

The Callisto Protocol

VIEL ATMO, WENIG HIT

Genre: **Shooter** Publisher: **Krafton** Entwickler: **Striking Distance** Termin: **2.12.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Der Erfinder von Dead Space entführt euch auf einen gruseligen Jupitermond. Doch der Ausflug leidet unter Design- und Technikproblemen. Von André Baumgartner

»Warum muss das ausgerechnet mir passieren?«, fragt sich der Frachterpilot Jacob, während er sich und seinen Raumanzug durch den dichten Schneesturm hievt. Nur wenige Zentimeter Metall und Kunststoff trennen ihn vor absolut tödlichen Minusgraden.

Bis auf ein paar verstreute Wartungsleuchten und die bedrohlich krachenden Blitze, die Licht auf die schroffe Felslandschaft werfen, ist es stockfinster. Am Horizont glaubt er, menschliche Silhouetten zu erkennen, doch was sich da aus der Dunkelheit schält, ist keine Rettung, sondern ein waschechtes Grusel-

kabinett. Er hatte geglaubt, wenigstens hier draußen vor den bestialischen Angriffen der Biophagen sicher zu sein, die ihn seit Stunden erbarmungslos jagen. Nun ist seine einzige Hoffnung, dass die in grotesken Posen festgefrorenen Mutanten genauso tot sind wie dieser verfluchte Jupitermond. Solche Szenen erlebt ihr in The Callisto Protocol vom Dead-Space-Schöpfer Glen Schofield am laufenden Band – ordentlich Gänsehaut inklusive. Der Gruselfaktor passt also schon mal, allerdings schockt The Callisto Protocol nicht nur mit Jump Scares und fiesen Monstern, sondern auch mit mancher Designentscheidung. Ob es trotzdem als die perfekte Horrorunterhaltung für finstere Winterabende erhalten kann, klären wir im Test.

Ein ganz normaler Tag im Weltall?

Unser Protagonist Jacob Lee führt ein recht beschauliches Leben im Orbit des Gasriesen Jupiter. Er und sein Co-Pilot Max beliefern einige der 80 Monde, die den größten Plane-

ten unseres Sonnensystems umkreisen, mit allem, was die dortigen Kolonien benötigen. Gerade haben sie auf Kallisto, dem zweitgrößten der Monde, eine frische Ladung an Bord genommen und machen sich auf den Weg zu deren Bestimmungsort, da zwingt sie ein dramatisches Ereignis zur Umkehr samt Bruchlandung. Dem Vorsteher der einzigen hiesigen Siedlung, des berühmten Black Iron Gefängnisses, gefällt diese außerplanmäßige Rückkehr überhaupt nicht, und prompt landet Jacob hinter Gittern. Von einem sadistischen Oberaufseher schikaniert und all seiner Rechte beraubt, möchte man glauben, das wäre schon das negative Highlight seines Tages gewesen.

Doch weit gefehlt, denn kurze Zeit später entkommt er seiner Zelle nur deshalb, weil eine Horde Mutanten über Wälder und Gefangene herfällt. Ein rund 15-stündiger Horror-Trip beginnt, der sich mit seinen Blutfontänen und Schockerelementen ganz klar an erwachsene Genre-Fans richtet.

