

Dead Space

ÜBERRASCHEND FRISCH UND GEWOHNT GRUSELIG

Genre: Action Publisher: Electronic Arts Entwickler: EA Motive Termin: 27.1.2023

DAS KONNTEN WIR SPIELEN

Auf einem Event bei EA in London konnten wir die ersten drei Kapitel (von insgesamt zwölf) einer fortgeschrittenen PC-Version von Dead Space selbst spielen. Die Spielzeit belief sich dabei auf etwa vier Stunden, die bereits eine umfangreiche Ersteinschätzung des Spiels erlauben.

Eines der beliebtesten und besten Horrorspiele der letzten 20 Jahre bekommt Anfang 2023 ein Remake spendiert. Wir konnten Dead Space mehrere Stunden lang spielen und wollen jetzt schon wieder zurück auf die USG Ishimura. Von Tobias Veltin

Durch die freie Bewegung fühlen sich die Zero-G-Abschnitte deutlich moderner, aber auch etwas weniger schwerfällig als die entsprechenden Passagen im Original an.

Kaum jemand, der das Grauen auf der USG Ishimura einmal erlebt hat, wird es je vergessen haben. Im Jahr 2008 kämpften wir uns in Dead Space zum ersten Mal in der Rolle von Isaac Clarke durch die düsteren Gänge eines im All treibenden Bergbau- raumschiffs und bekamen es mit den furcht- einflößenden Nekromorphs zu tun. Dead Space setzte vor allem in Sachen Horror- atmosphäre neue Maßstäbe und beeinflus- te viele weitere Spiele. Entwickler EA Motive werkelt aktuell am Remake des modernen Klassikers und steht dabei vor einer nicht wirklich trivialen Aufgabe. Denn einerseits soll Dead Space einer neuen Zielgruppe schmackhaft gemacht werden und die Reihe optisch ansprechend rebooten, andererseits aber auch Auswendigkennern des Originals mehr als nur ein müdes Gähnen entlocken. Auf einem Event konnten wir Dead Space bereits ausführlich anspielen und schon mal vorfühlen, ob dieser Spagat gelingen kann. Spoiler: Die Chancen stehen nicht schlecht.

Nicht nur das Gleiche in schicker

Natürlich lebt auch das Remake von Dead Space nicht unwesentlich von seiner deut- lich verbesserten technischen Umsetzung. Optisch macht das Remake bei unserem An- spieltermin jedenfalls eine Menge her, auch wenn es natürlich vergleichsweise leicht ist, im Vergleich zum nunmehr knapp 14 Jahre alten und technisch mittlerweile merkbar angestaubten Original zu glänzen. Die Frost- bite-Engine lässt die Ishimura in einem bis- lang nicht gekannten Detailreichtum erstrahlen. Seien es nun herausgerissene und qualmende Rohre, die Materialanmu- tung auf Isaacs Anzug oder das atmosphäri- sche Licht- und Schattenspiel dynamischer Lichtquellen – unser Auge erfreut sich in schöner Regelmäßigkeit an tollen Details. Was uns ebenfalls gefällt: EA Motive ruht sich nicht auf diesem technologischen Fort- schritt, den eigentlich alle von einem Spiel im Jahr 2022/2023 erwarten, aus. Dead Space ist dementsprechend nicht einfach

nur »das Gleiche in schicker«, wie etwa das kürzlich erschienene The Last of Us: Part 1, sondern eine an vielen Stellen merkbar an- gepasste Neuauflage, die sich sogar traut, die Spielstruktur an ein paar Punkten aufzu- brechen. Es ist kein simples Remaster mit hochgedrehter Auflösung, sondern wurde von Grund auf neu programmiert, und man hat sich dabei ernsthafte Gedanken über Le- velaufbau und Mechaniken gemacht.

