charakter kann so gut wie alles nutzen und freischalten), aber gerade zu Spielbeginn gibt es deutliche Unterschiede. So wirkte meine Favoritin Amy aufgrund ihres geringen Lebensbalkens anfangs wie eine schlechte Wahl, doch spätestens im Mid- bis Lategame wollte ich ihre Schnelligkeit und Wendigkeit nicht mehr missen. Ryan und Carla gehen zum Beispiel mehr in Richtung Tank – können viel einstecken und austeilen –, sind aber entsprechend langsamer und ein leichteres Ziel.

Wie rund läuft die Technik?

Technisch und mit Blick auf die Performance macht die PC-Version von Dead Island 2 einen ordentlichen Eindruck, wenn auch nicht ganz ohne Haken. Vor allem die Beleuchtung und die Liebe zum Detail gefallen uns, auch wenn die Authentizität durch viele künstlich wirkende Levelgrenzen etwas leidet. Weniger überzeugend sind dagegen die teils etwas simplen Texturen und die nicht immer hohe Polygonanzahl von Objekten.

Die Performance fällt größtenteils gut aus. So können wir etwa mit einem Core i3 8100, einer GTX 1660 Ti und 16,0 GByte RAM in Full HD mit hohen Details flüssig bei ungefähr 60 FPS spielen. Ein deutlich schnelleres System mit Ryzen 5 5600X, RTX 3080 und 32,0 GByte RAM stemmt auch die 4K-Auflösung in Ultra bei etwa 80 bis 90 FPS. Allerdings sind die Frametimes teils etwas unruhig, und bewegen wir uns schnell durch verschiedene Areale, sodass der VRAM zu voll wird, brechen die FPS manchmal um die Hälfte ein.



Dass mich ausgerechnet die Spielwelt von Dead Island 2 von den Socken haut, hätte ich nicht gedacht.



Wie funktioniert der Koop?



Im Koop gibt es kein Friendly Fire. Gefährlich wird es also nur für die vielen, vielen Untoten.

Dead Island 2 kann alleine im Singleplayer oder nach dem Abschluss des Prologs im Koop mit bis zu drei Mitspielern durchgespielt werden. Dabei entscheidet der Host über die Quest, der Fortschritt wird auch für die Mitspieler übertragen und gespeichert. Um Loot muss sich nicht gestritten werden, jeder sammelt für sich selbst Materialien und Waffen ein. In den Spielgebieten kann man sich sehr weit voneinander entfernen – für den Fortschritt bei Quests müssen sich Spieler aber an bestimmten Stellen zusammenfinden. Insgesamt funktioniert der Koop-Modus von Dead Island 2 angenehm unkompliziert und reibungslos.

Messer zum Wegwerfen

Ganz ohne Kritik will ich das Kampfsystem von Dead Island 2 aber nicht davonkommen lassen. Denn so spaßig und mächtig neue Skill-Karten auch sein können, bringen die meisten von ihnen eher passive Boni mit sich, die sich ausschließlich im Hintergrund bemerkbar machen. Neue Angriffsmanöver gibt es nur eine Handvoll, und die unterscheiden sich meist nur in kleineren Details. Hier hat Dambuster in meinen Augen Potenzial verschenkt. Außerdem zählen ausge-rechnet Schrotflinten zu den ineffizientesten Waffen. Den Waffen fehlt einfach eine gesalzene Portion Wumms, die die Entwickler gerne bald ins Spiel patchen dürfen.

Und auch kleinere sowie leichtere Nahkampf-waffen stinken im Vergleich zu ihren größeren Brüdern und Schwestern ordentlich ab. Natürlich kann und sollte ein Messer nicht die gleiche Wucht wie ein riesiger Zweihänder mit sich bringen. Dass sich aber selbst das lappigste Hemd von einem Zombie-Auszubildenden von einem wahren Messersturm nicht aus der Bahn werfen lässt und mir einfach so halbherzig eine ordentliche Schelle wischt, nervt mich gewaltig. Entsprechend schnell landeten dann auch meine Klauen, Schlagringe, Messer und Dolche beim Händler oder gleich auf dem Schrottplatz, da Kämpfe damit für meinen Geschmack schlichtweg zu langwierig, zäh und unbefriedigend ausfallen.

Eine Spielwelt zum Anbeißen

Nein, Dead Island 2 hat keine Open World. Das ist aber nicht wirklich schlimm, denn stattdessen setzt Dambuster auf insgesamt zehn Spielgebiete, die mal mehr, mal weniger offen ausfallen – nur ein Bruchteil davon ist schlauchig oder verwinkelt. Ansonsten steht es mir von Anfang an frei, sämtliche Gebiete so zu erkunden, wie es mir beliebt. In den ersten Spielstunden machen mir (wenn überhaupt) nur High-Level-Zombies einen Strich durch die Rechnung.

Am spannendsten sind natürlich die offeneren Levels, die erkundungsfreudige Spieler mit nützlichem Loot oder sogar mächtigen Waffen und Skill-Karten belohnen. Dass Dambuster eine wirklich realitätsgetreue Version von Los Angeles nachgebaut hat und die zum Umwerfen schön aussieht, stellt einen zusätzlichen Reiz von Dead Island 2 dar. Wer zum Beispiel schon mal am Venice Beach oder Santa Monica Pier unterwegs war – sei es in GTA 5 oder in echt – wird sich schnell zurechtfinden. Die Spielwelt hat dabei die genau richtige Menge von Zombies zu bieten, die in allerlei unterschiedlichen Varianten kommen. So zum Beispiel schnelle Läufer, muskelbepackte Malmer oder Kotzbrocken, die ... kotzen. Standard-Zombies können auch mal brennen, unter Strom stehen oder in Schutzanzügen stecken, die sie immun gegen bestimmte Waffenmodifikationen machen.



