



Clarke in einer **Kirche**. Der Necromorph hat wohl dennoch keine Probleme damit, hier Blut zu vergießen.

Dead Space 2

Der Vorgänger gehört zu den besten Horrorspielen, die es gibt, doch der große Erfolg blieb aus. Das soll Teil 2 nun richten – mit mehr Massenkompabilität.

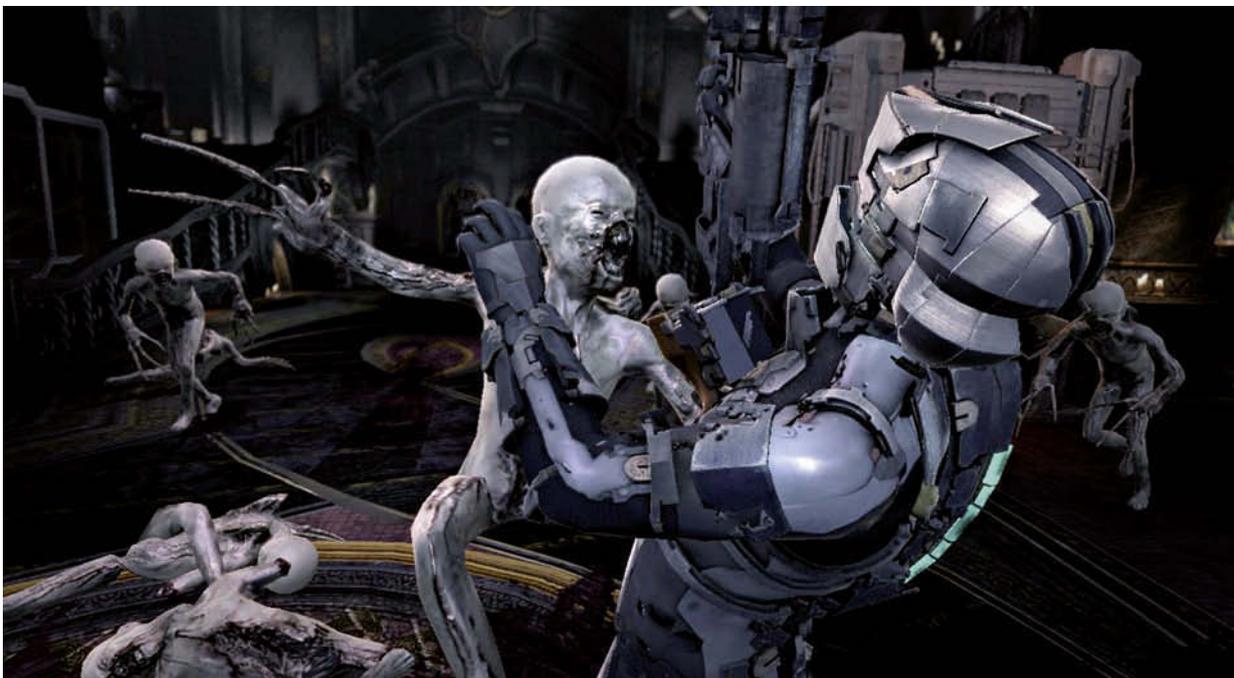
GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6644

Niemand hört Isaac Clarke schreien. Weil Isaac Clarke gar keine Stimme hat. Das ist nicht nur schade für Isaac Clarke, sondern auch für seine Fans, die Spieler des Weltraum-Horrorabenteu-

ers **Dead Space**. Damit die sich in die Hauptfigur richtig hineinversetzen können, ließen Visceral Games (ehemals EA Redwood Shores), die Macher des Spiels, ihren Helden nämlich beharrlich

schweigen. Ein nachvollziehbarer Plan, immerhin sagt Gordon Freeman aus **Half-Life** ja auch keinen Ton. Bei **Dead Space** geht die Rechnung indes nicht ganz auf: Clarke muss hier derartig Grauen-

haftes und Erschütterndes erleben, dass es ein wenig merkwürdig wirkt, nie etwas von ihm zu hören. In **Dead Space 2** soll sich das nun bessern, dazu kommen mehrere andere Änderungen.



