



Dying Light

Das Open-World-Zombiespiel ist intensiv, brutal und setzt auf wahren Horror. Aber noch fehlt der Feinschliff und es droht eine geschnittene Version. Von Andre Peschke

Angespielt

Genre: **Open-World-Shooter** Publisher: **Warner Bros. Games** Entwickler: **Techland (Dead Island, keine Wertung)**
Termin: **30.01.2015** Status: **zu 75 % fertig**

Die Gewalt? »Ja, die Gewalt ist uns schon wichtig«, sagt Maciej Binkowski, Lead Designer beim polnischen Entwicklungsstudio Techland. »Das klingt irre, aber sie hat meiner Meinung nach etwas Kunstvolles. Sie ist Teil dessen, was wir mit dem Spiel ausdrücken wollen.« Sein Spiel, das ist Dying Light, und es fällt schwer, über das Zombiespiel zu sprechen, ohne nicht zuerst über die Gewalt zu reden. Wie sein in Deutschland indizierter geistiger Vorgänger, ist auch Dying Light ein Survival-Horror-Spiel mit offener Spielwelt und nur wenigen Hemmungen. Während andere Zombiespiele versuchen, ihre grausamen Gewaltdarstellungen durch Comicgrafik und einen humorvollen

Unterton abzuschwächen, orientiert sich Dying Light an den harten Wurzeln des Genres. Bewusst setzt es auf besonders abscheulich verfaulte Untote und verzichtet größtenteils auf Schusswaffen. Der Spieler soll ganz nah ran an den Horror, an das Blut, an den Dreck und die verfaulten Körper.

Dying Light folgt damit der Formel seines Vorgängers. Ein Spiel, das eigentlich bereits 2008 erscheinen sollte und eine extrem turbulente Entwicklung durchlief. Zu Anfang, sollte es ein linearer Shooter werden, in dem man Zombies auf einer idyllischen Insel abknallt. Erst im Laufe der Entwicklung entschied man sich, daraus ein Open-World-Spiel zu machen - obwohl Techland mit dem Genre keine Erfahrung hatte. Dann

kam ein Koop-Modus hinzu, und das Entwicklungschaos war komplett. 2011, drei Jahre später als geplant, erschien es dann tatsächlich und verkaufte sich über fünf Millionen Mal. Nur nicht in Deutschland - dort kam es nie offiziell auf den Markt, Importversionen wurden indiziert, zwischenzeitlich drohte die Beschlagnahmung.

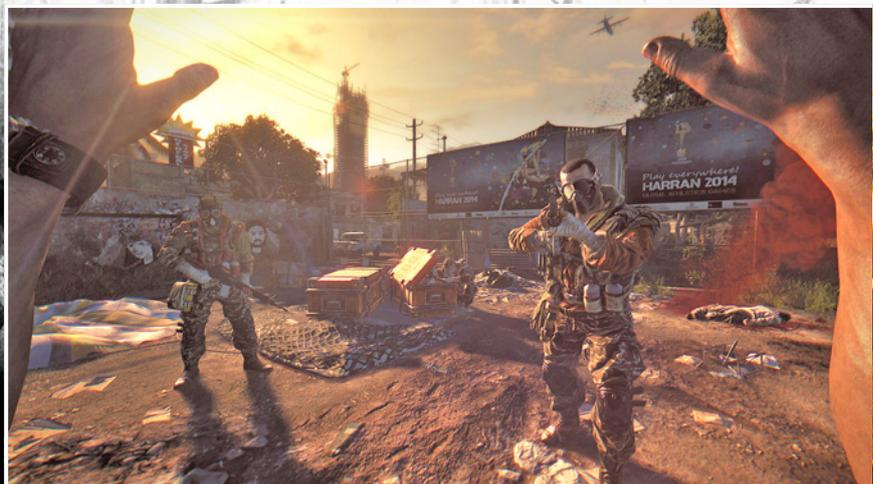
Vom Ausmaß des weltweiten Erfolgs wurden Entwickler und Publisher völlig überrascht. Nach dem Flop namens Call of Juarez: The Cartel galt Techland trotz vielversprechender Vorgänger nicht gerade als Qualitätsproduzent. Die Rechte an der neuen Marke musste das Studio deswegen an Deep Silver abtreten. Man war froh, dass das Spiel überhaupt einen Geldgeber

