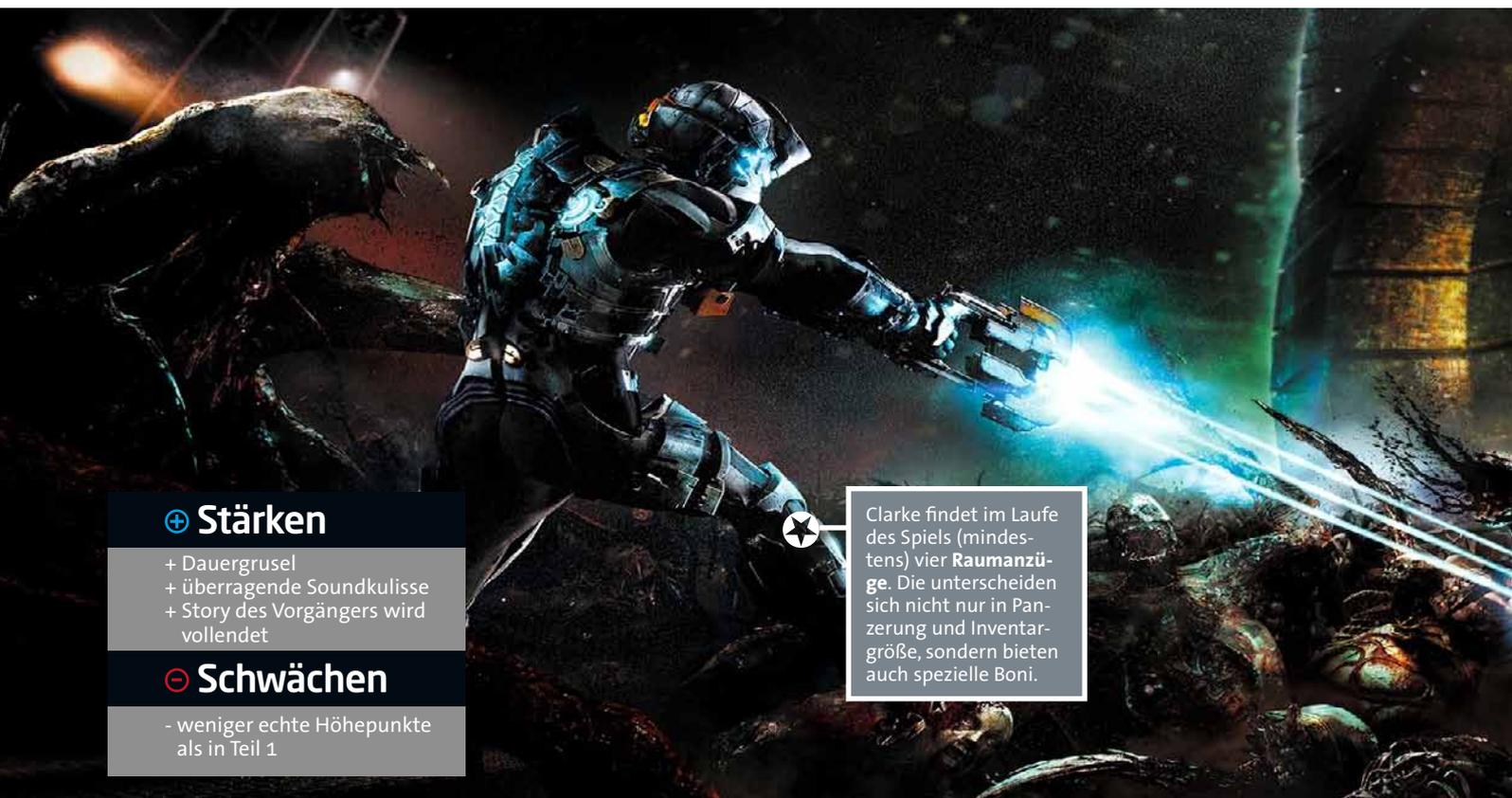


Dead Space 2

»Teil 2 wird nicht mehr so krass!« Diese Ankündigung von EA empfanden Fans des Vorgängers als Drohung. Wir können entwarnen: Das Spiel ist immer noch krass genug. Von Fabian Siegismund