Was das genau bedeutet, erklären wir gleich. Für alle, die Dead Space noch nicht kennen, kommt hier aber zunächst mal ein kurzer Abriss der Dead-Space-Handlung: Nachdem die Verbindung zum riesigen Berg- bauschiff Ishimura abreißt, wird ein kleines Team, zu dem unter anderem Ingenieur Isaac Clarke, Computerspezialistin Kendra Daniels und Sicherheitschef Zach Hammond gehören, dorthin geschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Doch schon kurz nach der Ankunft wird klar, dass auf der Ishimura et- was ganz gehörig schiefgelaufen ist. Eine mysteriöse Infektion hat die Besatzung in blutrünstige Nekromorphs verwandelt, die dem kleinen Aufklärungstrupp einen alles andere als freundlichen Empfang bereiten. In der Rolle von Isaac Clarke, dessen Freun- din Nicole auf dem Schiff verschwunden ist, geht es nun darum, lebend aus dieser Hölle zu entkommen und der Ursache der Nekro- morph-Plage auf den Grund zu gehen.

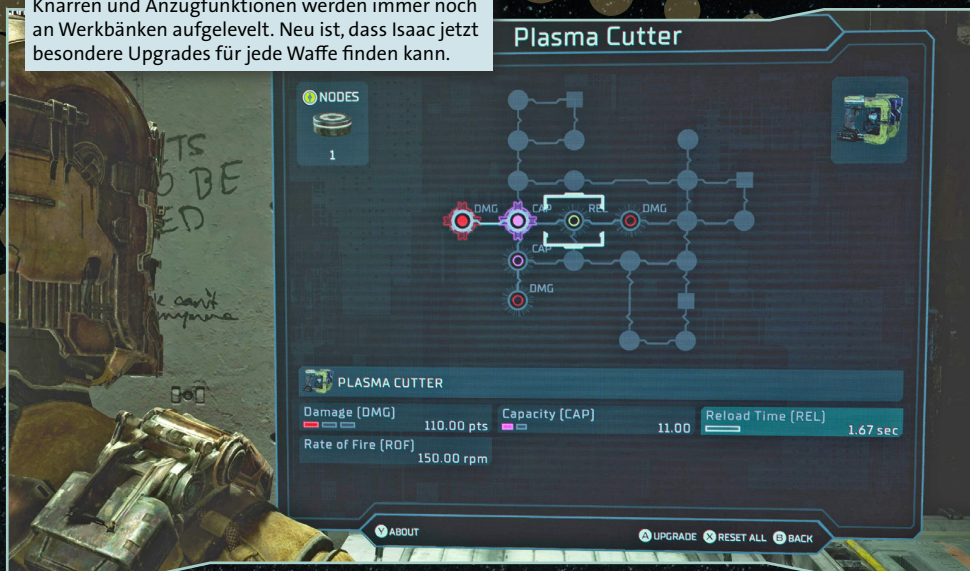
Isaac kriegt die Zähne auseinander

Der ursprüngliche Plot bleibt im Remake weitgehend unangetastet, hier und da wird die Geschichte allerdings etwas angerei- chert. So haben wir bei unserer Anspiel- Ses- sion unter anderem einen neuen NPC ken- nengelernt – wenn auch nur kurz –, und neue (optionale) Nebenquests sollen unter anderem näher beleuchten, was vor der Ali-

Gerade bei vielen Gegnern empfiehlt sich der Ein- satz des Stasemoduls, das die Gegner einfriert.



Knarren und Anzugfunktionen werden immer noch an Werkbänken aufgelevelt. Neu ist, dass Isaac jetzt besondere Upgrades für jede Waffe finden kann.



en-Katastrophe auf der Ishimura vor sich gegangen ist. Zwei davon konnten wir bereits spielen, und auch wenn die Sidequests vergleichsweise simpel gehalten sind (Standardkost wie »Folge dem Hologramm« oder »Finde einen versteckten Raum«), sorgen die dadurch erhaltenen Hintergrundinfos für einen deutlich fühlbaren Atmosphäre-Boost.