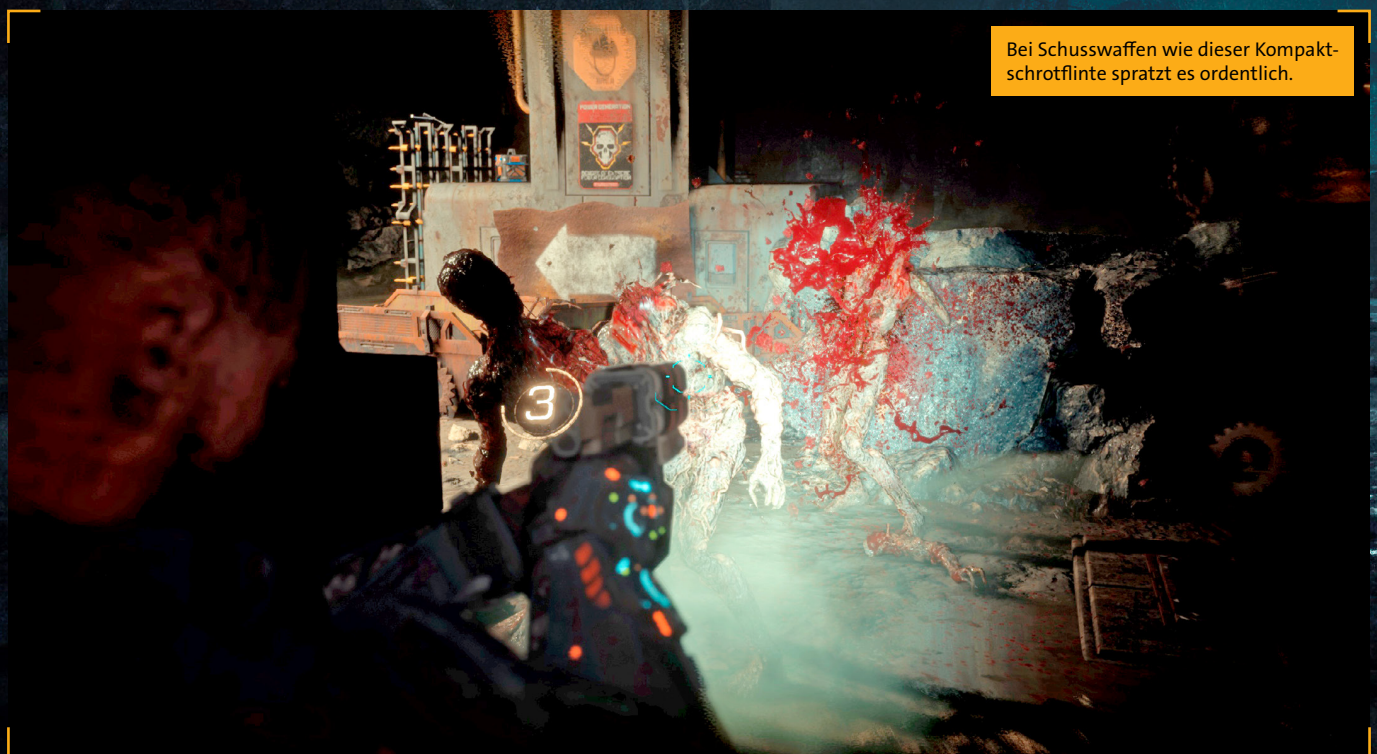
Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf dichte Gruseatmosphäre steht.
- ... ihr Horror-Science-Fiction mögt.
- ... ihr gerne volles Pfund aufs Maul gebt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr die Qualität eines Dead Space erwartet.
- ... euch das Frustpotenzial abschreckt.
- ... ihr auf anspruchsvolle, taktische Kämpfe hofft.

Bei Schusswaffen wie dieser Kompaktschrotflinte spritzt es ordentlich.



ACHTUNG: MASSIVE TECHNIKP Probleme AUF DEM PC!



Sören Diedrich: Unsere ursprüngliche Review-Version lief auf dem Testrechner zwar verhältnismäßig rund, offenbarte aber Probleme bei zugeschalteten Raytracing-Reflexionen, die zu heftigen FPS-Einbrüchen von 100 auf zehn Bilder pro Sekunde führten. Davon abgesehen blieben wir von heftigen Rucklern verschont, allerdings auch auf einem sehr leistungsstarken System (Intel Core 13900K mit RTX4090).

