

Isaac Clarke kann sich dank der neuen **Steuerdüsen** auch im luftleeren Raum präzise fortbewegen, was vor allem in Rätseleinlagen nötig ist.



Tödliche Umarmung: Wenn die bizarren Mutanten Sie in den Nahkampf zwingen, kommt es zu den bekannten **Quicktime-Events**.



Die **Sist** krabbeln kopfüber auf Clarke zu, um in seiner Nähe zu explodieren, und lassen sich kopflos auch als morbide Granate verwenden.

Dead Space 2

Des Alptraums zweiter Teil: Isaac Clarke kämpft und schneidet sich wieder mit stahlharten Nerven durch verlassene, dunkle Gänge und allerlei Ausgeburten der Hölle. Wie er das empfindet, kann er uns jetzt sogar selbst sagen.

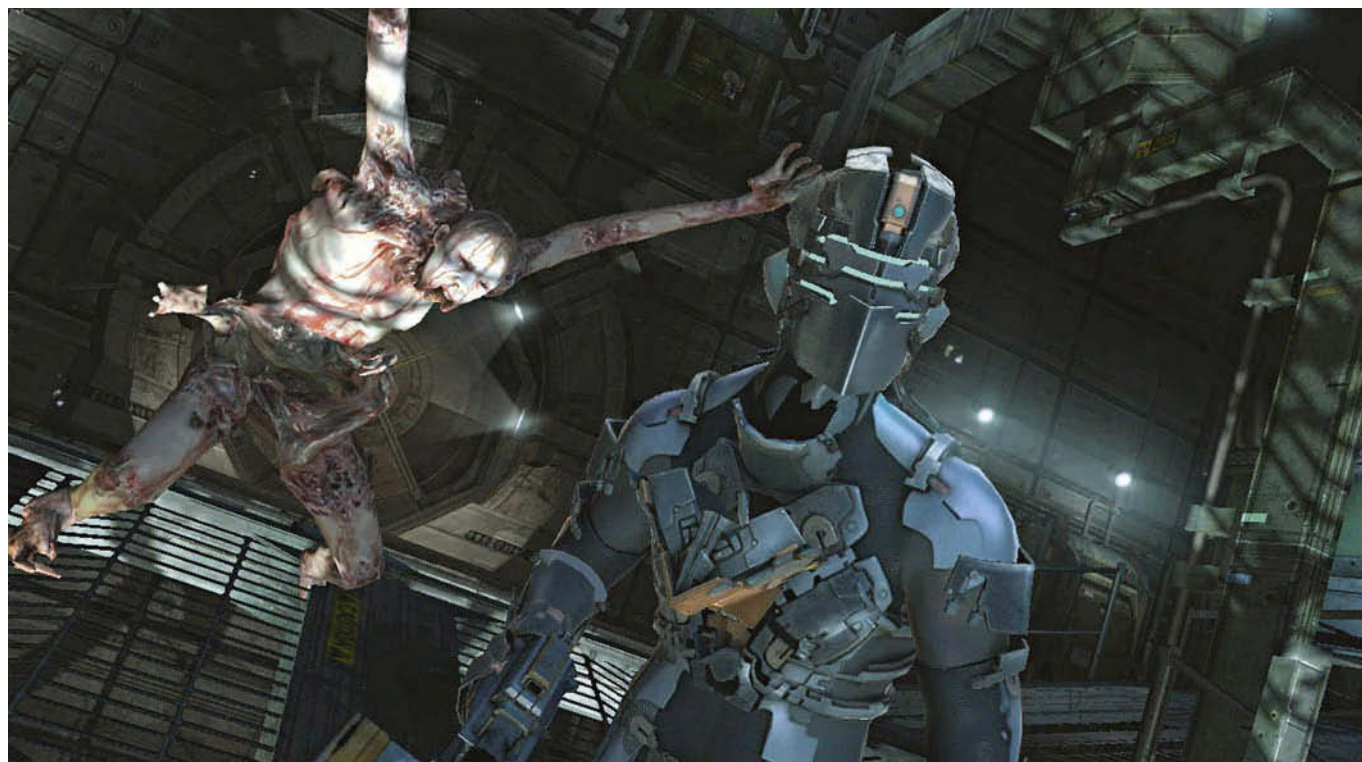
GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6644