Apropos: Dass Isaac Clarke anders als im Original nun kein stummer Befehlsempfänger mehr ist, hat sich beim Anspielen be-

reits als sehr willkommene Neuerung herausgestellt. Zwar wird er auch im Remake von Daniels und Hammond von Ort zu Ort geschickt, kommuniziert aber in den Video-Calls oder direkt mit anderen Charakteren endlich auch mit seiner aus dem zweiten und dritten Teil bekannten Stimme. Zu einer Labertasche wird der Ingenieur aber glücklicherweise nicht, denn in den reinen Gameplay-Passagen hält Isaac brav die Klappe. Niemand muss also ein laut gedachtes »Hm,

So nah wie hier sollte Isaac Nekromorphs möglichst nicht herankommen lassen. Die gewaltsame Amputation der Gliedmaßen verlangsamt die Biester erheblich.



Die Circuit Breaker aktivieren Funktionen wie Licht oder Türen, weswegen sie regelmäßig eingesetzt werden, um etwa Missionsziele erreichen zu können.



was wohl dieser Schalter machen könnte ...« oder ein gebrülltes »Ach du Scheiße!« befürchten, wenn mal wieder ein Nekromorph aus einem Lüftungsschacht bricht – außer natürlich, dieser Satz entfährt einem selbst.

Eine offenere Ishimura

Spielerisch bewegt sich Dead Space auf den gewohnten Pfaden des Originals, wir blicken dem Protagonisten Isaac Clarke auf seinem Weg durch die Ishimura also immer noch über die Schulter, während wir nach und nach unterschiedliche Bereiche des Schiffs besuchen, um dort Aufgaben zu erfüllen. Im ersten Kapitel gilt es beispielsweise, die Monorail-Bahn des Schiffs wieder flottzumachen, später dann muss eine Keycard des verstorbenen Kapitäns beschafft oder der Antrieb der Ishimura wieder auf Vordermann gebracht werden. Im Original lief das noch sehr linear ab, die Monorail-Bahn fungierte dort als eine Art Hub, zu der wir immer wieder zurückkehrten, um damit dann ins nächste Kapitel zu fahren, eine spätere Rückkehr war nicht möglich.

Hier setzt die wohl fundamentalste Neuerung des Dead Space Remakes an, denn auch wenn die Kapitelfolge immer noch fest vorgegeben ist, ist genau diese Rückkehr an bereits besuchte Orte im Remake nun möglich. Die Ishimura präsentiert sich damit



jetzt als relativ frei erkundbares Schiff, in dem neue Wege zwischen den einzelnen Abteilungen des Schiffes beispielsweise auch den Besuch zu Fuß ermöglichen und die Monorail nur zu einer weiteren Fortbewegungsoption machen. Die Ishimura wirkt größer.

Eine »Mini-Open-World« solltet ihr zwar nicht erwarten, dazu ist die Ishimura immer noch ein zu großer Metallschlauch mit ein paar Verzweigungen, aber durch diese Neuerung fühlt sich Dead Space schon in den ersten Spielstunden tatsächlich »freier« an. Beispielsweise kommen wir immer wieder an verschlossenen Räumen vorbei, die eine gewisse Sicherheitsstufe erfordern, welche Isaac aber erst später durch gefundene Karten etc. überwinden kann. Es bleibt noch abzuwarten, wie lohnend dieses Backtracking dann tatsächlich ist (beispielsweise durch das Finden besonderer Items), aber wir verspürten bereits einen großen Reiz, diese Gebiete im späteren Verlauf des Spiels noch einmal aufzusuchen.

Noch mehr in Fetzen schießen

Das Salz in der Horrorsuppe sind selbstverständlich auch im Remake die Nekromorphs, die sich in unterschiedlichsten Formen auf Isaac stürzen. Die Slasher beispielsweise attackieren mit ihren sensenähnlichen Auswüchsen, die mutierten



