

The Callisto Protocol

MONSTER IM WELTRAUMKNAST

Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Krafton** Entwickler: **Striking Distance Studios** Termin: **2.12.2022**

Neuer SciFi-Horror vom Erfinder der Dead-Space-Reihe – das klingt doch verlockend! Lest in unserer Preview, was euch auf dem Jupitermond erwartet. Von Kai Schmidt

Jacob Lee ist ein Frachterpilot, der im Jahr 2320 den Planeten Jupiter und seine Monde versorgt – und gelegentlich auch mal ein paar Dinge schmuggelt. So ein bisschen wie Han Solo also, allerdings ohne laufenden Bettvorleger als Partner. 300 Jahre in der Zukunft haben wir Menschen gemäß der Story von The Callisto Protocol andere Planeten besiedelt. Darunter eben auch den Jupiter und einige seiner insgesamt 79 Monde. Ein Frachtauftrag führt Jacob Lee auf Kallisto, den am weitesten vom Planeten entfernten der vier großen sogenannten Galileischen Monde, die nach Figuren aus der griechischen Mythologie benannt sind (Io, Europa, Ganymed, Kallisto). Ein Routineauftrag, könnte man meinen, pendelt Jacob doch immer wieder zwischen den Jupitertrabanten.

Aber diesmal geht etwas schief. Sein Schiff stürzt ab. Der Leiter der Strafanstalt

Iron Gate, die sich so ziemlich als einzige menschliche Siedlung auf Kallisto befindet, wird auf das Unglück aufmerksam und rettet Jacob aus dem Wrack. Puh, Schwein gehabt! Gerade nochmal mit dem Leben davongekommen. Denkste! Statt dem Verunglückten zu helfen, wieder in die Zivilisation zurückzukommen, sperrt man ihn kurzerhand in eine der klaustrophobisch kleinen Zellen. Keine wirkliche Anschuldigung außer Mutmaßungen über Schmuggelware und keine Chance auf Berufung. Doch das soll zu Jacobs kleinstem Problem werden, als im Gefängnis plötzlich furchtbare Dinge passieren und sich die Insassen in blutrünstige Mutantenmonster verwandeln.

Flucht mit Kneipchen

Und hier kommt ihr wortwörtlich ins Spiel, um Jacob aus dem Dilemma herauszuhelfen

Story-DLCs

The Callisto Protocol wird ein Season-System anbieten, über das ihr Storyerweiterungen kaufen könnt. Der Season Pass ist in der Deluxe Edition des Spiels bereits enthalten, weitere Details etwa zu Preis und Inhalt des Season Pass sind derzeit nicht bekannt. Die Erweiterungen der Geschichte lassen übrigens nicht auf ein unvollständiges Spiel schließen, das gegen Bezahlung vervollständigt werden soll. The Callisto Protocol ist vielmehr als Start einer Reihe angelegt, wir gehen also davon aus, dass über die DLCs eher unbedeutende Geschichten erzählt werden.





Die Biophages sind widerliche Mutanten, die im Iron Gate Gefängnis ein Blutbad anrichten.

und den unheimlichen Dingen auf den Grund zu gehen. Ihr steuert natürlich den Bruchpiloten durch den mit Mutanten, den sogenannten Biophages, verseuchten Knast. Das ist zunächst gar nicht mal so einfach, denn um euch eurer Haut zu erwehren, steht euch anfangs nur ein Shiv, also eine selbst gefeilte Sträflingsklinge, zur Verfügung. Erinnerungen an *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*

werden wach. Doch wo Vin Diesel bei seinem Ausbruch aus dem Weltraumknast noch vergleichbar leichtes Spiel hatte, sehen die Perspektiven für Jacob Lee etwas düsterer aus. Denn die Biophages sind nicht die einzige Bedrohung, die durch die Korridore wandelt. Die robotischen Wärter sind auch noch da und nur auf ein Ziel programmiert: alle Ausbrecher neutralisieren. Schon mal versucht, einen gepanzerten, bewaffneten Roboter mit einem Käsemesser auszuschalten? Da stehen die Chancen, einen fleischigen Mutanten mit der Klinge zu

erledigen, trotz furchterregender Reißzähne, schleimiger Tentakel und anderer Abscheulichkeiten schon besser.