Was war Isaac Clarke in **Dead Space** doch für ein zäher Kerl! Da sah sich der Ingenieur, der eigentlich für Reparaturen auf die USG Ishimura geschickt wurde, bereits fünf Minuten nach

Spielbeginn alptraumhaften Mutanten gegenüber und gab dennoch keinen Ton von sich. Kein Schrei des Entsetzens kam über seine Lippen, nicht das kleinste Schaudern verrät uns seine Ge-

fühlslage. In **Dead Space 2** haben die Entwickler dem wehrhaften Isaac nun eine Stimme spendiert, damit der Kampfindgenieur uns und die anderen Charaktere an seinem Seelenleben teilhaben

lassen kann. So werden wir bald noch viel intensiver erleben, wie es sich anfühlt, wenn man stundenlang einsam und verlassen durch eine stockdunkle Station voller bizarrer Monster hetzt.



Gute **Übersicht** ist die halbe Miete. Auch im zweiten Teil erlaubt die Kamera den Rundumblick über das Geschehen. Zudem lassen sich so Isaacs neue, verbesserte Anzüge im Detail betrachten.



Kein Raptor, sondern ein **Stalker**. Der neue, blitzschnelle Mutant fällt seinen unvorbereiteten Gegnern mit Vorliebe in den Rücken.



Die **Minenstation** auf einem der Saturnmonde ist teilweise zerstört, und bietet mehr optische Abwechslung als die USG Ishimura.



Alter Bekannter: Ein einfacher **Plasmaschneider** ist auch im zweiten Teil Isaacs Standardwaffe, um sich der Necromorphs zu erwehren.

Das Fürchten gelernt

Den ganz großen Schock hat er mittlerweile überstanden. Isaac Clarke kennt seine Gegner und weiß, wie er sie bekämpfen kann. Das heißt nun nicht, dass er in Rambo-Manier ohne mit der Wimper zu zucken anstürmende Horden über den Jordan schickt, doch kämpft er sich zunächst ziemlich abgebrüht durch die von Gegnern verseuchten Levels. Er will endlich echte Antworten auf die schockierenden Vorkommnisse des ersten Teils.

Im Vergleich zur finsternen Ishimura mit ihren fensterlosen, verwinkelten Gängen vermittelt die »The Sprawl« genannte Minenstation auf einem der Saturnmonde ein viel stärkeres Gefühl für die Umgebung. Ob Isaac durch Sicherheitsglas hinaus auf die beeindruckende Skyline blickt oder durch eine gotisch angehauchte Kathedrale der Unitologen wandelt: Die verschiedenen Bereiche von The Sprawl besitzen ihre eigene Stimmung und erzeugen damit stärker den Eindruck einer riesigen Stadt mit ihren unterschiedlichen Vierteln. Fenster vermitteln tolle Aus- und Durchsichten, haben daneben aber auch eine spielerische Funktion und lassen sich wie andere Objekte nun zerstören. So kann der Spieler in **Dead Space 2** das Vakuum nutzen, um größere Gruppen von Necromorphs ziemlich grob aus der Station abzusaugen. Allerdings gelten die Gesetze der Schwerkraft auch für Isaac Clarke, dem nur wenige Sekunden bleiben, um das Leck per Not-Schalter zu schließen – ein nettes Minispiel im Horror-Alltag.

Neue Gegner getroffen

Grundsätzlich wird sich das Spielerlebnis in **Dead Space 2** nicht von dem des Vorgängers unterscheiden. Necromorphs lassen sich immer noch am besten dadurch bekämpfen, dass man ihnen die Gliedmaßen abschneidet, und wieder ist die Standardwaffe die Kombination aus Plasmaschneider und Stasis-Fähigkeit. Zuerst verlangsamt Isaac per Stasis die Gegner, um sie anschließend in Ruhe zerlegen zu können. Doch nicht nur die Stasis verschafft Ihnen etwas Zeit, sondern auch die neue Javelin Gun, mit der Sie Gegner an die nächste Wand nageln können. In der praktischen Zweitfunktion verschießt der moderne Wurfspieß unter anderem tödliche Brandmunition und Elektroschocks.