Ricky X (der in Unterhose) und Roxanne versorgen mich mit Quests und dämlichen Wortgefechten.

Ricky: Tut mir leid, Baby, aber ich bin echt hungrig. Und diese Box? Rechts. GUT...

MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Damit hätte ich nach neun Jahren wirklich nicht gerechnet. Zum einen dass Dead Island 2 überhaupt noch erscheint, und zum anderen dass ein gelungenes Spiel dabei herauskommt. Natürlich solltet ihr euch im Klaren darüber sein, worauf ihr euch mit Dead Island 2 einlasst: einen (Koop-)Shooter mit Fokus auf Nahkämpfen, freischaltbaren Skills, viel Crafting und zerstörbaren Waffen. Mehr wollen die Dambuster Studios gar nicht bieten und versuchen ebenso wenig, das Rad neu zu erfinden. Klar, Dead Island 2 ist kein perfektes Spiel geworden, und ein paar Designentscheidungen nerven. Doch nach irgendwas zwischen 20 bis 30 Spielstunden habe ich Hell-A nur schweren Herzens zurückgelassen, ich hätte gerne mehr von der Spielwelt und den Idioten, die in ihr leben, gesehen und erfahren. Damit freue ich mich auf einen potenziellen DLC oder ein etwaiges Sequel und drücke ganz fest die Daumen, dass es nicht wieder neun Jahre bis dahin dauert.

Hier ist schnelles Mitdenken gefragt! Außerdem liegen so gut wie überall Benzin- und Wasserkanister oder Stromkabel herum, die ich zu meinem Vorteil nutzen kann.

Nicht zu viel, nicht zu wenig zu tun

Die Spielwelt selbst hat insgesamt 24 Haupt- und 33 Nebenmissionen zu bieten, aber wie schon bei der Story solltet ihr von denen nicht allzu viel erwarten. Denn die laufen im Endeffekt nach dem immer gleichen Schema ab: irgendwo hinlaufen, irgendwas oder irgendjemanden finden, einen Haufen Zombies plätten und wieder woanders hinlaufen. Wer wirklich alles mitnehmen will, kann dann noch auf insgesamt 15 Suchquests (mein heimliches Highlight, da man sich die Lösung tatsächlich selbst erschließen muss) und 84 Herausforderungen zurückgreifen. Allerdings hat die Spielwelt von Dead Island 2 ein großes Manko, das langfristig und gerade im Endgame richtig lästig wird: Zombies und auch Loot werden sehr schnell zurückgesetzt,



In den Einstellungen könnt ihr Schadensanzeigen und Effekte auch auf ein Minimum reduzieren.



Dropkicks machen jedes Spiel besser. Der in Dead Island 2 zwiebelt auch ordentlich.

DEAD ISLAND 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i7 7700HQ / FX-9590	i9 9900K / Ryzen 5 5600X
GTX 1060 / RX 480	RTX 2070 Super / RX 6600 XT
10 GB RAM, 70 GB Festplatte	16 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 satte Splatter-Effekte
- 👍 viele Hingucker
- 👍 stimmungsvolle Lichteffekte
- 👎 langweilige Tunnel
- 👎 lieblose Inszenierung von Nebenquests

SPIELDESIGN

- 👍 motivierendes Skill- und Crafting-System
- 👍 befriedigendes Treffer-Feedback
- 👍 Erkunden wird belohnt
- 👎 öde Missionen
- 👎 zu viele Passiv-Skills

BALANCE

- 👍 fordernde Kämpfe
- 👍 gelungener Mix aus Prügeln und Schießen
- 👍 gelungenes Levelsystem
- 👎 Recycling von Bossen
- 👎 für Solisten manchmal frustig

ATMOSPÄRE / STORY

- 👍 herrlich bescheuerte Dialoge und Charaktere
- 👍 realitätsgetreues LA
- 👍 tolles Zombie-Design
- 👎 zweckmäßige Handlung
- 👎 Ende unbefriedigend

UMFANG

- 👍 20-stündige Hauptstory
- 👍 große Waffen-, Mod- und Skill-Vielfalt
- 👍 Koop-Modus
- 👍 sechs Spielfiguren mit unterschiedlichen Skills
- 👎 wenig Vielfalt

FAZIT

Dead Island 2 weiß, was es will, und macht das genau richtig. Das Zombie-Geschmetzel ist alleine gut, im Koop noch besser.



damit es gerade für mehrere Spieler im Koop immer genug zu finden und töten gibt. Das stört jedoch stark die Immersion, wenn nur nach wenigen Minuten die exakt gleichen Minibosse wieder auftauchen oder (Auto-)Alarmanlagen wieder intakt sind, die ich gerade erst plattgemacht habe. In einem Abschnitt explodiert zum Beispiel jedes Mal der gleiche Tankklaster aufs Neue, sobald ich daran vorbeirennen. Alles in allem bekommt ihr mit Dead Island 2 aber genau das, was es verspricht: einen launigen Schnetzler mit einem spaßigen Kampfsystem. Die lange und komplizierte Entstehungsgeschichte merkt man dem Spiel nicht an. ★



Vielleicht hat er seine Brille verloren?