An dieser Stelle drängt sich der erste Vergleich mit *Dead Space* auf. Allein schon deshalb, weil *Striking Distance*-Studiochef Glen Schofield der Schöpfer der Reihe ist und auch *The Callisto Protocol* ins Leben gerufen hat. *Dead Space* hat eine ähnliche Ausgangslage: Ihr irrt allein durch düstere Korridore und müsst gegen Mutanten um euer Leben kämpfen. Isaac Clarke, die Hauptfigur von *Dead Space*, hat mit dem Plasma Cutter allerdings gleich zu Beginn eine Schusswaffe zur Hand. Jacob Lee muss hingegen bis auf weiteres mit einem Messer auskommen. *The Callisto Protocol* setzt also deutlich stärker auf den Nahkampf als *Dead Space*, bei dem ihr lediglich ein paar Abwehrtritte und natürlich den finalen Kopfzerstampfer einsetzen könnt. Das Waffenarsenal von Jacob wird zwar im Lauf des Spiels auch um Schusswaffen erweitert, mit Knüppeln und ähnlichen Hieb Waffen bleibt der Nahkampf aber eine wichtige Mechanik mit taktischen Einflüssen. Taktik? Darauf kommen wir gleich zu sprechen, keine Angst.

Monsterkampf mit Grip(s)

Doch zunächst wollt ihr sicher mehr über die Knarren erfahren, die ihr bei eurer Flucht aus dem Monstergefängnis findet. Nun, darunter sticht eine ganz besonders hervor: die GRP. »Grip« (englisch für Griff) ausgesprochen, ist die GRP eine Waffe, die die Wärter nutzen, um Ausbrecher einzufangen. Sie funktioniert ähnlich wie die Gravity Gun aus *Half-Life 2* und lässt euch Gegner packen, in die Luft heben und wegschleudern. Die GRP ist eine der zentralen Mechaniken des Spiels, da ihr damit Monster in Umgebungen fallen wie Ventilatoren oder andere todbrin-



Jacob Lee wird von US-Schauspieler Josh Duhamel verkörpert, den man etwa aus einigen »Transformers«-Filmen kennt.



The Callisto Protocol hat einige äußerst brutale Todesarten für Jacob auf Lager.

gende Bauelemente des Iron Gate Gefängnisses schleudern könnt. Und auch beim Lösen kleinerer Puzzles mit beweglichen Objekten dürfte die Waffe zum Einsatz kommen. Zusätzlich gibt es natürlich wie zu erwarten auch herkömmliche Ballermänner. Allen Waffen gemein ist das Upgrade-System, das euch Modifikationen der Leistungswerte erlaubt. Wie genau das funktionieren

wird, ist derzeit nicht bekannt, wir gehen allerdings von einem ähnlichen System wie in Dead Space aus. Sprich: Ihr sammelt irgendeine Art von »Währung« ein, die ihr an Werkbänken ausgeben könnt.

Dafür spricht, dass Game Director Glen Schofield im Interview mit uns erwähnte, dass man Jacobs Waffen an den persönlichen Spielstil anpassen könne – und das

Der Jupiter

Wenn ihr euch fragt, warum The Callisto Protocol auf einem Jupitermond und nicht auf dem Planeten selbst spielt, lasst euch gesagt sein, dass der Jupiter kein Gesteinsplanet, sondern ein Gasriese ist. Der Planet hat keine feste Oberfläche und setzt sich lediglich aus Gasen (und verdammt fiesen Wirbelstürmen) zusammen. Er hat dafür insgesamt 79 bekannte Monde.

wäre mit findbaren Erweiterungsteilen schlecht möglich.

Zurück zur Taktik: Die Modifikationen eurer Waffen tragen einen Teil dazu bei. Setzt ihr auf schiere Kraft für den Frontalangriff, oder sind euch auch Feinheiten wichtig, wodurch ihr aber Feuerkraft einbüßt? Das steuert die Kämpfe schon mal in eine Richtung. Ein weiterer Faktor sind die individuellen Stärken und Schwächen der Monster. Manche Gegner könnt ihr am besten mit Nahkampfangriffen abservieren, andere solltet ihr eher aus der Entfernung aufs Korn nehmen. Wenn eine gemischte Gruppe Biophages angreift, müsst ihr also zwischen den Angriffstaktiken wechseln und auch entscheiden, welche Gegner beispielsweise zuerst ausgeschaltet werden sollten.

Den Grusel im Nacken

Im Kampfgetümmel müsst ihr allerdings aufpassen, wo ihr hintretet. Die Umgebungsfallen sind nämlich nicht nur für Mutanten tödlich, sondern machen auch aus Jacob Lee schnell Kleinholz. Kommt ihr etwa einem der riesigen Lüftungsventilatoren zu nahe, gibt's für die Biophages Geschnetzeltes zum Abendessen. Das bringt einen zusätzlichen Stressfaktor in die Monsterbegegnungen, die nicht gehäuft passieren und damit zum Dauerschlachtfest verkommen, sondern euch jedes Mal packen und unter Druck setzen sollen. Um dem Ganzen noch einen or-



Das Spiel führt euch auch auf die extrem kalte Oberfläche des Mondes Kallisto.

dentlichen Gruselfaktor zu verpassen, inszenieren die Entwickler die Auftritte der Mutanten oft auf besondere Weise, bevor ihr aufeinandertrefft. Was war das für ein Schatten? Was ist das für eine schemenhafte Gestalt am Ende des Korridors? Woher kommt dieses komische Geräusch? All das soll für zusätzliches Herzklopfen und ein ständiges Angstgefühl sorgen. Wie es sich für ein gutes Horrorspiel eben gehört.