Diese mutierten **Kinder** greifen am liebsten im Rudel an. In Dead Space 2 wird es also wieder verschiedene Taktiken für die unterschiedlichen Gegnertypen geben.

Was bisher geschah

Die Vorgeschichte von **Dead Space 2** wird im Vorgänger, in der gleichnamigen Comic-Serie, dem Zeichentrickfilm **Dead Space: Downfall** und dem Wii-Spiel **Dead Space: Extraction** erzählt:



Auf dem Kolonienplaneten **Aegis 7** graben Siedler ein säulenartiges Objekt aus.

Dieses »Marker« genannte Ding erzeugt Paranoia und Gewaltausbrüche bei der Bevölkerung.

Als der Marker an Bord des riesigen Raumschiffs **Ishimura** gehievt wird, das **Aegis 7** umkreist, bricht auf dem Planeten **Chaos** aus: Menschliche Leichen mutieren zu sogenannten **Necromorphs**, die die Überlebenden abschlachten und ihrerseits infizieren. Als die Seuche auf die **Ishimura** überschwappt, ruft die Besatzung um Hilfe. Während die in Form eines Wartungsteams mit dem Techniker **Isaac Clarke** eintrifft, ist das Raumschiff schon längst in der Hand der Außerirdischen. Clarke muss nun um sein Überleben kämpfen, deckt dabei eine Verschwörung der Regierung und religiöser Irrer auf, und bringt den Marker schließlich zurück nach **Aegis 7**. Das besänftigt die **Necromorph**, Clarke entkommt. Doch drei weitere Überlebende schleppen derweil (in **Dead Space: Extraction**) eines der Monster unwissentlich zur Raumstation **The Sprawl** ...



Aus dem Regen in die Traufe

Die Handlung von **Dead Space 2** schließt an die seines Vorgängers an. Clarke leidet verständlicherweise noch immer unter seinen traumatischen Erlebnissen auf der **Ishimura** (siehe Kasten »Was bisher geschah« weiter oben). Doch die Bedrohung durch die **Necromorph**, diese ebenso mörderischen wie rätselhaften Mutan-

ten, ist noch lange nicht zu Ende: Die Monster haben die riesige Weltraumstation »**The Sprawl**« (Die Wucherung) infiziert. Weil Clarke aufgrund seiner Erfahrungen in **Dead Space** mittlerweile als **Necromorph-Experte** gehandelt wird, soll er eine Eingreiftruppe nach **The Sprawl** begleiten, um dem Team mit **Rat und Tat** zur Seite zu stehen. Das Szenario erinnert also an die **Alien**-Filmreihe: Deren Heldin, Lieutenant **Ellen Ripley**, mausert sich im ersten Teil ebenfalls vom Durchschnitts-Matrosen zum ausgebufften Überlebenstalent, und wird in der Fortsetzung gar zur Kampfmaschine. Diese Wandlung durchlebt nun auch Clarke: Der Veteran lässt sich nicht mehr herumschubsen, sondern teilt fortan gehörig aus.

Grusel raus, Moorhuhn rein?

Während Clarke in **Dead Space** noch Spielball der Ereignisse (und seiner zwielichtigen Kameraden) war, soll der Weltraum-Techniker im zweiten Teil deutlich aktiver werden. Deshalb bewegt sich **Isaac** nun schneller und aggressiver, und zeigt seinen Kumpanen, wo's langgeht. Zudem lässt **Visceral Games** unseren Helden nun immer in die Mitte des Monitors zielen, statt ihn wie zuvor innerhalb des Bildausschnittes herumballern zu lassen. **Dead Space 2** spielt sich also eher wie ein klassischer 3rd-Person-Shooter. Außerdem wird es regelmäßig geradlinige Ballerpassagen geben, in denen Sie Horden von **Necromorphs** pulverisieren werden. Moorhuhnjagd



Clarke kann mittlerweile zwar reden, aber bei diesem **Slasher** hilft wohl auch sein Charme nicht weiter.



