



Die Missionen im Crossroads-Modus sind relativ abwechslungsreich. Hier müssen wir drei verloren gegangene Zivilisten nach Hause eskortieren.

## Dead Island: Epidemic

# League of Leichen

**Aus MOBA wird ZOMBA: Ist die Zombie Online Multiplayer Battle Arena eine echte Alternative zu League of Legends oder nur fauler Free2Play-Voodoo?** Von Tobias Ritter

Genre: **Multiplayer-Strategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Stunlock Studios** Termin: **20.11.2014** Sprache: **Englisch** Preis: **Free2Play**

Die Idee lag eigentlich auf der verfaulten Hand: Man nehme den Zombie, das wohl beliebteste Monster der Gegenwartskultur, und kombiniere ihn mit dem derzeit erfolgreichsten Spielprinzip, der Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Jetzt dem Ergebnis nur noch eine etablierte Zombispiel-Marke überstülpen, das ganze augenzwinkernd ZOMBA nennen und fertig ist der Free2Play-Superhit Dead Island: Epidemic. Moment, so einfach war es dann doch nicht, der untote Konkurrent von League of Legends und Dota 2 verbrachte satte acht Monate in der geschlossenen Beta-Phase. Nun sollen alle Probleme beseitigt sein, und die Leichen werden auf die zahlenden Lebenden losgelassen.

### Die Horde rennt – und zwar weg

Der größte Kritikpunkt an der frühen Beta-Version von Dead Island: Epidemic war der strunzlangweilige Horde-Modus: Die kooperativen Kämpfe gegen immer stärker werdende Gegnerwellen und berechenbare Bossmonster waren ungefähr so interessant wie das stupide Türen- und Barrikaden-

einschlagen zwischen den Gefechten.

»Kann das jemals Spaß machen?«, fragten wir uns damals. Entwickler Stunlock Studios (Bloodline Champions) hat nun die Antwort geliefert: »Nein.« Der Horde-Modus ist weg.

An seine Stelle tritt das neue Crossroads: Hier werden wir gemeinsam mit drei Mitstreitern von einem mysteriösen Auftraggeber namens Bauer aus einem zentral gelegenen befestigten Lager nacheinander auf vier unterschiedliche Missionen geschickt. Das wirkt weniger linear und anspruchslos als der Horde-Modus und wahrt geschickt den Anschein von spielerischer Freiheit und einer grundlegenden Erzählstruktur. Mal müssen wir zu einer Helikopterabsturzstelle, um die dort verteilte Ladung einzusammeln, dann wieder gilt es, einen offenbar lebensmüden NPC aus einem von mehreren Zombiekokons zu befreien – öffnen wir den falschen, erwartet uns eine kleine untote Überraschung.

Natürlich kloppen wir uns auch bei der Erfüllung dieser Aufgaben mit qualitativ und quantitativ immer stärker werdendem Untoten-Kanonenfutter und behaupten uns gegen unterschiedliche Spezialzombies. Vom Sprinter über den dicken Selbstmordattentäter bis hin zum Säurespucker ist so ziemlich

alles aus dem Dead-Island-Universum dabei. Die jeweiligen Aufgaben geben uns jetzt jedoch einen plausiblen und abwechslungsreichen Grund dazu, die anstürmenden Untoten abzuwehren, anstatt uns wie bei Horde einfach nur sinnlos Flaggen an vorgegebenen Eroberungspunkten hissen zu lassen.

Ebenfalls eine schöne Idee: das ebenso simple wie transparente Belohnungssystem. Je nachdem, wie gut und schnell eine Mission absolviert wurde, wird sie mit einem bronzenen, silbernen oder goldenen Stern bewertet. Am Ende der Partie gibt es für besonders effiziente Teams dann zusätzliche Erfahrungspunkte und Gegenstände als Bonus.