Genre: Actionspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Visceral Games (Dead Space, GS 12/08: 87 Punkte) Termin: 3.2.2011
Spieler: 1-16 Sprachen: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7033 Auf DVD: Video und Trailer



⊕ Stärken

- + Dauergrusel
- + überragende Soundkulisse
- + Story des Vorgängers wird vollendet

⊖ Schwächen

- weniger echte Höhepunkte als in Teil 1

Clarke findet im Laufe des Spiels (mindestens) vier **Raumanzüge**. Die unterscheiden sich nicht nur in Panzerung und Inventargröße, sondern bieten auch spezielle Boni.

Alles hat seine Grenzen. Ein Spiel kann tatsächlich zu gruselig sein. Und was hat ein Entwicklerstudio wie Visceral Games davon, einen der spannendsten Horror-Titel der letzten Jahre geschaffen zu haben, wenn viele Kunden das Gruseln gar nicht bis zum Ende durchhalten? Der Legende nach war das bei **Dead Space** der Fall. Das haben angeblich viele Spieler stressbedingt abgebrochen, ohne den Schluss gesehen zu haben. Mit **Dead Space 2** hat Electronic Arts den Adrenalinpegel deshalb ein Stück weit runtergeschraubt. Weniger Schockmomente, dafür mehr geradlinige Action. Trotzdem ist **Dead Space 2** immer noch gruselig genug. Und es fängt auch gleich mit einer echten Horrorvorstellung an.

Was kann schlimmer sein, als inmitten von krallenbewehrten, mordlüsternen Monstern

aufzuwachen? Na, zum Beispiel inmitten von krallenbewehrten, mordlüsternen Monstern aufzuwachen und dabei eine Zwangsjacke zu tragen! Das muss Isaac Clarke zu Beginn von **Dead Space 2** feststellen. Die Ereignisse des Vorgängers haben ihn innerlich zerbrochen, und so findet er sich drei Jahre nach den Ereignissen auf der Ishimura in der Nervenheilanstalt der Weltraumstation »The Sprawl« wieder. Plötzlich bricht dort eine neue Necromorphen-Seuche aus: Die Menschen verfallen dem Wahnsinn, mutieren zu ekelhaften Monstern, reißen die Überlebenden in Stücke und breiten dadurch die »Krankheit« immer weiter aus. So müssen wir gleich zu Beginn von **Dead Space 2** den in einer Zwangsjacke gefesselten, wehrlosen Isaac durch das Chaos einer

Alien-Attacke steuern. Überall schreien Patienten, die von ekelhaften Monstern mit sensenartigen Fangarmen zerhackt, knöchernen Dornen durchbohrt oder fiesen Tentakeln leergesaugt werden. **Dead Space 2** zeigt schon in den ersten Spielminuten, dass Splatter-Effekte nach wie vor hoch im Kurs stehen. Von der Versprechung »Teil 2

Von Fangarmen zerhackt, Dornen durchbohrt und Tentakeln leer gesaugt.

wird nicht so stressig« bekommen wir also erstmal nichts mit – im Gegenteil!

Im Durcheinander der Krankenstation legt Isaac schließlich die Zwangsjacke ab und seine Grundausrüstung an: Stasis-Generator, Telekinese-Modul und Plasma-Cutter.



Wollen Sie wirklich wissen, welches Körperteil wir da gerade abgetrennt haben?



Was bisher geschah

Im ersten Dead Space finden die Menschen auf einem fernen Planeten ein mysteriöses Artefakt, den so genannten Marker. Diese Statue lässt die Necromorph entstehen: blutrünstige, tödliche Monster, die wie eine Seuche über das Raumschiff Ishimura herfallen. Nur wenige Menschen entkommen, darunter der Techniker Isaac Clarke. Dead Space 2 schließt direkt an den Vorgänger an, Sie sollten ihn also gespielt haben. Für Neueinsteiger bietet Dead Space 2 eine kurze Story-Zusammenfassung. Den Clip können Sie sich hier anschauen: GameStar.de/Quicklink/7276

Online-Aktivierung

Um Dead Space 2 spielen zu können, müssen Sie den Titel einmalig über das Internet aktivieren. Dabei muss die DVD im Laufwerk liegen, nach abgeschlossener Aktivierung können Sie den Silberling aber bis zu weiteres in der Schachtel lassen. Sie dürfen Dead Space 2 fünf mal installieren, danach müssen Sie sich an den Kundendienst von Electronic Arts wenden. Der schaltet Ihnen dann weitere Aktivierungen frei.