⊕ Stärken

- + ein Fest für Zombiefans
- + dynamisch wechselnde Spielmechanik
- + viele improvisierte Waffen
- + mehrere Koop-Modi

⊖ Schwächen

- noch hakelige Steuerung
- Missionsdesign scheint 08/15



Das Militär wirft Nachschubkisten für die eigenen Truppen über der Quarantänezone ab. Wer schnell hineilt, kann sie plündern. Wer zu spät kommt, hat ein Problem.



Das Design der Zombies erinnert an den indizierten Vorläufer und ist weit entfernt vom humorigen Comic-Look der offiziellen Fortsetzung.

fand. Ein Glücksgriff für den Publisher, der den Zombiehype derzeit mit Dead Island 2, dem bereits veröffentlichten Free2Play-Titel Dead Island Epidemic und einem Adventure-Spin-off namens Escape from Dead Island ausschlächtet. Techland wiederum bekam die finanziellen Reserven und die Reputation, um bei Neuverhandlungen selbstbewusst aufzutreten. Den Zuschlag für Dying Light erhielt schließlich Warner Bros. Games, und diesmal darf Techland seine Marke behalten. Dying Light ist daher für das Studio viel mehr als nur ein weiteres Zombiespiel. Es ist die Chance, im zweiten Anlauf einen Hit zu landen, der ihnen ganz allein gehört. Doch dazu müssen sie gegen ihre ehemaligen Partner von Deep Silver bestehen, die ebenfalls Anfang 2015 mit Dead Island 2 auf den Markt kommen wollen.

»Gewalt ist uns wichtig«

Wie gut sich Dying Light im direkten Vergleich schlägt, muss man abwarten. Techland bleibt seiner ursprünglichen Vision einer Zombie-Apokalypse treu. Das Design der Zombies, die brutale Gewalt, der realistische Grafikstil und der erste Ton des Spiels entsprechen dem Stil des geistigen Vorläufers.

Derweil versucht Deep Silver, Dead Island 2 mit comichafter Gewalt für eine breitere Masse (und vielleicht auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien?)

verträglich zu machen. Bewährte Zutaten gegen frischen Klamaus, Techland gegen die Spec-Ops-Entwickler von Yager: Das Duell, soviel steht fest, dürfte spannend werden.

Fest stehen auch die ersten Rahmenparameter von Dying Light: Die Einzelspieler-Kampagne soll rund 15 Stunden dauern, fast 100 Waffen lassen sich basteln, und mal wieder

