

AUF DVD TRAILER Wenn Sie Leichen lieben, brauchen Sie entweder einen Psychiater oder ein gutes Zombiespiel.

Dead Island könnte werden, auf was Zombie-Liebhaber seit Jahren warten. "Wir wollen ein perfektes Zombiespiel machen, sodass jeder Zombie-Fan es liebt", erklärt Marcin Pióro, PR-Produkt-Manager des polnischen Entwicklers Techland. die Ideologie des kommenden Actionspiels. Und was wir bisher vom Spiel in Aktion sahen, bot einige interessante Ansätze und hätte nebenbei vermutlich auch dem hartgesottensten Sittenwächter Schweißperlen auf die Stirn getrieben. Lesen Sie selbst!

Behandschuhte Hände greifen das Brecheisen, das an der Innenwand eines Bretterverschlags lehnt. Dabei besitzt die Hütte doch gar keine Türen, die man aufbrechen müsste? Uns schwant etwas ... Kaum steht die Spielfigur im Freien, erstreckt sich vor unseren Augen ein traumhafter Strand mit Palmen. Nur woher kommt dieses Stöhnen, als würde gerade ein Dutzend Pornofilme synchronisiert? Himmel, über den Sand laufen statt sonnenverbrannter Touristen angefaulte Untote! Als sich einer der verwesenden Gesellen ungelenkt der Spielfigur in den Weg stellt, kommt die Brechstange zum Einsatz. Brachial bohrt sich der Titanstahl in den Körper, löst Hemd und Haut vom welken Fleisch. Ganz schön widerlich, meine Damen und Herren! Doch es geht noch weiter: Nach den folgenden Hieben sehen wir Muskeln und Knochen. Ein weiterer Schlag geht durch das Auge direkt ins Kopfinnere. Erst jetzt, wo das Zombie-Gehirn außer Kraft gesetzt ist, greift der Bursche nicht mehr an. Puh, das erscheint so wohl nicht unbedingt in Deutschland.

### **DU HAST EINEN SCHADEN!**

"Das Schadensystem ist ein echter Leckerbissen in *Dead Island"*, kommentiert Pióro auf letzungen sind unterschiedlich und hängen von der verwendeten Waffe und dem betroffenen Körperteil ab. Wenn man mit einer Machete kämpft, kann man den Zombie köpfen. Mit der Keule deformiert man den Körper. Man kann den Zombies auch Gliedmaßen abtrennen und zugucken, wie die Kreaturen weiterkriechen. um einen zu beißen." Wer noch keine gefestigte Psyche samt ausgeprägtem Faible für kleine Ekelleien hat, sollte sich keine aktuellen Auftritte von Britney Spears ansehen und auch von Dead Island vermutlich besser die Finger lassen. Sie fragen sich bestimmt bereits,









was Ihre Spiefigur an diesem Ort der Verdammten überhaupt zu suchen hat? Die Antwort ist einfach: eine Frau. "Ein frisch verheiratetes Paar fliegt auf eine tropische Insel, um Ferien zu machen. Ein Flugzeugabsturz reißt alles auseinander. Der Held wacht am Strand auf und sieht weder seine Frau noch das Flugzeug. Nach einer Weile findet er heraus, dass die Insel von Horden von Zombies bewohnt ist." Herrlicher B-Movie-Kitsch, nicht? Das Spiel bietet laut Entwicklern zudem mehr als nur übergezogene Brutalitäten.

#### **AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN**

Angeblich soll die Insel gigantische virtuelle 125 Quadrat-

kilometer groß sein, die die verwendete Chrome-Engine 4 ordentlich fordert. Um Ihnen diese Zahl näherzubringen: Das wären nebeneinandergelegt grob geschätzt mehr als 120 Millionen Schlüpfer von Hella von Sinnen! Natürlich vorausgesetzt, die Dame trägt überhaupt Unterwäsche. Das Gebiet teilen die Entwickler in Zonen ein. Es gibt die Möglichkeit, an vorherige Orte zurückzukehren. Das Ganze klingt also mehr nach GTA als nach einem geradlinigen Ego-Shooter à la Quake 4. Da die Insel ein Touristenresort ist, gibt es viele Plätze, an denen Menschen wohnen. Sie sind Überlebende, die gegen die Zombies kämpfen und versuchen, von der Insel runterzukommen, genau wie die Hauptfigur. Es existieren noch andere Gruppen, die dort leben, aber deren Ziele und Motive sind anfangs unklar. Sie treffen zum Beispiel Leute und reden mit ihnen über den Flugzeugabsturz. Sie helfen Ihnen, das Flugzeug zu finden, aber dafür müssen Sie ihnen einen Funksender bringen, der sich in einem feindlichen Lager befindet. Eine Lösung ist, diesen Stützpunkt in Brand zu stecken. Die dortigen Leute werden versuchen, es zu löschen. Das ist Ihre Chance, den Funksender zu klauen. Die andere Möglichkeit ist, als Köder für die Zombies

# Ich wünschte, du wärest noch nicht tot!

Diese Rubrik widmen wir unserem Lieblings-Politik-Magazin FHM und den längst vergessenen Moderatoren-Zombies, die in unserem Fernseher ihr Unwesen trieben.