Deutsche Version

Der Story-Modus von Dead Space 2 erscheint hierzulande ungeschnitten mit USK-18-Siegel. Im Multiplayer-Modus gibt's allerdings kein »Friendly Fire«, denn sonst würden da auch menschliche Körperteile herumfliegen. Und die sieht die USK nicht gerne.

Kein Multiplayer-Test

Zum Testzeitpunkt waren die Multiplayer-Server von Dead Space 2 noch nicht online; wir reichen den Mehrspieler-Test nach. Brisant ist die Frage, ob Nutzer der geschnittenen deutschen Fassung von Dead Space 2 problemlos internationalen Multiplayer-Servern beitreten können. Beim ähnlich gelagerten Left 4 Dead 2 sind zwar beide Versionen zueinander kompatibel, allerdings gilt die deutsche Beschneidung dann für alle Match-Teilnehmer. Die Folge: Viele Server nutzen IP-Sperren, um deutsche Spieler auszuschließen.

Mit diesem futuristischen Schneidgerät feuert er wahlweise horizontale oder vertikale Laserstrahlen ab, die seine Opfer feinsäuberlich zerschneiden. Um Necromorphs zu töten, muss man sie nämlich in Einzelteile zerlegen. **Dead Space 2** wirbt wie der Vorgänger mit »strategischer Verstümmelung«: Heranstürmenden Monstern schnip-peln wir zuerst die Beine weg. Dann kriechen die Viecher zwar auf den Armen weiter auf uns zu, lassen sich aber leichter weiterverarbeiten. Das Ganze ist nicht nur eine sehr blutige, sondern für sanfte Gemüter womöglich auch verstörende Angelegenheit. Spätestens wenn mutierte Kinder oder gar Babys zu Isaacs Gegnern werden, wird klar: **Dead Space 2** ist wirklich nur etwas für hartgesottene Erwachsene.

Um die Necromorphs gezielter zerteilen zu können, setzt Isaac seinen Stasis-Generator ein: Ein weißer Lichtblitz verlangsamt das

Opfer für kurze Zeit und lässt uns in Ruhe zielen. Mit dem Gerät lösen wir außerdem gelegentlich Rätsel. Eine Stahltür etwa, die sich rasend schnell öffnet und schließt und uns unter normalen Umständen zu Brei quetschen würde, lässt sich so entschleunigen. Mit dem Kinese-Modul kann Isaac wie mit der Gravity-Gun aus **Half-Life 2** bewegliche Gegenstände anheben und herumwerfen. Ein abgetrennter Necromorph-Fangarm wird so zum Speer. Visceral Games hat bei **Dead Space 2** im Vergleich zum Vorgänger mehr Objekte im Spiel verteilt, die wir mit Telekinese nutzen können, zum Beispiel Stase-Container. Wenn wir so einen verschießen, werden alle Gegner in seinem Wirkungsbereich verlangsamt, und zwar wesentlich länger, als Isaacs eigener Generator das könnte. Damit schaffen die Entwickler einen höheren Anreiz, öfter mal auf Schusswaffen zu verzichten. Die aus Teil 1 bekannten Hebe- und Schiebe-Rätsel gibt's in **Dead Space 2** natürlich auch.