Wer damals schon Dead Space gespielt hat, weiß, dass Schofield dort schon meisterhaft bewiesen hat, dass er den Spieler mit Sounddesign, Licht- und Schattenspiel und auch »plumperen« Schockmomenten gehörig unter Druck setzen kann. Die inzwischen fortgeschrittene Technik wird ihr Übriges tun, um euch mit schweißnassen Händen vor dem Bildschirm sitzen zu lassen.

The Callisto Protocol ist eines dieser Spiele, die von einem Soundsystem und einem großen Bildschirm ungemein profitieren sollten. Die Möglichkeiten, euch durch moderne Headsets mit Knarzen aus den Ecken, klopfenden Maschinengeräuschen und sogar direktionalen Effekten von oben Angst einzujagen, dürften für den Horror-Fan Schofield ein wahrer Spielplatz des Grusels sein. Lasst euch an dieser Stelle deshalb gesagt sein, dass ein Paar ordentliche Kopfhörer oder gar eine gute Heimkinoanlage eine lohnende Investition sind. Sound ist immer noch einer der meist unterschätzten Faktoren beim Hobby Videospiele, kann aber einen echten Unterschied machen.

Mehr als nur Dead Space 4

Und da wir gerade wieder beim Vergleich mit Dead Space sind, gibt es noch ein paar erwähnenswerte Ähnlichkeiten: The Callisto Protocol setzt ebenfalls auf ein HUD-loses Spielerlebnis. Es gibt also keinerlei Bildschirmanzeigen zu Lebensenergie, Munition und ähnlichen Dingen. Alles, was ihr wissen müsst, lest ihr direkt an der Spielfigur ab. So gibt es am Hinterkopf eine leuchtende Balkenanzeige für die Gesundheit, was im Spiel mit einem Halsband erklärt wird, das jeder Häftling tragen muss, und die Waffen verfügen über ein Display, das euch verrät, wie viele Schüsse noch im Magazin stecken.

Diese Art der Bildschirmanzeige war zu Zeiten von Dead Space ziemlich revolutionär und sorgte dafür, dass ihr noch stärker in die bedrohliche Spielwelt hineingezogen wurdet. Warum es außerhalb der Reihe um Isaac Clarke nicht öfter zur Anwendung kam, ist wohl eines der großen ungeklärten Geheimnisse der Spieledesigner.

Die Galileischen Monde

Kallisto ist einer der vier Galileischen Monde. So werden die vier größten Trabanten des Jupiter genannt, weil sie bereits im Jahr 1610 vom Universalwissenschaftler Galileo Galilei entdeckt wurden: Mit einem guten Teleskop kann man sie nämlich von der Erde aus sehen. Die Oberflächen der Monde sind sehr unterschiedlich beschaffen. Auf Io gibt es beispielsweise aktive Vulkane, Europa hat eine zerfurchte Oberfläche, unter der ein extraterrestrischer Ozean vermutet wird, Ganymed scheint eine Tektonik zu besitzen, wie wir sie von der Erde kennen, und der kalte Kallisto hat die zweithöchste Kraterdichte im gesamten Sonnensystem.



Bei der Flucht aus dem Gefängnis stolpert ihr durch äußerst bizarre Szenarien.



Über Hologrammaufzeichnungen erfahrt ihr mehr zu den Hintergründen der Mutantenplage.



Je nach Gegnertyp solltet ihr abschätzen, ob ihr in den Nahkampf geht oder lieber Abstand haltet.

Doch die Ähnlichkeiten zu Dead Space gehen noch weiter: Wenn Jacob auf Gegner zielt, erinnern seine Pose, der Kamerawinkel und sogar die visuellen Zielhilfeeffekte ebenfalls stark an Glen Schofields ursprünglichen Weltraumhorror. Ihr könnt den Gegnern sogar gezielt Gliedmaßen abtrennen, was natürlich Assoziationen zum taktischen Zerstückelungssystem aus Dead Space weckt. Die Monster krabbeln sogar weiter

auf euch zu, wenn ihr die Beine wegschießt, oder müssen an bestimmten Körperstellen angegriffen werden, um sie zu besiegen.