Es gibt keine **Bildschirmanzeigen**. Sie lesen Gesundheit und Munition vom Anzug und der Waffe ab.

statt Geisterbahn? Ein bisschen vielleicht. **Visceral Games** will nämlich herausgefunden haben, dass **Dead Space** vielen Spielern mitunter zu gruselig war. Der Dauerstress an Bord der **Ishimura** hielt offenbar eine große Zahl von Kunden davon ab, das Horror-Abenteuer bis zum Ende durchzustoßen. Um derartigen Stress bei **Dead Space 2** zu vermeiden, wollen die Entwickler die Passagen blanken Schreckens mit ruhigen Momenten abwechseln, in denen

der Spieler ein wenig verschnaufen kann. Und die gelegentlichen Ballerpassagen sollen ihm das Gefühl geben: »Hey, so gefährlich sind die **Necromorph** ja gar nicht!« Wir für unseren Teil fänden es mehr als schade, wenn in **Dead Space 2** fader »Wir wollen es allen recht machen«-Action-Einheitsbrei angerührt würde.

Helm ab zum Gebet

In den beschaulicheren Spielabschnitten wird Clarke Gelegenheit

Schwall ins All



Mit einem gezielten Schuss können wir die **Glasscheibe im Hintergrund** zerstören. Die heranstürmenden Monster werden dann durch das Loch ins All gesaugt, wo sie (hoffentlich) das Zeitliche segnen.



Über dem zerstörten Fenster erscheint nun ein **Notfallschalter**. Treffen wir den mit einem weiteren Schuss, wird die Öffnung wieder versiegelt und wir sind gerettet. Anderfalls flutschen wir ebenfalls ins All.



Ninja statt Ritter: Clarks neuer **Schutzanzug** sitzt viel enger und wirkt eleganter.



In der **Schwerelosigkeit** können Sie dank Steuerdüsen nun auch manövrieren.

haben, sich mit den Einwohnern von The Sprawl zu unterhalten. Dann spricht Isaac und nimmt sogar den Helm ab – sein Gesicht konnten wir in **Dead Space** nur in den ersten und letzten Spielsekunden sehen, seine Stimme nur bei Todesschreien hören. Der neue, menschlichere Isaac dürfte aus **Dead Space 2** ein noch filmartigeres Erlebnis machen, als es der Vorgänger schon war. In Teil 2 wird es wie gehabt keine klassischen Bildschirmanzeigen geben: Clarks Inventar, die Karte der Umgebung, seine Gesundheit und dergleichen, das alles wird in Form von Hologrammen in die Spielwelt projiziert beziehungsweise direkt auf Clarks Schutzanzug angezeigt.

Im Dialog mit den Bürgern von The Sprawl kommt Clarke dem Ursprung des neuesten Necromorph-Problems auf die Spur: die Regierung war's, war ja klar. Forscher haben herausgefunden,

dass winzige Parasiten hinter den Mutationen stecken, wollten die Viecher für wissenschaftliche Zwecke nutzen und haben sie dabei entwischen lassen. Auch hier lässt also **Alien** grüßen.

Das tapfere Schneiderlein

Das Aushängeschild von **Dead Space** ist nicht nur der Dauergrusel, sondern auch derbes Gesplatter: Die Necromorph lassen sich nur stoppen, indem wir sie in kleine, zuckende Fleischklumpen zerschneipeln. Daran ändert sich auch in **Dead Space 2** nichts. Clarke benutzt mehrere futuristische Schneidgeräte, um sich seine Feinde vom Leib zu halten. Der Plasmacutter etwa schneidet organisches Material in einer Breite von gut zwanzig Zentimetern, auf Wunsch in der Horizontalen oder der Vertikalen. In Clarks neuem Abenteuer erwarten ihn zusätzliche Waffen, etwa eine Art Speer-