### Vier gegen vier gegen vier

Ein alter Closed-Beta-Bekannter ist hingegen der schon damals vielversprechende Scavenger-Modus, an dem sich entsprechend auch nur wenig geändert hat. Und das ist gut so: Gemeinsam mit unseren drei Teamkollegen müssen wir hier über die Karten verstreute Versorgungspunkte einnehmen, indem wir sie erst durch Fahnenstaben beanspruchen und sie dann eine Zeit lang gegen die anbrandenden Zombiewellen verteidigen. Klingt nicht sonderlich anspruchsvoll – wä-



## Zombies, MOBA und Bauchweh

Tobias Ritter  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Stunlock hat Dead Island: Epidemic seit der Closed Beta an genau den richtigen Stellen verbessert. Die unbefriedigende Game-design-Sackgasse Horde-Modus wurde rigoros aus dem Spiel getilgt und durch eine deutlich bessere Alternative ersetzt. Zwar wird sich auch Crossroads durch seine immer wiederkehrenden Missionen irgendwann abnutzen – allerdings dürften sich bis dahin wohl einige Stunden Spielspaß anhäufen. Das Karten- und Missionsdesign hat mich hier wenigstens in dem Glauben gelassen, wirklich eine plausible Aufgabe zu haben und Einfluss auf den Missionsausgang ausüben zu können.

Fast restlos überzeugt haben mich die flotten Drei-Team-Matches im Scavenger-Modus. So viel Dynamik und Taktik habe ich schon lange nicht mehr in einem Free2Play-Titel erlebt. Immer wieder kommt es zu Scharmützeln um die verschiedenen Versorgungspunkte. Die zufällig auftauchenden Zombie-Bosse sorgen zudem regelmäßig für neue Spannungsbögen und nehmen dem Matchverlauf die Routine. Ein wenig Bauchweh verursacht hingegen das Mikrotransaktionsmodell: Durch signifikanten Echtgeldeinsatz lässt sich der Spielfortschritt spürbar beschleunigen. Welche langfristigen Auswirkungen das im Zusammenspiel mit den kompetitiven Spielelementen hat, bleibt abzuwarten. Spaß macht's aber auch ohne Kontoplünderungen.

ren da nicht die beiden anderen Spieler-Teams, die dasselbe Ziel verfolgen. Je länger wir die Versorgungsstellen halten, desto mehr Punkte prasseln auf unser Konto. Sobald ein Team die vordefinierte Zielpunktzahl erreicht, gewinnt es die Partie. Der Clou: Hin und wieder tauchen auf der Karte äußerst hartnäckige Zombiebosse auf, die bei ihrem Ableben Versorgungskisten hinterlassen. Wer die zu seinem Basislager zurückbringt, kann einen Punkterückstand ganz schnell in das Gegenteil umwandeln. Eine gute Taktik und Teamplay sind hier tatsächlich der Schlüssel zum Erfolg. Durch das 4vs4vs4-

Prinzip stehen wir stets vor spannenden Entscheidungen: Lieber einem gegnerischen Team den Flaggenpunkt abjagen oder auf ein kräftezehrenden Kampf gegen einen der mächtigen Untoten einlassen? Und wer weiß: Vielleicht wartet das dritte Team bereits hinter der nächsten Ecke und will uns die mühsam erkämpfte Beute entreißen?

Allerdings wird die ungerade Anzahl der Teams auch immer wieder zum (Balancing-) Problem: Häufig sammelt ein stiller Dritter heimlich in seiner Ecke die Punkte, während sich die beiden anderen Spielergruppen gegenseitig schwächen und behindern. Für e-Sport-Turniere taugt Dead Island: Epidemic im Gegensatz zu League of Legends oder Dota 2 deshalb derzeit nur herzlich wenig.

### Shoppen in der Crib

Als Ausgangspunkt für unsere Crossroads- und Scavenger-Abenteuer dient übrigens die sogenannte »Crib«. In dieser Basis können wir unsere verschiedenen Charaktere einsehen, einkaufen und unsere Spielfortschritte betrachten. Während unsere jeweilige Spielfigur in jedem Match nämlich grundsätzlich auf Level 1 beginnt und auf die Maximalstufe 15 gebracht werden will, levelt mit jeder absolvierten Partie auch unser Account weiter auf – und zwar persistent. Mit jedem Stufenanstieg schalten wir unter anderem die Nutzung neuer Waffen oder weitere Fähigkeitenzusätze frei. Zudem lassen sich in dem als Basislager getarnten Hauptmenü neue Waffen und Gegenstände aus im Spielverlauf gefundenen Rohstoffen und Blaupausen herstellen. Wie das alles funktioniert, erklärt ein äußerst nützliches und auch für MOBA-Neulinge leicht verständliches Tutorial.