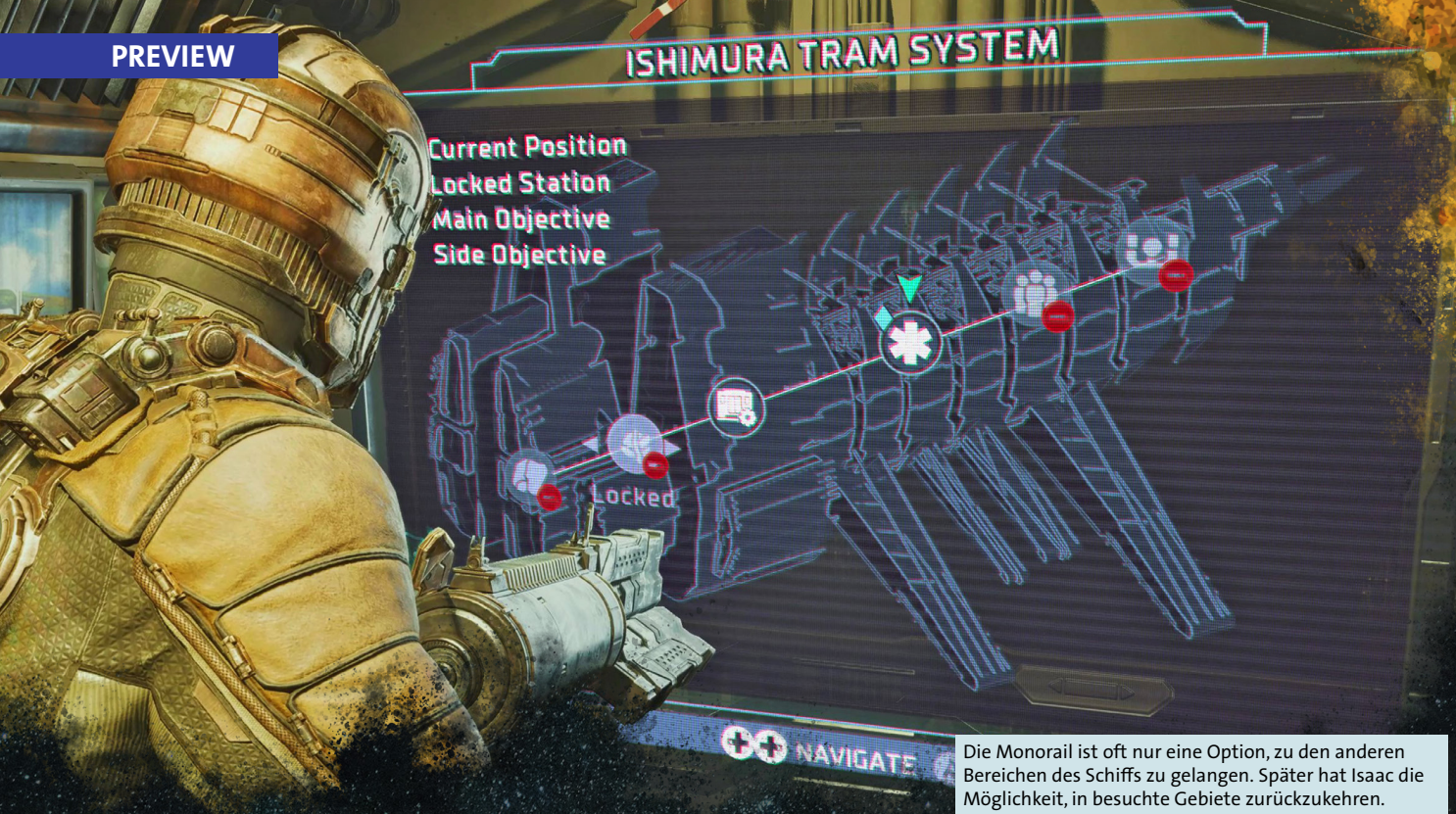
Das Schadensmodell der Gegner offenbart deutlich mehr Details als zuvor. Wer genau hinschaut, kann hier den freigelegten Schädel des Leapers erkennen.