Nach dem Release konnten wir The Callisto Protocol auf weiteren Systemen testen und einige der von vielen Spielern genannten Probleme nachvollziehen. Die technischen Gebrechen beschränken sich laut unserer Analyse auch nicht auf die im Internet bereits heiß diskutierte Shader-Kompilierung. Im Rahmen unserer Benchmarks konnten wir weder mit zunehmender Spielzeit noch mit der Rückkehr

an bereits besuchte Orte in den Levels eine Besserung der Bildrate erzielen, was normalerweise bei einer unsauberen Shader-Kompilierung der Fall sein müsste. Vielmehr scheinen die Probleme tiefer zu liegen. Ein weiteres Problemfeld, das wir in Zusammenhang mit den FPS-Einbrüchen identifizieren konnten, betrifft die volumetrischen Lichtquellen. Wenn ihr vor allem bei schnellen Kameraschwenks mit Standbildern zu kämpfen habt, solltet ihr deren Qualität in den Optionen unter »Grafik – Licht« reduzieren. Auch der Wechsel vom rahmenlosen Vollbildmodus zum klassischen Vollbild sowie die Deaktivierung von VSync hat auf einem unserer PCs zumindest für etwas mehr Stabilität gesorgt – auf einem anderen hingegen überhaupt nichts gebracht. Ihr seht also: Hier sind Patches gefragt, die sich der Technik im Gesamten widmen. Bis diese Probleme aus der Welt geschafft sind, werten wir The Callisto Protocol um zehn Punkte ab.



Mit diesen Einstellungen lief die Review-Version auf unserem leistungsstarken Testsystem zwischen 80 und 120 FPS.

Markerschütternd schön

Eines machen die Entwickler bei Striking Distance Studios mit ihrem Erstlingswerk glasklar: Sie sind Meister des geschickten Einsatzes von Licht, Schatten und Sound. Selten haben wir ein Spiel erlebt, das seine Beleuchtung und Geräuschkulisse so gekonnt einsetzt, um uns wie eine Marionette durch die Levels zu dirigieren und gleichsam das Fürchten zu lehren. Das Herz rast unweigerlich, während man sich durch schummrig-vernebelte Gänge oder unheilvoll blinkende Korridore tastet, die mit ihren knackscharfen Texturen und der »Alien«-esquen Mischung aus futuristischer und antiker Technik herrliches Sci-Fi-Flair versprühen. Hinter den Wänden stöhnen stets irgendwelche Rohre oder ächzt sich verziehendes Metall. Genau so wie wir unser Gesicht verziehen, wenn sich plötzlich markerschütterndes Monstergrollen darunter mischt.

Dann dauert es meist nicht lange, bis uns die geschmeidig animierten Mutanten aus einem Lüftungsschacht, über eine Brüstung oder gar getarnt von der Decke aus anspringen. Während sich uns die Nackenhaare aufstellen, nimmt Anti-Held Jacob die Situation mit einer genervt-sarkastischen Lässigkeit hin, die zumindest andeutet, dass er nicht das erste Mal ums nackte Überleben kämpft.

Und so viel schon mal vorab: Je bewusster und intensiver ihr euch auf diese Atmosphäre einlassen könnt – am besten mit Kopfhörern im stockfinsternen Zimmer – umso mehr Freude werdet ihr an The Callisto Protocol haben. Allerdings nur dann, wenn euch die Technikprobleme nicht betreffen, von denen die PC-Version geplagt wird. Allen, denen es irgend möglich ist, solch ein Spiel auch in englischer Sprache zu genießen, empfehlen wir außerdem, einen weiten Bogen um die deutsche Version zu machen. Die Leistung

der Sprecher ist bestenfalls Durchschnitt, und zumindest in unserer Testversion war die Lippensynchronität und Abmischung eine Katastrophe. Glücklicherweise lassen sich die Untertitel sowie viele Texte an Wänden und auf Displays im Spiel separat von der Sprachausgabe auf Deutsch stellen.