schleuder, die die Necromorph nicht nur an die Wand nagelt, sondern auch noch unter Strom setzt. Aufgepasst: Diese Werkzeuge werden Sie auch gegen reale Mitspieler einsetzen können, denn **Dead Space 2** bekommt einen Multiplayer-Modus! Wie der genau aussieht und ob hier womöglich sogar Menschen gegen Necromorph antreten, will Visceral Games aber noch nicht verraten. Nur so viel: Der Mehrspielerpart soll nicht bloß schmückendes Beiwerk zur Singleplayer-Story werden. Aber welcher Entwickler würde das schon zugeben?

Viel Feind, viel Tod

Jede von Clarks Behelfsknarren lässt sich im Laufe des Spiels ausbauen und verbessern, genauso wie sein Schutzanzug. Die futuristische Rüstung ist nun mit Steuerdüsen bestückt. Mit denen bewegen wir uns frei in der Schwerelosigkeit umher – im ersten **Dead Space** konnte Clarke in den gelegentlichen Abschnitten ohne Gravitation nur von Wand zu Wand hopsen. Die Telekinesefunktion des Anzugs (ähnlich der Gravity Gun aus **Half-Life 2**) wird in **Dead Space 2** schneller reagieren als zuvor, damit Sie das Gerät

häufiger als Waffe einsetzen und neue Physikrätsel lösen können.

Die Necromorph haben auch dazugelernt: Auf The Sprawl lauern neue Gegnertypen wie etwa Rudel mutierter Monsterkinder und andere Widerwärtigkeiten. Eines der Biester ist sogar so groß, dass sich Clarke durch sein Inneres metzeln wird! Die Raumstation soll generell mehr Abwechslung bieten als die Ishimura, allein schon architektonisch. Denn The Sprawl beherbergt Arbeitsareale, Wohndecks, Erholungsgebiete, eine Bahnlinie und dergleichen. Obendrauf legen die Entwickler noch einen Packen zusätzlicher Todesanimationen, die immer dann über den Monitor flimmern, wenn Sie Clarke ins Verderben gelenkt haben. Dann wird der Arme zum Beispiel in Stücke gerissen, von Stahltüren zermalmt oder im Weltraum schockgefrostet. Diese Sequenzen wirken noch drastischer als im Vorgänger, weil Sie dabei gelegentlich auch Clarks schmerzverzerrtes Gesicht zu sehen bekommen. Geradezu gnädig fallen da noch die Erstreckungstode im All aus: Im Weltraum hört nun wirklich niemand Isaac Clarke schreien, Stimme hin oder her. **FAB**

Die Necromorph

Winzige, widerliche Parasiten bemächtigen sich menschlicher Leichen, um sie in bizarre Mordmaschinen zu verwandeln. Manche der Wesen haben zwar eine spezielle verwundbare Stelle, doch grundsätzlich gilt: Was überhängt, wird abgeschnitten. Eine unserer Grafikerinnen (Name der Redaktion bekannt) konnte übrigens erst zu Abend essen, nachdem sie diesen Artikel fertig bearbeitet hatte: Die Necromorph hatten ihr den Appetit versaut.



Dead Space 2

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **unbekannt**
 ► Hersteller **Visceral Games / Electronic Arts** ► Status **zu 50% fertig**

Fabian Siegmund: Das Einzige, was ich an Dead Space auszusetzen hatte, war Isaacs fehlende Persönlichkeit. Ansonsten war das Spiel fantastisch. Insofern begrüße ich die Clarke-Veredelung. Was die Ballerpassagen angeht, bin ich nicht begeistert, denn die gibt's ja anderswo zuhauf. Gerade dieses Dauergruseln machte das Spezielle an Dead Space aus. Ich hoffe, das wird nicht auf dem Altar der Massenkompabilität geopfert.



fabian@gamstar.de