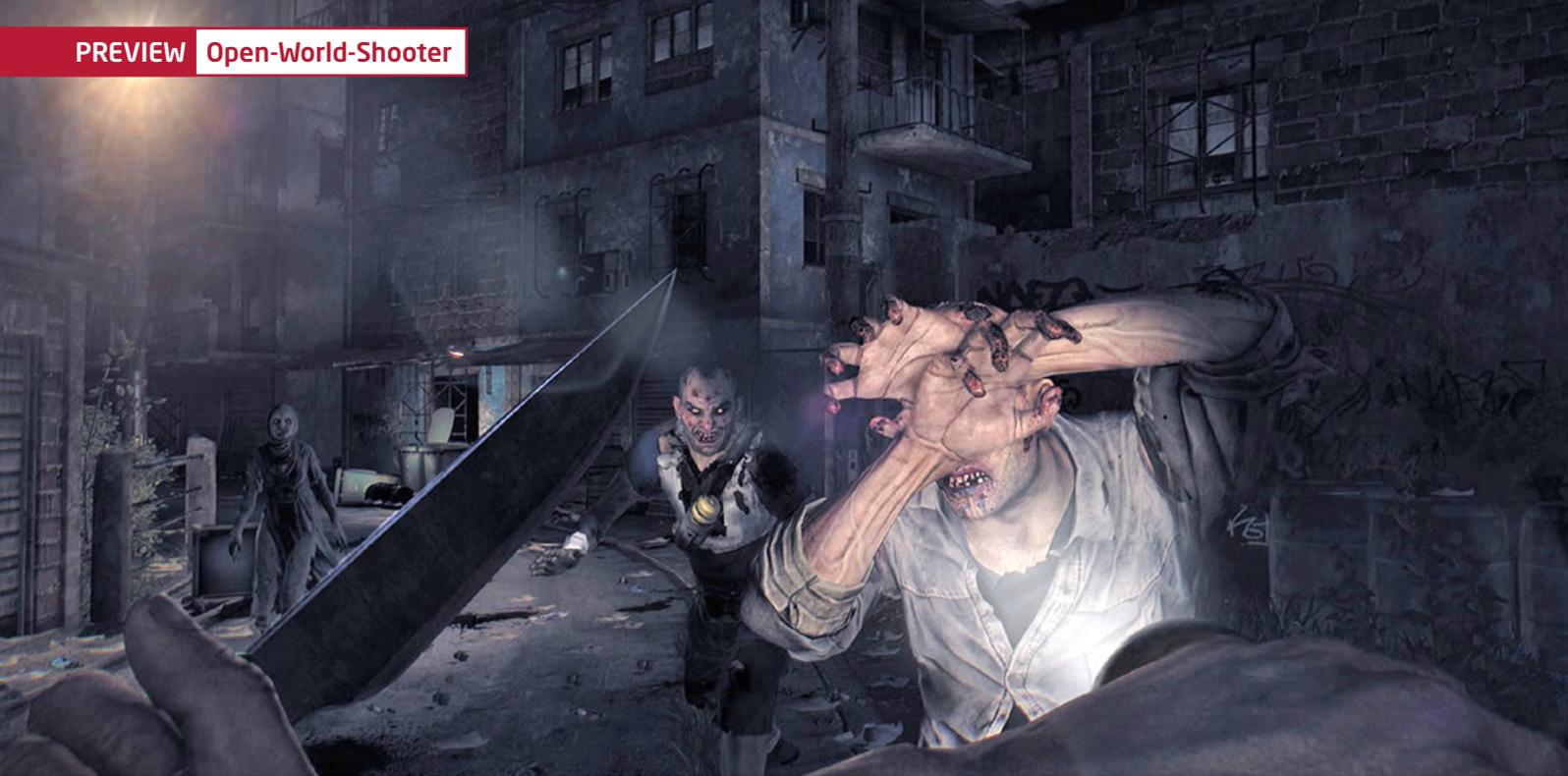
geht es um einen Zombievirus. Diesmal nicht auf einer Insel, sondern rund um die fiktive Großstadt Hiran nebst Umgebung. Dort verstopfen nach dem Ausbruch der Seuche ganze Horden von Untoten die Straßen, und die wenigen Überlebenden werden von der Regierung in einer Quarantänezone eingeschlossen, wo ihnen neben den Zombies auch noch Banditen und das Militär nach dem Leben trachten. Einer dieser Eingeschlossenen sind wir – mehr will Techland über die Story noch nicht preisgeben. Erzählt wird sie mittels kleiner Zwischensequenzen und Dialoge, die wir konsequent aus der Ego-Perspektive erleben. Neben der Hauptstory wird es außerdem eine Reihe von Nebenmissionen geben, die eigene, kleine Geschichten erzählen. Man kennt das.

Was man nicht kennt, ist die neu gewonnene Mobilität unserer Hauptfigur. Klettern, rennen, springen: alles kein Problem. Doch



Techland spart nicht an Gewalt und betreibt einen gehörigen technischen Aufwand, um so richtig die Fetzen fliegen zu lassen.

Die Parcours-Einlagen im Spiel sind spektakulär. Derzeit fehlt der Steuerung aber noch der letzte Feinschliff für perfekten Spielfluss.