The Sprawl bietet deutlich mehr optische Abwechslung als das Riesenraumschiff Ishimura. Isaacs Flucht vor der Necromorph-Ausbreitung führt ihn durch Wohnbereiche, in denen es zum Beispiel auch Geschäfte, einen Kindergarten und eine Sporthalle gibt, durch prächtige Kirchenanlagen, finstere Bergbauminen und natürlich jede erdenkliche Art von futuristischen Lager- und Werkräumen. Die sind allerdings nicht immer logisch miteinander verknüpft. Da geht's vom Kinderzimmer einer Wohnung schon mal in den nächsten Abschnitt der Station – wer baut denn so was? Toll hingegen: Clarke gelangt nun auch hinaus ins offene All. Da kann er sich dank der Steuerröhren an seinem neuen Raumanzug völlig frei bewegen. Der Techniker gelangt nach und nach immer bessere Rüstungen, RIGs genannt. Zwar bietet jede neue RIG eine bessere Panzerung und mehr Inventarplätze, mitunter kommen aber noch Boni hinzu, die **Dead**

Die Collector's Edition

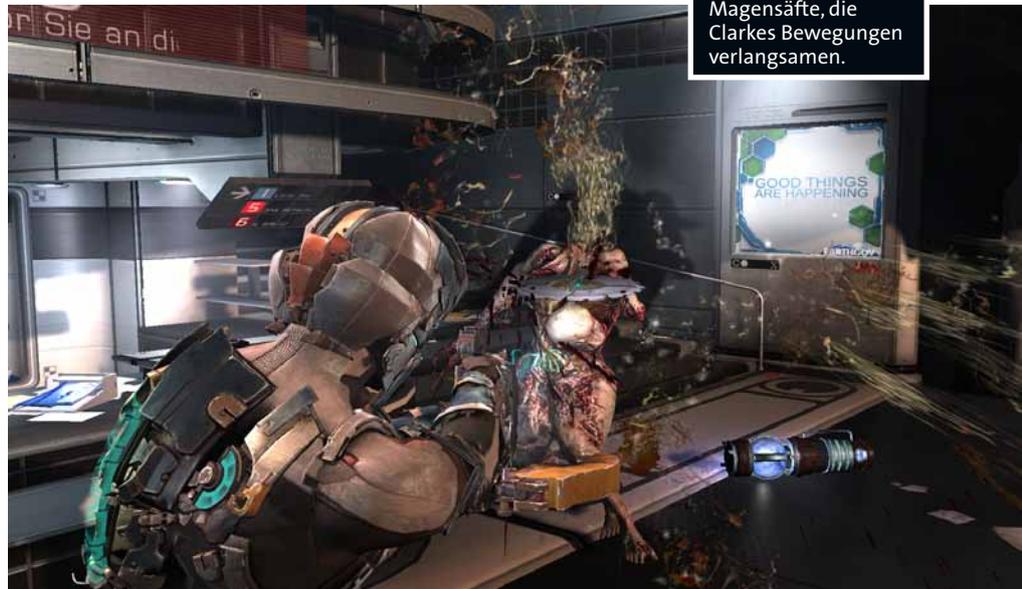
Die 70 Euro teure Sammlerausgabe von Dead Space 2 enthält neben der DVD einen Miniatur-Plastiknachbau des Plasma-Cutters, den Soundtrack zum Spiel und einen Download-Key. Damit erhalten Sie den Graviton-Beschleuniger (die Waffe müsste Isaac sonst kaufen) sowie den exklusiven Unitologen-Anzug. Den gab's schon im Vorgänger, da bot er mächtige 60% Schadensreduzierung und 25 Inventarplätze.



Space 2 einen Hauch Rollenspiel verleihen. So verursacht Clarke etwa mit der Rüstung des Sicherheitsdienstes mehr Schaden, ein anderes Outfit gewährt ihm hingegen günstigere Preise in den Shops. Isaac darf nämlich nicht einfach Ausrüstung aufsammeln; er ergattert in der Regel nur Baupläne, etwa für ein neues Gewehr oder dessen Munition, und muss das Teil dann an einem Terminal kaufen. Das dazugehörige Geld

Ausgang im Kinderzimmer? Wer baut denn so was?

finden wir am Wegesrand oder aber wir verkaufen Ausrüstung, die wir nicht benutzen. Dieses Konzept verlangt uns eine gewisse Planung ab und macht **Dead Space 2** noch ein bisschen spannender: Verjubeln wir unser Gespartes für den neuen Anzug oder fehlt uns dann das Geld für eine mächtigere