Für die Tonfehler der deutschen Version werten wir The Callisto Protocol um einen Punkt ab. Der Vollständigkeit halber sei gesagt, dass unsere Kollegen von GamePro im PS5-Test von The Callisto Protocol auf noch signifikantere Abmischprobleme gestoßen sind, die wir mit unserer PC-Version allerdings nicht reproduzieren konnten.

Heiliges Gesprätze, Batman!

Im Gegensatz zu artverwandtem Survival-Horror wie dem offensichtlichen Vorbild Dead Space setzt Callisto Protocol auf den blutigen Nahkampf als Grundlage aller gewaltsamen Auseinandersetzungen. Mit unserem von den Wärtern erbeuteten Elektroküppel gehen wir auf Tuchfühlung mit dem Feind, brechen Knochen und zertrümmern Schädel. Auch einmal nachzutreten, gehört zum guten Ton, denn nur so fällt Beute aus den Kadavern. Die hautnahe Begegnung mit unseren körperlich weit überlegenen Kontrahenten überleben wir nur dank der integralen Block- und Ausweichfunktion, die wir schlicht mit abwechselnd gedrückt gehaltenen Richtungstasten bedienen und die somit nur ein Minimum an gutem Timing erfordert. Das heißt zwar mitnichten, dass der Survival-Alltag leicht ist, aber selbst unerfahrenen Spielern dürfte es in kürzester Zeit gelingen, die Angriffsmuster von zwei, drei oder vier aufeinanderfolgenden Schlägen abzuwarten und dann in Ruhe mit eigenen



Die hübschen, aber oft finsternen Korridore tragen zur beklemmenden Atmosphäre bei.

Unser treues Elektropaddel blüht jedem, der ungefragt mutiert!

Schlagserien zu kontern. Diese simple Methode der Schadensvermeidung (selbst bei Bossen) sorgt dafür, dass die nach und nach gesteigerte Gegnervielfalt ein wenig verpufft, denn im direkten Zweikampf verhalten sich mehr oder weniger alle Feinde gleich. Zudem leidet die Übersicht, wann immer sich mehrere Mutanten gleichzeitig auf uns stürzen. Im Gegensatz zur Batman-Arkham-Reihe gibt es nämlich weder eine Warnung noch eine wirkliche Antwort darauf, wenn uns während unserer eigenen Kombo jemand in den Rücken fällt. Uns bleibt nur, zu versuchen, die Feinde möglichst voneinander zu trennen und einzeln zu vermöbeln.

Mit Maus und Tastatur geht das noch halbwegs flüssig von der Hand, weil wir schnell wenden und zielen können. Mit dem Gamepad steuert sich Jacob allerdings so schwerfällig wie ein Panzer, was frustrierend häufig zum unverschuldeten Tod führt. Ihr wisst, von wo die Gefahr kommt, könnt aber schlicht nicht schnell genug reagieren. Aber selbst mit PC-Peripherie unterhalten euch die Kämpfe nur dann durchgängig, wenn ihr euch am wichtigen Gespatze nicht sattsehen könnt. Wer auf »taktisches Zerstückeln« wie in Dead Space oder variantenreiches Gegnerverhalten wie in der Resident-Evil-Reihe gehofft

hat, dürfte vom ewig gleichen Reigen aus Ausweichen, Blocken, Zuhauen schnell gelangweilt oder gar genervt sein.

Munition oder Upgrades?

Landen wir genug Schläge oder Schüsse hintereinander, öffnet sich die Deckung des Gegenübers für einen besonders verheerenden Treffer mit einem unserer vielen Schießweisen. Das Repertoire reicht von der einfachen und automatischen Pistole über Schrotflinten bis hin zu einem Sturmgewehr mit optional zielsuchenden Salven. Zum vollwertigen Shooter avanciert The Callisto Protocol allerdings nie, denn unser begrenzter Stauraum sowie der zunächst recht happige Preis der Munition sorgen dafür, dass wir sie eher sparsam einsetzen. Zumal sich vorher mit einer Nahkampfkombi weichgekloppte Widersacher schon nach einem Drittel der Schüsse flachlegen. Geradezu unabdingbar wird das Ballern indes, wenn die Monster anfangen, unter unseren Schlägen zu mutieren. Dann sprießen fies wackelnde Tentakel aus ihnen heraus, die es innerhalb eines knappen Zeitfensters zu zerschießen gilt. Andernfalls bekommen wir es mit einer weiterentwickelten Form des Mutanten zu tun, die stärker und häufiger angreift.