Der quirtige, jüdische Entertainer ist trotz anderslautender Gerüchte nicht mit unserem Volontär Dennis Blumentopf verwandt. Stattdessen unterhielt er bis in die 80er-Jahre die ZDF-Zuschauer-Senioren mit Quizsendungen wie *Dalli Dalli* oder *Rate mal mit Rosenthal*. Auch wenn ihn keiner unserer Leser mehr kennen sollte: Wir sind der Meinung, er war spitze!



In Alkmaar (Niederlande) geboren, wurde Kesselaar bei uns als Rudi Carrell in Funk und Fernsehen bekannt. Der singende Showmaster moderierte unter anderem Fernsehformate wie *Am laufenden Band, Rudis Tagesshow* und *Herzblatt.* In Gedenken an ihn drücken wir noch heute auf die Hupe, wenn ein Wohnwagen mit gelbem Nummernschild die linke Spur blockiert.



Der als Frank Elstner bekannte Vegetarier erfand Anfang der 80er die Erfolgsshow Wetten dass...? Danach hielt er sich für einen begnadeten Erfinder neuer Show-Formate, entdeckte aber vor allem, wie man den Einschaltquotentod stirbt. Doch allein schon, weil er der einzige bekennende Glasaugenträger war, den wir kannten, glauben wir an die Wiederauferstehung.





zu fungieren und einige in das Lager zu locken. Es gibt angeblich immer mindestens zwei Arten, ein Ziel zu erreichen. Die Aufgaben und die Art, wie man sie erledigt, hängen davon ab, was man vorher getan hat und wie eine Gruppe gesinnt ist. Wenn sie nicht feindlich sind, kann der Spieler sich ihnen anschließen oder zumindest mit ihnen zusammenarbeiten. Das gestaltet sich für beide Seiten vorteilhaft.

## **DIE NÄHE GESUCHT**

Statt auf ausgedehnte Schießereien setzt das Spiel wie Mike Tyson in früheren Jahren

auf Nahkampf. Es gibt zwar Pistolen, Schrotflinten oder Maschinengewehre, aber es lassen sich eben auch zahlreiche andere Dinge als Waffe verweden, erklärt Pióro. "Zum Beispiel kann man im Dschungel einen Ast oder einen Stein aufheben oder in der Hotelküche eine Bratpfanne oder ein Fleischerbeil. Zudem gibt das Kampfsystem dem Spieler die Möglichkeit, Gegner zu besiegen, indem er die Umgebung nutzt. Orte wie wassergefüllte Becken, elektrische Zäune und Ähnliches bieten die Option, sie als Fallen oder Schutz gegen Zombies zu verwenden.

Man kann das auch kombinieren. Wasser mit Elektrizität, Gas mit Feuer und so weiter." Das alles haben wir bei unserer Präsentation noch nicht selbst gesehen, doch die Ideen gefallen uns. Mit der Chrome-Ego-Shooter-Reihe und der Western-Ballerei Call of Juarez hat Techland bereits gezeigt, dass man in der Lage ist, gute Action-Spiele zu entwerfen. Hoffentlich diesmal ohne Design-Schwächen. Die Hüpf-Passagen bei Call of Juarez waren nämlich mindestens so dämlich wie ein typischer Zombie. Joachim Hesse

Info: www.deadislandgame.com

# Sorge dich nicht, überlebe!

Geballtes Zombie-Wissen auf 322 Seiten.

Zombies gibt es in Wirklichkeit nicht? Vielleicht. Aber falls doch, sollten Sie dieses Buch unbedingt gelesen haben, bevor Sie einen treffen. Der zynische Ratgeber von Max Brooks kostet acht Euro.



Dead Island	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Techland
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Far Cry, GTA 3, Bioshock
100	IUVCHIM

Eine Insel voller geistloser Primaten - das kennt man sonst nur von Mallorca in der Hauptreisesaison. Was Dead Island angeblich alles bieten soll, klingt zu schön, um wahr zu sein. Stellenweise wirken die Entwickler, als wüssten sie selbst noch nicht, welche ihrer wahnwitzigen Ideen es bis ins fertige Spiel schaffen. Nicht einmal der Name der Spielfigur steht bislang fest. Doch das kenne ich in ähnlicher Form auch von meinen Kollegen, die sonntagmorgens im Bett aufwachen und sich nicht mehr an ihren Namen geschweige denn den der Person daneben erinnern können. Und trotzdem sind es aute Menschen. Einen Vorteil hat Dead Island meinen Kollegen gegenüber auf jeden Fall: Es sieht gut aus!

## "WIR SIND EIN HAUFEN VON ZOMBIE-FANS!"

Marcin Pióro betrat vor 27 Jahren die Bühne des Lebens und ist beim polnischen Entwickler Techland dafür verantwortlich, mit Menschen wie uns über Dead Island zu sprechen. Das haben wir schamlos ausgenutzt.