Neben den bereits bekannten Necromorphs stößt Isaac auf The Sprawl (wie es sich für eine Fortsetzung gehört) auch auf neue Alien-Exemplare, zum Beispiel kinderähnliche Mutanten, die auf den Namen »The Pack« hören und dementsprechend stets in größeren Gruppen auftreten – Masse statt Klasse. Die krabbelnden Sists erinnern etwas an die Berstlinge aus **Starcraft 2** und explodieren, sobald sie nahe genug an einsame Ingenieure herankommen. Der Unterschied ist, dass Isaac den Sists den Kopf abschießen kann, um sie anschließend als Granate zu verwenden. Nützlich, um die nunmehr knappere Munition zu sparen. Zum selben Zweck kann Isaac abgetrennte Gliedmaßen aufsammeln und per Stasis-Fähigkeit auf seine Gegner feuern. Bisweilen hilft sogar die Lampe, mit der Isaac à la **Alan Wake** den blitz-

schnellen Stalkern ins Gesicht leuchten kann, woraufhin diese sich ins nächste schattige Plätzchen flüchten. Wenn da mal nicht ein obszöner Puker lauert, der mit ebenso ekelhaftem wie tödlichem Zeug um sich spuckt.

Gelangen Gegner zu nahe an Sie heran, kommt es zu den bereits aus **Dead Space** bekannten Quicktime-Nahkämpfen, in denen der Spieler durch rhythmisches Bearbeiten einer Taste Gegner besiegt. Im zweiten Teil kommt den Scharmützeln noch größere Bedeutung zu. Entwickler Visceral Games hatte sogar eigens einen Wettbewerb ausgeschrieben, in dem Fans ihre eigenen Vorstellungen von Isaacs Kampfanimationen einreichen konnten. Der beste Vorschlag wurde schließlich in **Dead Space 2** eingebaut.

Ebenfalls neu, aber ohne die Beteiligung der Spieler entstanden sind die verschiedenen Anzüge, die der Ingenieur nun tragen kann. Jede Panzerungsvariante verfügt über spezifische Eigenschaften und eignet sich für ein bestimmtes Aufgabenfeld.

Durchs All geschwebt

Bei den Missionen haben sich die Designer vorgenommen, für mehr Abwechslung zu sorgen und die Rätsleinlagen aus dem ersten Teil etwas auszubauen. In der Präsentation auf der E3 musste Isaac zuerst mit seiner verbesserten Kinese-Fähigkeit einen Durchgang passierbar machen und anschließend die Gravitation deaktivieren. Mit seinen neuen Schubdüsen schwebte er dann durchs Vakuum der Lösung entgegen. Die kleinen Triebwerke bieten zudem die Möglichkeit, sich außerhalb der Station frei zu bewegen, womit auch Kämpfe im Weltraum kein Problem mehr sind. Action-Fans seien daher beruhigt: Nach wie vor scheinen die Rätsel keine Kopfnüsse zu werden, sondern vielmehr im Dienst der Atmosphäre zu stehen.

Die ist gewohnt düster und verspricht erneut ein Wechselbad aus kreischenden Actioneinlagen sowie unerträglich stillen Momenten. So scheint **Dead Space 2** tatsächlich das zu werden, was die Fans sich wünschen: ein verbessertes **Dead Space**. **SD**

Dead Space 2

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **28.01.2011**
► Hersteller **Visceral Games / Electronic Arts** ► Status **zu 70% fertig**

Stefan Dworschak: Dead Space war ein packender Horror-Film zum Mitspielen und genau das erwarte ich auch für den zweiten Teil. Die Chancen stehen gut, haben die Entwickler doch selbst erklärt, dass es ihnen gar nicht in den Sinn käme, das Spielprinzip umzubauen. Die Neuerungen bestätigen diese Aussage und sind interessant, aber unspektakulär. Bis auf Isaacs Beredsamkeit. Die verspricht ein deutliches Plus an Atmosphäre.



stefan@gamestar.de