Bei Nacht sind auch normale Zombies unterwegs, die wir aufhalten können, indem wir sie mit der Taschenlampe blenden.

schon die ersten Meter gestalteten sich holprig. Dying Light verlangt, das wir beim Klettern stets die passenden Kanten und Vorsprünge anvisieren. Nur: Wo man wirklich hochkommt, ist oft nicht klar zu erkennen. Die Entwickler sagen, das sei ihnen bewusst und sie arbeiteten an einer intuitiveren Steuerung. Hinweise, wie herunterhängende Seile oder zerbröselte Vorsprünge, sollen signalisieren, wo es lang geht – und wo nicht. Eine elegante Lösung soll her, die sich stimmig in die hübsch gestaltete Spielwelt einbettet. Kommt man dann mit gewagten Sprüngen doch nicht mehr weiter, steht auch noch ein Greifhaken zur Verfügung, der Distanzen von bis zu zehn Metern locker überwindet.

Falls das immer noch nicht reicht, lassen sich außerdem eine ganze Reihe von Fähigkeiten freischalten: schneller rennen, weiter springen, flotter klettern und einiges mehr. Um das zu demonstrieren, durften wir un-

sere Spielfigur in zwei unterschiedlichen Stadien ausprobieren: erst ganz zu Anfang, dann deutlich später im Spiel mit hohen Fitnesswerten. »Sie sehen, wie viel schneller Sie klettern können«, erklärt uns einer der Entwickler, und ja, wir sehen es, aber der Unterschied ist gering. Viel deutlicher fällt auf, dass das Kampfsystem noch etwas bockig reagiert. Das Timing der Waffen, die Abstimmung der Angriffe auf die Bewegungsmuster der Gegner – all das geht noch nicht sauber von der Hand. Die Verschiebung auf das Jahr 2015 war daher ein gutes Zeichen. Insbesondere in Anbetracht der Vielzahl an Waffen, die wir aus eingesammelten Ressourcen zusammenbasteln dürfen. Baseballschläger gefunden und noch ein paar Nägel übrig? Fertig ist die furchterregende Schlagwaffe. Auch die Umwelt lässt sich geschickt zur Beseitigung der lebenden Leichen einsetzen: Autoalarm

auslösen, warten, bis die Zombiehorde neugierig angeschlichen kommt, und auf den Benzintank schießen. Problem gelöst und Feuerwerk als Bonus.

Ein interessanter Kniff besteht darin, dass sich dieser Spielablauf dramatisch ändert,

sobald es dunkel wird. Dann mutieren eine Reihe von Zombies zu besonders tödlichen Superzombies, die es unbedingt zu vermeiden gilt – und Dying Light wird

zum Schleichspiel. Mit einer Spezialfähigkeit lassen sich alle Untoten im Umkreis sichtbar machen, sie leuchten kurze Zeit als rote Silhouetten auch durch Gebäude hindurch, während auf der Minimap ihre Sichtkegel eingeblendet werden. Derart informiert kann man sie planvoll umschießen und ganz ohne Feindkontakt zum Ziel gelangen. Es ist ein gelungenes System, das den Spielablauf deutlich abwechslungsreicher

UV-Lampe ins Gesicht



Im Nahkampf lassen sich zahlreiche brutale Finishing-Moves ausführen. Hier: der Genickbruch.



Dead Island 2 wird von Yager (Spec Ops: The Line) entwickelt und spielt gar nicht auf einer Insel, sondern in Kalifornien.



Mord auf Knopfdruck: Bombe mit Fernzünder ans Auto, ein beherzter Tritt löst die Alarmanlage aus, die Zombies rennen herbei und dann...*Klick*



Katzenprinzip: Zur Not können wir auf der Flucht sogar einen Telefonmast hochklettern. Nur holt uns nicht die Feuerwehr wieder runter.

macht. Ebenfalls erfreulich ist der erweiterte Koop-Modus. Wie gehabt können wir darin die Kampagne zu viert durchspielen, nun aber mittendrin zusätzlich kleine Herausforderungen annehmen. Diese werden an mehr oder minder zufälligen Stellen ausgelöst und fordern uns beispielsweise dazu heraus, in einer Minute mehr Zombies zu töten als unsere Mitspieler. Oder am schnellsten zu einem Zielpunkt zu gelangen. Der Gewinner wird mit Erfahrungspunkten oder Extrawaffen belohnt.