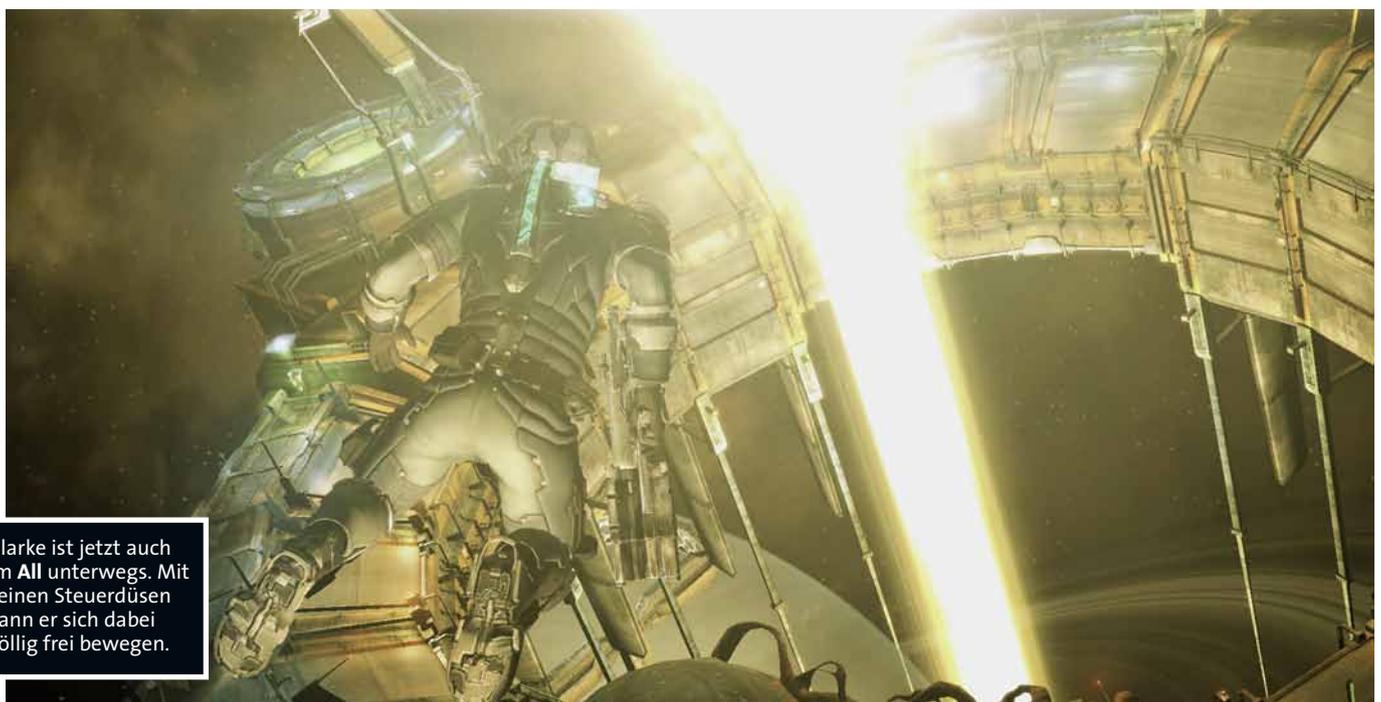
Der **Kotzer** versprüht Magensäfte, die Clarkes Bewegungen verlangsamen.

Wumme, die vielleicht schon im nächsten Schrank auf uns wartet?