Beim Bezahlmmodell zeigt sich Dead Island: Epidemic ebenfalls erfreulich transparent, kann jedoch Free2Play-typisch auch schnell zum teuren Vergnügen werden. Neben dem kostenlosen Grundspiel gibt es das ZOMBA auf Steam auch im Paket mit zusätzlichen Charakteren und Spielwährung. Der Preis schwankt zwischen 2,99 und 29,99 Euro.

In der Crib können wir neue Charaktere, Verbrauchsgüter und Ausrüstung zwar grundsätzlich auch mit erspielten Punkten freischalten, deutlich schneller geht's aber natürlich mit der Ingame-Währung »Cash«.

Und die muss abgesehen von den anfangs verfügbaren 6.000 Einheiten gekauft werden. 11.500 Cash sind beispielsweise für 4,99 Euro zu haben. Ein neuer Charakter kann so schnell mit rund 12 Euro zu Buche schlagen. Grundsätzlich nur für Echtgeld zu haben, aber nicht wirklich nötig sind diverse Spezialwaffen, Erfahrungspunkte-Boosts sowie ein Premium-Service, der wöchentlich Cash sowie Charakter- und Ausrüstungspunkte generiert. Der kostet rund 12 Euro im Monat. Tobias Ritter / HK

TERMIN 20.11.2014 PREIS Free2Play USK ab 16 Jahren

## Dead Island Epidemic

Strategie

Publisher Deep Silver  
Entwickler Stunlock Studios  
Sprache Englisch  
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

**GRAFIK**

- reicht hübsche Spielumgebung
- detaillierte Figuren
- schöne Effekte
- etwas steife Animationen
- teilweise matschige Texturen
- Braun- und Grüntöne sehr dominant

**SOUND**

- unaufdringliche Musikuntermalung
- gute Sprecher
- atmosphärisches Kampfgetöse
- keine deutsche Vertonung
- manche Effekte etwas kraftlos
- keine Heldenkommentare

**BALANCE**

- sanfter Einstieg durch Tutorial
- Klassen-Balancing recht gelungen
- schneller Spielfortschritt durch Geldeinsatz
- keine KI-Trainingspartner oder Bots

**ATMOSPHERE**

- abwechslungsreiche Zombies
- stimmige Comicgrafik
- zur Reihe passendes Weltendesign
- chaotisches Kampfgeschehen
- anfangs zu wenig Individualität bei den Spielfiguren

**BEDIENUNG**

- simples und schnelles Matchmaking
- übersichtliches Interface
- WASD-Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig

**UMFANG**

- Missionen und Karten recht abwechslungsreich
- zwei unterschiedliche Spielmodi
- Viele Helden erst viel zu spät (oder durch Echtgeldeinsatz) freischaltbar

**KARTENDESIGN**

- faire Startpunkte (Scavenger-Modus)
- ausgewogene Boss-Gegner-Platzierung (Scavenger-Modus)
- Missionslaufwege beim Crossroad-Modus teilweise etwas lang

**CHARAKTERE**

- individuelle und ausbaubare Talente für jeden Helden
- Individualisierung durch Crafting und Waffen motiviert
- anfangs viel zu geringe Heldenauswahl

**TEAMWORK**

- ohne Taktik, Strategie und Zusammenspiel kein Erfolg
- aufeinander abgestimmte Heldenrollen

**ENDLOSSPIEL**

- Crafting
- motivierende Freischaltungen durch Stufenaufstiege
- dynamisches 4vs4vs4
- zu viel nutzlose und doppelte Beute
- seltenere Waffen und Freischaltungen für Echtgeld



Zombie-Bosse wie dieser Floater Hoarder sind äußerst hartnäckig und tauchen zufällig auf.

**Nettes MOBA für Zombiefans.**

**77**

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 30 Stunden

**MINIMUM** Core i7-960, Athlon 64 4800+, 2 GB RAM, 4 GB Festplatte

**STANDARD** Core 2 Duo E6550, Athlon 65600+, Geforce 8800 GTS, 4 GB RAM, 4 GB Festplatte

**OPTIMUM** Core i5-2300, Phenom II x6, Geforce GTX 460, 6 GB RAM, 1 GB Festplatte

ANSPRUCH: EINSTÜCKER, FORTGESCHRITTENE, PROFIS