Die vermutliche umfangreichste Neuerung ist jedoch der asymmetrische Koop-Modus namens »Night Hunter«. Der erlaubt es, in die Welt anderer Dying Light-Spieler einzudringen und als übermächtiger Superzombie Jagd auf sie machen. Die angegriffenen Spieler müssen unterdessen drei Zombienester vernichten, die an zufällig ausgewählten Orten auf der Karte erscheinen. Um den Night Hunter wenigstens kurzzeitig loszuwerden, muss ihn ein Mitglied unserer Gruppe mit einer UV-Lampe anstrahlen, bis er Feuer fängt und dann für kurze Zeit ver-

wundbar wird. Selbst wenn es die Gruppe schafft, das Biest zu erschlagen, herrscht jedoch nur einige Sekunden lang Ruhe – dann darf der Spieler des Night Hunter einen zweiten Anlauf wagen.

Für Techland ist dieser Modus nicht nur ein Kernelement des Spiels, sondern auch Ausdruck für die gesamte Designphilosophie. Der Wechsel zwischen Jäger und Gejagtem, Angst und Übermacht ist zentraler Eckpfeiler von Dying Light. Für beides, sagen die Entwickler, brauche es die Gewaltdarstellungen im Spiel. Eine Machete, die keine Arme abtrennt, sei ein verkleideter Suppenlöffel. Zombies, die aussehen, als seien sie im Kühlregal gestorben, seien keine Zombies. »Ursprünglich«, erzählt Maciej Binkowski im Anschluss an unsere Probestunde, »sind die Köpfe bei Treffern einfach zerplatzt. Bumm, und sie waren weg. Aber irgendwann haben es die Jungs aus der Grafikabteilung hinbekommen, dass man einzelne Stücke herauschlagen konn-

te. Wir probierten es aus, und es war eine ganz andere Spielerfahrung. Wenn du auf etwas schießt, und es fällt um – nett. Aber wenn dich dieser unerbittliche Gegner verfolgt und du schlägst auf ihn ein, ganze Stücke von Fleisch und Blut fliegen herum und dann, wenn du endlich den letzten Schlag anbringst, zerfetzt es seinen Kopf und er geht in einem Schwall von Blut zu Boden – das ist wie eine Achterbahnfahrt. Das ist etwas völlig anderes. Das ist aufregend.«

»Ist das noch unser Spiel?«

Für diese Achterbahnfahrt hat Techland eine Menge Aufwand betrieben. Denn Gewalt, so stellt sich heraus, ist nicht einfach.

»Wenn du einen Körper in Echtzeit verformen oder Körperteile abtrennen willst, zieht das einen Rattenschwanz von möglichen Problemen nach sich«, erklärt uns ein Designer. Je vielfältiger die Verstümmelungen ausfallen, desto komplizierter werden die Folgeprobleme: Stimmen die Animationen noch, wenn der Zombie nur noch einen Arm hat? Verschwinden plötzlich Polygone inein-



»Was willst du tun, dich hinsetzen und heulen?«

Maciej Binkowski auf die Frage, wie schmerzhaft es für Techland war, die Rechte an ihrem indizierten Erfolgstitel zu verlieren.

So perfekt und detailliert wie auf diesem Screenshot sah Dying Light bei unserem Probespiel noch nicht aus.



The incredibly ugly Hulk: Bei diesem mutierten Superzombie in Schutzausrüstung sitzt die Hose trotz bemerkenswertem Wachstum noch wie angegossen.

ander? Was passiert, wenn er nur noch ein Bein hat – hüpfen, kriechen, sterben? Soll der Spieler die Leichenteile am Boden noch durch die Gegend treten können? Wenn ja, dann erhöht sich die Zahl der interaktiven Objekte mit jedem erledigten Gegner. Die gehen zu Lasten der Spielperformance, und die wiederum bestimmt, wie viele Gegner gleichzeitig auftauchen können. Gerade in einem Open-World-Spiel ist es ohnehin knifflig, mit diesen Ressourcen hauszuhalten. »Die Systeme dahinter brauchen mitunter Monate, um entwickelt zu werden, und am Anfang weißt du manchmal noch nicht, ob es sich wirklich umsetzen lässt. Am Ende hast du vielleicht Wochen wertvoller Zeit verschwendet – für nichts«, erklärt Maciej Binkowski. Damit nicht genug, steigt das Risiko einer Indizierung von Dying Light in Deutschland mit jeder neuen Grausamkeit weiter an. Schon seit einem Jahr arbeitet Techland deswegen mit der USK zusam-