Dead Space 2 behält die sieben Waffen aus dem Vorgänger bei, hinzu kommen drei neue. Der Detonator legt Minen aus, die durch eine Lichtschranke gezündet werden. Ein tolles Hilfsmittel, um verdächtig rumplende Lüftungsschächte abzusichern. Der Harpunenwerfer durchbohrt unsere Feinde mit Speeren, die dann im alternativen Feuermodus elektrifiziert werden und so Gegnergruppen schädigen können. Der Nutzen des Präzisionsgewehrs erschließt sich uns hingegen nicht: Mal abgesehen von zwei oder drei Weltraumspaziergängen gibt es im gesamten Spiel keine großen Distanzen, für die das Teil sinnvoll wäre. Bei den verbleibenden alten Waffen gilt das Gleiche wie schon beim Vorgänger: Sie unterscheiden sich nicht genug voneinander. Wir können Waffen und Ausrüstungsgegenstände an speziellen Werkbänken mit Energieknoten aufmotzen, doch weil diese Kno-

ten so selten sind, lohnt es sich nicht, in zwei nahezu wirkungsgleiche Waffen zu investieren. Wer also bereits Geld in den Flammenwerfer gesteckt hat, um damit wuselige Feindgruppen zu bekämpfen, wird die Energiekanone zwangsläufig ignorieren müssen, weil die den gleichen Nutzen hat wie der Flammenwerfer. Kleiner Trost: Wir dürfen in **Dead Space 2** die bereits investierten Knoten wieder ausbauen und in andere Waffen stecken. Das kostet allerdings Geld.

Wie viel Geld und Munition Clarke findet, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab (es gibt derer fünf). Der beeinflusst nicht nur Clarkes Stärke und die der Necromorph, sondern entscheidet auch darüber, was Isaac findet, wenn er Kisten oder Schränke öffnet. Je leichter das Spiel, desto mehr Munition, Medipacks und Kohle liegt herum, und desto eher können wir neue Ausrüstung freischalten und aufbohren. Obendrein dürfen wir mitten im laufenden Spiel den Schwierigkeitsgrad nach Belieben wechseln. Muni-



Clarke ist jetzt auch im **All** unterwegs. Mit seinen Steuerdüsen kann er sich dabei völlig frei bewegen.



In Nahkampf-Minispielen müssen wir wie bekloppt auf die E-Taste hämmern.

TERMIN 3.2.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Dead Space 2

Actionspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Visceral Games
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung 1 DVD, Handbuch, 24 Seiten
Kopierschutz Aktivierung

GENRE-CHECK ACTION

»Spannung sprichwörtlich ab der ersten Sekunde.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPASS	[Progress bar]		
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Taktik

So kann 2011 anfangen!
 Fabian Siegmund,
 Redakteur
 fabian@gamestar.de

Das erste Dead Space war ein echter Stress-test, Teil 2 hingegen ist ein echtes Spiel. Hier kann ich auch mal ein bisschen durchschnaufen, wenn mir danach ist, und auch mal mit den Waffen experimentieren, anstatt zwanghaft an zwei oder drei festzuhalten. Und trotzdem ist Dead Space 2 immer noch sauspännend. Denn auch wenn's ein paar Schocker weniger gibt als im Vorgänger, sind immer noch genug übrig.

denen nimmt der ehemals schweigsame Isaac jetzt auch mal den Helm ab und spricht. Weil er in **Dead Space 2** nicht nur mit den Necromorph, sondern auch mit den Geistern seiner Vergangenheit zu kämpfen hat, verleiht das Clarke und der Geschichte noch mehr Tiefgang, noch mehr Kinoerlebnis. In dieselbe Kerbe schlägt auch das HUD-System: Es gibt nämlich keins. **Dead Space 2** verzichtet komplett auf klassische Bildschirmanzeigen und bildet stattdessen alle wichtigen Informationen direkt in der Spielwelt ab. Isaacs Gesundheitszustand entnehmen wir etwa der leuchtenden Leiste entlang seines Rückgrats, Munitionsstände werden direkt an den Waffen eingeblendet, das Inventar erscheint als dreidimensionales Hologramm direkt vor unserer Spielfigur und folgt sogar Isaacs Bewegungen. Irre! Irre trifft auch auf die Soundkulisse zu. Hier spielt **Dead Space 2** in einer Liga, der sonst wohl nur der Vorgänger oder **Bad Company 2** angehören: großartige Surround-Positionierung mit genialen Effekten. Wir empfehlen Ihnen jedoch die auf der DVD enthaltene englische Sprachausgabe zu installieren. Wie so oft zeigen hier die Sprecher mehr Elan als in der deutschen Fassung.