Lurker-Babys sind flink und schießen aus ihren Tentakelarmen auf uns, und die bulligen Brutes kommen mit Urgewalt auf uns zugestürmt. Um die Biester möglichst effektiv zu erledigen, müssen wir sie auch im Remake fachmännisch zerlegen – und das im wahren Sinne des Wortes. »Tactical Dismemberment« hieß diese mehrere USK-Anläufe erfordernde Mechanik im Original, und schon beim Anspielen zeigt sich, dass dieses gezielte Anvisieren nicht nur Effekthascherei,

sondern tatsächlich spielerisch relevant ist. Das Abschießen der Beine beispielsweise verlangsamt die Gegner und verschafft Isaac wertvolle Zeit, das gewaltsame Entfernen des Arms eines Brutes nimmt diesem hingegen seine wichtigste Waffe. Im Remake ist dieses System vor allem optisch ausgefeilter und detaillierter, denn jetzt sehen wir auch herunterhängende Fleischreste und Sehnen an den zerretzten Gliedmaßen, unter weggeschossener Haut kommen auch die Knochen



Die Verwandlung des Kapitäns zu einem Nekromorph wird im Remake deutlich detaillierter und filmischer präsentiert.



Die Monorail ist oft nur eine Option, zu den anderen Bereichen des Schiffs zu gelangen. Später hat Isaac die Möglichkeit, in besuchte Gebiete zurückzukehren.

SCHWIERIGKEITSGRADE UND HILFSFUNKTIONEN

Im Gegensatz zum Original stellt das Remake vier statt drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Zu den bereits bekannten »Leicht«, »Normal« und »Schwer« gesellt sich nun auch ein »Story«-Schwierigkeitsgrad, der noch unter »Leicht« angesiedelt ist. »Normal« ist dabei unserer Einschätzung nach übrigens schon an einigen Stellen recht knackig, wirklich viele Treffer hält Isaac jedenfalls nicht aus. Solltet ihr mal den Weg zum nächsten Ziel nicht finden, hilft wie schon in der Vorlage eine automatisierte Anzeige. In manchen Räumen scannt Isaac dabei zudem die Umgebung und macht Items oder Missionsziele sichtbar.

deutlich zum Vorschein. Die Wucht der bekannten Waffen wie Plasma Cutter oder Pulse Rifle ist unserer Einschätzung nach zudem noch etwas besser gelungen als im Original, welches seinerzeit bereits ein hervorragendes Treffer-Feedback hatte.

Minimale Tweaks beim Waffensystem

Bei Waffen und Gegnern entdeckten wir in den ersten Spielstunden keine großen Neuerungen oder Ergänzungen, allerdings scheint es hier und da ein paar Variationen bei den Gegnertypen zu geben. Denn schon recht früh im Spiel treffen wir etwa auf einen »normalen« Slasher, der auch Säure spucken kann, woran wir uns im Original nicht erinnern können. Interessant zudem: Während im Original alle Waffen mit Ausnahme des Plasma Cutters gekauft werden mussten, scheinen wir im Remake einen signifikanten Teil der Waffen automatisch im Laufe des Spiels zu finden. Zumindest eigneten wir uns so die Pulse Rifle sowie den Flammenwerfer an. Das Upgrade-System des Spiels bleibt dagegen größtenteils identisch: Mit gefundenen Energieknoten können wir an Werkbänken Isaacs Anzug oder Knarren in diversen Kategorien aufbrezeln, etwa Nachladegeschwindigkeit oder Munitionskapazität. Allerdings können wir jetzt besondere Upgrades für jede Waffe finden, etwa einen Behälter, der dem Plasma Cutter

signifikant mehr Munition beschert. Das Sammeln dieser Upgrades reicht aber nicht, denn auch sie müssen wir erst über eine Werkbank und Energieknoten aktivieren.

