

## Digitales | Games: Dead Island

Sonne, weiße Strände und türkisfarbenes Wasser – das klingt erst einmal nach der perfekten Urlaubsidylle. Kombiniert man das allerdings mit Zombies und ganz viel Blut, sieht das Bild schon anders aus. Nachdem die Untoten ihr Unwesen sonst eher auf dem Festland treiben, geben sie in ›*Dead Island*‹ ihr Debüt im sonnigen Paradies. **NORMAN VOLKMANN** ließ sich auf Banoi die Sonne auf den Bauch scheinen und amputierte fleißig Gliedmaßen infizierter Urlauber.



›*Dead Island*‹ erregte schon vor Veröffentlichung mit dem [Debüttrailer](#) großes Aufsehen und Bekanntheit – eine solche Inszenierung hatte man zuvor bei keinem anderen Spiel gesehen. Es war klar: etwas Großes sollte im Herbst ins Haus stehen. Den hohen Erwartungen, die durch den eigenen Hype aufgebaut wurden, konnte die polnischen Entwickler von ›*Techland*‹ nicht gerecht werden – zu viele Kinderkrankheiten, Logikfehler und Schwachstellen fallen dem geneigten Zombiejäger während des Spiels auf.

### Guten Morgen, ab heute ist alles anders

Man kennt das: Eines Morgens wacht man auf, die halbe Menschheit ist vernichtet und man ist von Zombies umgeben. Mit diesem Gefühl werden auch die vier Hauptcharaktere konfrontiert, die nach einer durchzechten Nacht in einem Hotel Banois aufwachen und durch leere Flure streifen. Ohne mit der Wimper zu zucken, kann man durch fremde Hotelzimmer wandeln; und auch blutige Leichen locken weder dem Charakter ein Wort aus dem Mund noch versucht das Spiel, irgendetwas zu erklären.

Ich vermute einfach, dass der muskulöse, ehemalige Rapper Sam B., mit dem ich ins Abenteuer gestartet bin, schon Schlimmeres gewohnt ist. Vielleicht ist aber auch der Restalkohol nach der tollen Party, bei der er seinen Hit ›*Who do you voodoo, Bitch?*‹ zum Besten gab, der Grund für die Emotionslosigkeit. Dieser erste Eindruck, dass dem Spiel etwas fehlt, will sich auch im weiteren Verlauf nicht so richtig lösen.

Das beginnt, als man einen vorgefertigten Charakter als Spielfigur wählen muss, den man nicht individualisieren kann. Die Fähigkeitsbäume sind zwar recht vielfältig, dennoch fehlt die Bindung zum Charakter. Warum sollte mir einer dieser Menschen sympathisch sein? Die Hintergrundinformationen sind

kurz und triefen nur so von Klischees. Sam habe ich ausgewählt, weil seine Spezialität auf Nahkampfwaffen, wie Baseballschläger und Hämmer ausgelegt ist und das während einer Zombieapokalypse, bei der Schusswaffen eher Mangelware sind, noch am meisten Sinn ergibt.

### **Botenjunge im Paradies**

Nach den ersten Missionen wird zudem klar, dass auch die Nebencharaktere nicht interessanter sind. Anscheinend hatten die Entwickler nur ein Charaktermodell für nahezu jede Dame, die man trifft. Auch das Missionsdesign ist wenig aufregend. »Geh Medizin holen«, »Guck, ob X noch lebt« - über simple Hol-und-Bring-Missionen geht es oftmals nicht hinaus. Spaß macht das Ganze dann aber dennoch, immerhin überzeugt zumindest die Atmosphäre des Spiels. Egal, ob an wunderschönen Stränden, in dreckigen Abwasserkanälen oder der Wildnis - überall lauern Zombies und überall hört es man unangenehm stöhnen und schreien. Sicherheit bieten lediglich Häuser anderer Überlebender.

Der Kampf gegen die Zombies gestaltet sich angenehm schwierig. Sobald eine größere Gruppe Untoter angreift, kann man tatsächlich nur durch geschickte Manöver und kluge Spielzüge überleben. Eine Ausdaueranzeige verhindert, dass wildes Umherschlagen zum Erfolg führt. Eine richtige Taktik kann man dennoch kaum anwenden - dazu geht oft genug einfach die Übersicht verloren.

Dennoch stellen die Kämpfe den Mittelpunkt des Spiels dar. So detailliert konnte man in noch keinem Titel seine Gegner auseinandernehmen. Knochen brechen, Köpfe oder Gliedmaßen absäbeln - der Fokus wird klar auf Nahkampfwaffen gesetzt. Die eher seltenen Schusswaffen richten allerdings auch kaum Schaden an. Bis ein Zombie endgültig das Zeitliche segnet, ist schon mal mehr als ein ganzes Magazin verschossen.

Senkt man seine eigenen Erwartungen und den Anspruch an ein eigenständiges Rollenspiel mit fesselnder Geschichte, kann man mit ›*Dead Island*‹ sehr viel Spaß haben. Dann nämlich kann man es als das wahrnehmen, was es auch ist: ein Zombie-Massaker-Festival der obersten Güteklasse.

| [NORMAN VOLKMANN](#)

### **Titelangaben**

Dead Island

Entwickler: Techland

Publisher: Deep Silver

Plattformen: PC, PS3, Xbox 360

Genre: First Person Shooter

Spieler: 1-4