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Nach dem Preview-Event war ich unglaublich heiß auf meine Inhaftierung im Black Iron Gefängnis, auch wenn mich eine gewisse dunkle Vorahnung schon damals begleitete. Meine persönliche Wertung für The Callisto Protocol fiel zwar etwas höher aus, weil ich spielerische Schwächen zugunsten meiner Immersion gut ausblenden kann. Eine GameStar-Wertung kann und darf derartige Probleme aber nicht ignorieren. Wie viel Spaß ihr mit The Callisto Protocol habt, hängt nämlich ganz davon ab, wo euer Hauptaugenmerk liegt. Wenn ihr euch im verdunkelten Zimmer und mit Kopfhörern gänzlich dem exzellenten Horror-Feeling hingibt, dann wird es euch bis zum Schluss hervorragend unterhalten. Sobald ihr allerdings eine Taschenlampe auf die Designschwächen richtet oder euch von den optionalen Audio-Logs eine tiefere Storyebene erhofft, werdet ihr enttäuscht. The Callisto Protocol ist eine großartige Horror-Show, aber nur ein solides Horrospiel.

Ein weiterer Grund für Sparsamkeit bei der Munition ist, dass wir die überall in den Levels verteilten Callisto-Credits in der Regel lieber in Upgrades als in Kugeln investieren. An Aufwertungsstationen verkaufen wir Plunder und rüsten Waffen auf. Unsere konventionellen Argumentverstärker erhalten so mehr Wumms, Explosivgeschosse oder weniger Rückstoß. Die an Dead Space angelehnte Schwerkraftmanipulations-Armschleife wird durch mehr Batteriekapazität und Schleuderwucht allerdings schnell zur übermächtigen Jedi-Kraft, mit der wir Feinde in Ventilatoren oder Abgründe hinabwerfen.

KALLISTO-RUNDREISE



Auf der Oberfläche von Kallisto bewundern wir zu Beginn den Jupiter am Himmel.



Das düstere Black-Iron-Gefängnis wird von korrupten Wärtern regiert.



In diesem Labor ist Schlimmes passiert. Oder ist es vielleicht eine Metzgerei?



In der Kanalisation gibt es viele fiese Schredder, in die wir die Mutanten werfen.



Außenlevels sind zwar rar gesät, aber dafür umso effektvoller inszeniert.



Im Untergrund entdecken wir alte Überreste der ursprünglichen Kallisto-Siedler.



Jacob ist agil wie eine Katze und weicht Nahkampfschlägen aus.



Später wird eine blinde Gegnerart eingeführt, bei der schleichen besonders empfehlenswert ist.

Klischees statt Spannung

Dieses Jedi-mäßige Umherwerfen von Gegnern macht zunächst mächtig Laune, nutzt sich aber auch schnell ab, besonders wenn wir später 20 Grunzer in schneller Folge vom Rand eines Hochgeschwindigkeitslifts stoßen. Auch das an sich wuchtige Gunplay der unterschiedlichen Schusswaffen unterscheidet sich trotz zahlreicher Anpassungsmöglichkeiten zu wenig. In Kombination mit der simplen Ausweichmechanik und der mangelnden Übersicht im Nahkampf muss man The Callisto Protocol eine zu geringe taktische Vielfalt attestieren, die zwar das Erlebnis nicht trüben muss, aber doch ungeheuer viel Potenzial verschenkt. Die bei so einem Spiel eigentlich nicht unwichtige Handlung teilt diesen Mangel an Tiefgang und beschränkt sich auf B-Movie-Klischees, die so auch in einem trashigen (Kult-)Film der 80er- und 90er-Jahre denkbar gewesen wären. Auch das können Genre-Fans einfach weglächeln, doch gerade die blassen Antagonisten sowie das offene Ende hinken den großen Vorbildern hinterher.