GRAFIK

- fantastische Spielereien mit Licht und Schatten
- coole Kameraeffekte
- eklige Necromorphs
- gelegentliche Clipping-Fehler

SOUND

- perfekter Surround-Sound
- schaurige Hintergrundgeräusche
- dynamische Musik
- imaginäre Funksprüche teils unverständlich

BALANCE

- Schwierigkeitsgrade im laufenden Spiel wechselbar
- automatische Speicherpunkte
- Technologiebäume lassen sich zurücksetzen

ATMOSPHERE

- kinoreife Inszenierung
- Schockeffekte
- Hologramme statt Bildschirmanzeigen

BEDIENUNG

- coole Kameraperspektive
- praktischer Wegweiser
- hakeliger Nahkampf
- etwas überladene Tastatur

UMFANG

- rund 12 aufregende Spielstunden
- keine Herausforderungen
- mäßiger Wiederpielwert

LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche Schauplätze
- Schwerelosigkeit
- teils unlogische Level-Zusammenhänge
- Bauteile wiederholen sich

KI

- monstertypisches Ich-renne-blindlings-auf-dich-zu-Verhalten
- unterschiedliche Bewegungsmuster
- neue, clevere Gegner jagen im Rudel

WAFFEN

- aufrüstbare Knarren und Klamotten
- Stasis und Telekinese
- taktisches Zerschneiden
- einige Waffen sind kaum einsetzbar

HANDLUNG

- stimmige Weitererzählung von Clarkes Schicksal
- überraschende Wendungen
- nachvollziehbares Seelenleben des Helden

Gesplatter mit einem Hauch Rollenspiel.

den zum nächsten Shop, Waffenmodifizierer oder Speicherpunkt, von denen es obendrein viel mehr gibt als im Vorgänger. Außerdem funktioniert die Maussteuerung nun im Gegensatz zum ersten **Dead Space** einwandfrei, und das Keyboard ist beliebig belegbar. Allerdings beansprucht **Dead Space 2** neben W, A, S und D noch sieben weitere Tasten, ein Gamepad ist da handlicher.

Die große Stärke von **Dead Space 2** liegt in seiner Inszenierung. Durch die Schulterperspektive wirkt es wie ein interaktiver Horrorfilm, insbesondere, weil es so keinen Bruch zwischen dem laufenden Spiel und den vielen Skript- und Zwischensequenzen gibt. In

Fans des Vorgängers werden in **Dead Space 2** wohl nur eins vermissen: Die Zahl der Schockmomente und der überraschenden Boss-Kämpfe hat in Teil 2 gegenüber dem Vorgänger deutlich nachgelassen. EA hat also Wort gehalten und tatsächlich ein paar Ruhephasen eingebaut – wobei »Ruhe« in dem Fall bedeutet, dass Isaac da mal nicht in einer Zwangsjacke durch dunkle Gänge gehetzt wird. Dauergruselig bleibt **Dead Space 2** aber allemal, nur dürften diesmal mehr Spieler auch bis zum Ende durchhalten. Ob sich daran gleich ein mögliches **Dead Space 3** anschließen könnte, verraten wir natürlich nicht. Wie Sie vielleicht gemerkt haben, haben wir uns jegliche Story-Hinweise verkneifen, denn die fesselnde Geschichte macht einen großen Teil des Erlebnisses **Dead Space 2** aus. Und alles können wir Ihnen ohnehin nicht erzählen. Auch dieses Heft hat seine Grenzen. **FAB**

Blutrünstiger Sci-Fi-Schocker.

90

Preis/Leistung: Noch nicht bewertbar

SPIELSPASS

SPIELZEIT 12 Stunden

MINIMUM 3,4 GHz Intel Athlon 3200+ AMD, GeForce 9800, 1,5 GB RAM, 2,5 GB Festplatte

STANDARD Pentium D 960 A64 X2 4200+ AMD, GeForce 9800, 2,0 GB RAM, 2,5 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Duo E6900 Phenom II X4 9500, GeForce GTX 200, 4,0 GB RAM, 2,5 GB Festplatte

PROFIS

ANFANG

EINSTIEG