PC ACTION Zombies sind unsere Lieblings-Cocktails. Mögt ihr Zombies ebenfalls so sehr oder warum entwickelt ihr ein Spiel voller Zombies?

Marcin Pióro: Hey, Zombies ... die verursachen mir Gänsehaut und ich stehe drauf. Als ich mitbekam, dass Techland ein Zombiespiel machen will, ging ich zu meinem damaligen Chef und reichte meine Kündigung ein. Mal im Ernst: Die Idee, so ein Spiel zu machen, haben wir schon seit Langem und nun haben wir endlich die Möglichkeit, es umzusetzen. Wir sind ein Haufen von Zombie-Fans. Was mich angeht, bin ich schon von klein auf Zombie-Liebhaber. Mein Vater nahm mich mit, um Tom Savinis Die Nacht der lebenden Toten anzuschauen. Ich war damals elf und da fing meine Begeisterung für Zombies an. Andere Jungs aus dem Projekt fühlen da ähnlich.

PC **∕**ACTIO∩ Zombiefilme sind die besten Filme auf diesem Planeten. Ist diese Aussage richtig oder falsch?

Marcin Pióro: Natürlich ist sie richtig! Viele Leute denken, das Zombie-Genre sei einfach dämlich, weil sie etwas über eine Armee von Untoten gehört haben, die Gehirne frisst und so ein Zeug. Meiner Meinung nach sind 7ombies viel besser als Vamnire – entschuldige Dracula – und Werwölfe. Zombiefilme zeigen,

neben Rumgeballer, viele interessante Dinge. Menschliches Verhalten und ihre Beziehungen untereinander während des Überlebenskampfes. Das Gleiche gilt für Dead Island. Wir haben Überlebende, die versuchen, am Leben zu bleiben, egal wie hoch der Preis ist.

PC ACTIO∩ Zombies sind tot und hungern nach Hirn. Wieso magst du sie?

Marcin Pióro: Ich mag sie, weil sie tot sind und Appetit auf Gehirne haben. Im Ernst, ich mag sie, weil sie harmlos aussehende, aber tödliche Kreaturen sind.

PC ∕ACTIO∩ Genau wie wir! Einige Leute behaupten sogar, PC ACTION-Redakteure sähen aus wie Zombies. Wenn wir euch ein paar Fotos schicken, würdet ihr uns in das Spiel einbauen?

Marcin Pióro: Haha, du meinst, sie laufen langsam und stöhnen: "HiiiiRRRRNNN"? Okay, wir merken uns das mal vor.

PC **ACTIO∩** Wo liegt denn überhaupt ..Dead Island"?

Marcin Pióro: Gute Frage! D:\builds\DeadIsland.

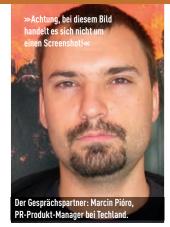
PC ACTION Na fantastisch, dorthin wollten wir schon immer mal einen Flug buchen. Aber warum sollten wir dorthin wollen? Was ist deiner Meinung nach das Coolste an Dead Island?

Marcin Pióro: Das Beste an Dead Island ist, dass das Spiel eine einmalige Mischung aus spannender Geschichte, intensiver Action und Rollenspielelementen bietet. Ich persönlich mag die Mann-gegen-Mann-Kämpfe. Oder sollte ich besser sagen die Brecheisen-gegen-Zombie-Kämpfe und das Schadensystem? Ich denke, dass da jedem die Kinnlade runterklappt.

PC ACTION Stimmt, das was ihr uns vorgeführt habt, sah schon recht deftig aus. Außerdem hat *Dead Island* ein bisschen was von Far Cry. Welches ist deiner Meinung nach das bessere Spiel?

Marcin Pióro: Ich glaube, die beiden kann man nicht vergleichen. Dead Island ist weit mehr als nur Dschungel. Es gibt viele Schauplätze. Die Insel ist ein großer Touristenort mit allem, was dazugehört. Ein Hotelkomplex, eine Stadt, Dörfer und einige andere Bereiche, über die ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht reden kann, da sie zur Handlung gehören.

PC ACTION Du kennst bestimmt diese Frage, welche drei Dinge du auf eine einsame Insel mitnehmen wiirdest. Welche wären das. wenn diese einsame Insel "Dead Island" wäre?



Marcin Pióro: Zuerst mal würde ich ein Brecheisen mitnehmen, dann den Zombie Survival Guide von Max Brooks [Anmerkung der Redaktion: siehe Kasten oben] und natürlich reichlich Sonnencreme.

PC ACTION Letzte Frage: Wann soll Dead Island erscheinen?

Marcin Pióro: Das genaue Datum hängt von dem zukünftigen Verleger des Spiels ab, der noch nicht gefunden ist. Aber 2008 bestimmt.

PCACTION Nach diesem Artikel rennen euch die Herausgeber die Tür ein. Bestimmt.