Nerviges Boss-Recycling

Erhöhtes Frustrationspotenzial besteht vor allem bei einem der beiden Bossgegner (Ja, es gibt nur zwei!), der zu allem Überfluss auch noch viermal recycelt wird. Wer sich komplett auf den Nahkampf und die G.R.P.-Armschiene spezialisiert hat, guckt hier doof aus der Wäsche, denn gegen beides ist der zweiköpfige Koloss immun. Dann heißt es, hektisch herumliegende Munition einsammeln und ausweichen, ausweichen, ausweichen. Zumindest setzt das Spiel vor solchen Kämpfen



Dank G.R.P. fühlt man sich wie Darth Vader, der die Mutanten in die Lüfte hebt und schleudert.

unmittelbar einen Checkpoint. Andernorts sind Abstände von fünf bis 15 Minuten möglich, insbesondere wenn man viel erkundet. Hier reicht ein dummer Fehler, um viel Zeit und auch alle in der Zwischenzeit getätigten Verkäufe und Upgrades zu verlieren.

Diese Designmacken wirken bei allem Lob für die grandiose Atmosphäre von The Callisto Protocol rückständig, und selbiges muss man auch über die unzähligen Korridore, Aufzüge und Engstellen sagen, die letzten Endes nur Ladezeiten kaschieren und außerdem die Spielzeit strecken, ohne irgendeinen spielerischen Zweck zu erfüllen. The Callisto Protocol sieht großartig aus und begeistert mit seiner Atmosphäre, zeigt aber gerade im direkten Vergleich mit Dead Space, dass es für ein erinnerungswürdiges Horrorerlebnis eben mehr braucht, als nur zu schocken. Rein spielerisch zieht das neue Schofield-Spiel im Vergleich zu seinem früheren Werk klar den Kürzeren. ★



Der erste Boss kann einen kalt erwischen, wenn man sich auf den Nahkampf spezialisiert hat.

THE CALLISTO PROTOCOL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 5 2600
GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 75 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 5 3600
GTX 1070 / Radeon RX 5700
16 GB RAM, 75 GB Festplatte

PRÄSENTATION



⊕ Spiel mit Licht und Schatten ⊕ gruseliges Sound-design ⊕ gelungene Animationen ⊕ knackscharfe Texturen ⊕ tolle englische Vertonung

SPIELDESIGN



⊕ flotte und brutale Zweikämpfe ⊕ Schwerkraft-armschiene ⊕ Fluss an Upgrades ⊖ geringe taktische Vielfalt ⊖ nervige Ladekorridore und -aufzüge

BALANCE



⊕ gute Spielführung ⊕ Kennenlernphase für jeden Gegnertyp ⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊖ Ausweichmechanik ⊖ Frustgefahr bei Bossen und Gruppen

ATMOSPHERE / STORY



⊕ packende Ausgangslage ⊕ konstante Anspannung ⊕ gekonnter Sci-Fi-Horror ⊕ Splatter-Spektakel für Erwachsene ⊖ Handlungsverlauf unspannend

UMFANG



⊕ zehn bis 15 Stunden ⊕ acht Kapitel ⊕ sieben Waffen mit 38 Upgrades ⊖ fühlt sich teils gestreckt an ⊖ Wiederspielwert nur für Achievement-Jäger

ABWERTUNG

Das Spiel leidet unter FPS-Einbrüchen, weshalb wir zehn Punkte abziehen. Einen weiteren kosten die Abmischung und Synchro der deutschen Version.

FAZIT

Bildschöner Sci-Fi-Schocker für Genre-Fans, der aber unter teils massiven Design- und Technikschwächen leidet.



-11