men, um am Ende eine ungeschnittene Fassung des Spiels auf den hiesigen Markt bringen zu können. Nach unserem ersten Eindruck könnte das schwierig werden. Schon auf der Gamescom durfte Dying Light trotz 18er-Freigabe nur geschnitten im öffentlichen Bereich gezeigt werden. Es ist wahrscheinlich, dass auch die fertige Version des Spiels in überarbeiteter Form erscheint. Damit scheint sich auch Techland mehr oder weniger abgefunden zu haben. Dort heißt es, man würde sich natürlich eine ungeschnittene Veröffentlichung wünschen, aber wenn das Spiel sonst am Ende gar nicht in Deutschland erscheinen darf, dann lieber so. So importfreudig die Spieler hierzulande auch sind, rutschen dem Studio sonst Tausende verkaufte Versionen durch die Finger. Da steht die Kunst hinten. »Natürlich kommt der Punkt, an dem du dich fragst: Ist das noch mein Spiel?«, sagt Maciej Binkowski zum Abschied, »aber am



Intensiv

Andre Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Zwei Mal konnte ich Dying Light spielen. Drei Dinge nehme ich daraus insbesondere mit. Erstens: Das Spiel ist seinem geistigen Vorläufer ähnlicher als die offizielle Fortsetzung. Zweitens: Es erscheint nicht ungeschnitten in Deutschland und kann froh sein, wenn ihm nicht die Beschlagnahmung droht. Drittens: Techland muss an der Steuerung des Spiels noch einigen Feinschliff betreiben. Die kreativen Waffenvariationen machen zwar immer wieder neugierig auf neues Bastelmaterial, aber die Timings wirken noch unvollkommen. Das gilt umso mehr für die Parcours-Einlagen im Spiel, bei denen der zwischenzeitlich angenehme Spielfluss immer wieder zum Stocken kommt. Die rohe Brutalität der Kämpfe wiederum ist einerseits abstoßend, vermittelt aber andererseits eine ungefilterte Intensität, die selten ist unter heutigen Mainstream-Produktionen. Dying Light ist ein Spiel, das weiß, was seine Fans wollen, und das keine Kompromisse eingeht, um es ihnen zu liefern. Die Grundlagen für ein abwechslungsreiches, sehr gutes Spiel sind vorhanden. Nun muss Techland nur noch eine saubere Spielmechanik hinkriegen.

Potenzial: Sehr gut

Ende geht es ja nicht nur um die Gewalt. Unsere Geschichte ist deswegen nicht weniger aufregend, der Koop-Modus nicht weniger Spaß und unsere Spielwelt nicht weniger faszinierend, unsere Spielmechanik nicht weniger spannend«. Beruhigend, das zu hören und vielleicht auch ganz gut, das am Ende noch mal zu erwähnen. **AP**



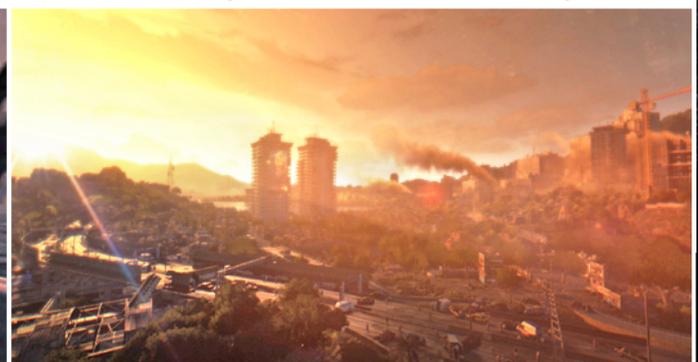
Mit einem beherzten Tritt kann man sich die untote Plage notfalls auch vom Leib halten.



Einige Zombies sind sehr flink, können sogar klettern.



Wir wollten zur Apotheke im Hintergrund... aber ist nicht so dringend.



Sobald die Sonne untergeht, heißt es vorsichtig sein – oder in Deckung.