Ist The Callisto Protocol also am Ende das Dead Space 4, das wir nie bekommen haben? Wenn es nach Schofield geht, ist das Spiel viel mehr als das. Er will die Spieler nicht nur durch düster-gruselige Gefängnis-korridore und Maschinenräume jagen, sondern etwas tun, was ihm aufgrund des Raumschiff-Settings beim ersten Dead Space nicht möglich war: Er will den Horror auch in offenen Gebieten des kraterübersäten Mondes außerhalb des Gefängnisses inszenieren. Nun gut, Ähnliches wurde bereits in Dead Space 3 versucht, könnte man nun sagen. Doch beim dritten Teil, mit dem Schofield im Übrigen nichts zu tun hatte, ging damals so einiges schief, und statt Horror gab es eher stumpfes Geballer gepaart

Dead Space Remake

Ist es ein amüsanter Zufall oder knallharte Taktik, dass The Callisto Protocol einen Monat vor Erscheinen des Remakes von Dead Space erscheint? Schwer zu sagen. Electronic Arts hat zumindest den zugkräftigeren Namen im Programm. Das Spiel, das seinerzeit mit atmosphärisch unglaublich dichtem Horror beeindruckte und auf ein taktisches Zerstückelungssystem der Gegner setzte, wird jedenfalls von Grund auf neu programmiert und ist nicht bloß ein Remaster mit höherer Auflösung. Das Entwicklerteam will dabei nicht nur Technik und Levelstrukturen optimieren, sondern auch einige Neuerungen einbauen. War Held Isaac Clarke beispielsweise im Original noch stumm, soll er nun Dialog haben. Zusätzlich wird das Zerstückelungssystem verfeinert und um Haut-, Muskel- und Knochen-schichten erweitert. Lecker!

mit ärgerlichen Mikrotransaktionen. Man darf also gespannt sein, wie The Callisto Protocol den gleichen Ansatz komplett anders – und besser – inszenieren will.

Alien-Story von der Stange?

The Callisto Protocol ist laut Entwicklersagen sehr storygetrieben. Jacobs glaubhafte Charakterisierung spielt wohl eine große Rolle, wenn es darum geht, vom Typen, der einfach nur mit dem Leben davonkommen will, zum Beinahe-Weltenretter zu werden. Oder vielleicht eher Mondenretter. Dem bisher veröffentlichten Material aus dem Spiel nach zu urteilen, steckt mal wieder ein Wahnsinniger hinter der Mutantensauerei. Hologrammszenen, über die ihr im Spielverlauf stolpert, zeigen Experimente an Gefangenen. Und der Gefängnisleiter scheint der Urheber des Ganzen zu sein.

Wir mutmaßen mal, dass man bei Arbeiten in den ans Gefängnis angeschlossenen Rohstoffminen über irgendwelche Alien-Ar-



Das eklige Gegnerdesign erinnert wohligh-gruselig an Filme wie »Das Ding aus einer anderen Welt«.



Das Iron Gate Gefängnis ist eine Strafanstalt mit angeschlossener Rohstoffmine.

tefakte gestolpert ist und nun unter fadenscheinigen Vorwänden Schindluder damit getrieben wird. Also so ein bisschen wie Doom, nur ohne Hölle, Hölle, Hölle. Das wäre zumindest der naheliegendste, typischste Ansatz, der uns für die Story spontan einfällt. Aber irgendwie auch der langweiligste. Hoffen wir mal, dass Glen Schofield uns nicht enttäuscht und eine spannendere und überraschendere Geschichte auf Lager hat. Bis wir das heraus-

finden können, ist es auch gar nicht mehr so lange hin. Das Spiel soll bereits Anfang Dezember 2022 erscheinen. Und bereits einen Monat drauf serviert uns Electronic Arts im Januar 2023 dann das Remake von Dead Space, dem Spiel, dem The Callisto Protocol so unübersehbar viel verdankt. Das werde tolle Zeiten für Horror-Fans! ★

MEINUNG

Kai Schmidt
@GameStar_de



Dead Space hat mich seinerzeit komplett in seinen Bann gezogen und ein ums andere Mal vor Schreck von der Couch hüpfen lassen. Ich hoffe sehr, dass The Callisto Protocol ein ähnliches Erlebnis bieten wird, denn für mich wirklich funktionierende Horror-spiele sind eher rar gesät. Dass der Erfinder von Dead Space hinter der Sache steht und mir im Interview seinen Enthusiasmus für das Spiel glaubhaft vermitteln konnte, stimmt mich aber sehr positiv. Dead Space mit einem Schuss The Chronicles of Riddick und noch mehr »John Carpenter's The Thing« als im Original macht auf mich einen sehr positiven Eindruck. Und als alter Gorehound freue ich mich natürlich auch, dass das Spiel so schön suppt. Die Vorweihnachtszeit wird dieses Jahr für mich garantiert eher gruselig als besinnlich.

Indem Gegner etwa zunächst nur schemenhaft gezeigt werden, baut das Spiel Spannung auf.