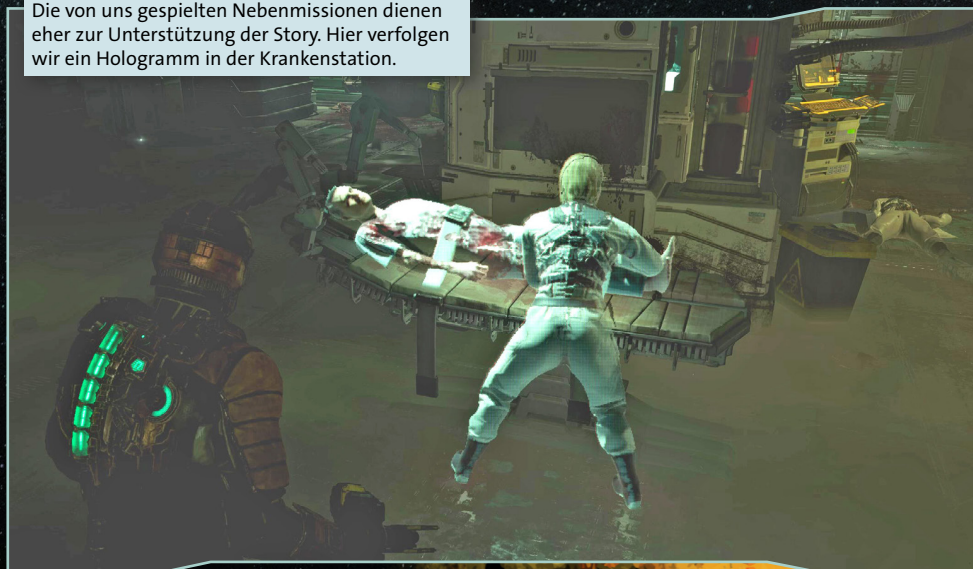
Deutlich anders spielen sich jetzt die Abschnitte des Schiffs, in denen die Schwerkraft außer Kraft gesetzt ist. Im Original war hier die Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt, Isaac konnte lediglich per direktem und geradem Sprung an andere Orte gelangen. Jetzt schwebt er dagegen dank Schubdüsen und -schuhen frei im Raum herum,

was die Navigation etwas erleichtert und sich auch insgesamt moderner anfühlt, die bedrückende Schwerfälligkeit der Vorlage aber vermissen lässt. Außerdem funktionieren in unserer Anspielversion noch nicht alle Steuerungsoptionen wie das automatische Ausrichten, weswegen die Zero-G-Abschnitte noch etwas unrund wirken.

Welchen Schalter nehme ich?

Einige weitere Elemente sorgen dafür, dass sich das »neue« Dead Space für Kenner des Originals tatsächlich angenehm frisch anfühlt. So hat EA Motive beispielsweise die Architektur von diversen Räumen und Schauplätzen modifiziert, kleinere Dinge weggelassen oder gar komplett neue Passagen hinzugefügt. In Kapitel drei beispielsweise öffnen wir jetzt den riesigen Landehangar und schweben dann an der Bordhülle entlang zu unserem nächsten Missionsort – im Original fehlte dieser Abschnitt komplett. Unser ab-

Die von uns gespielten Nebenmissionen dienen eher zur Unterstützung der Story. Hier verfolgen wir ein Hologramm in der Krankenstation.



solutes Highlight sind aber die neuen Circuit Breaker. Schalter, die bestimmte Objekte in den Arealen (de)aktivieren, etwa Türen oder die Sauerstoffzufuhr. Und das stellt uns teilweise vor echt knifflige Entscheidungen. Im dritten Kapitel müssen wir beispielsweise die Zentrifuge der Ishimura wieder in Gang bringen. Auf dem Weg dahin kommen wir in ein Areal, in dem wir über einen Circuit Break eine Tür öffnen sollen. Die Optionen dabei sind: »Tür öffnen oder schließen«, »Licht an oder aus«, »Sauerstoffzufuhr an oder aus«. Wir können allerdings nicht alle drei Schalter gleichzeitig betätigen, sondern nur zwei davon. Und da wir gezwungen sind, die Tür zu öffnen, müssen wir uns entscheiden, ob wir uns entweder in kompletter Dunkelheit zum Missionsziel tasten wollen oder ohne Sauerstoff und somit unter immensem Zeitdruck. Das Remake bleibt in diesen Momenten immer merkbar am Original, aber wirkt angenehm neu variiert.

Atmosphäre-Hammer

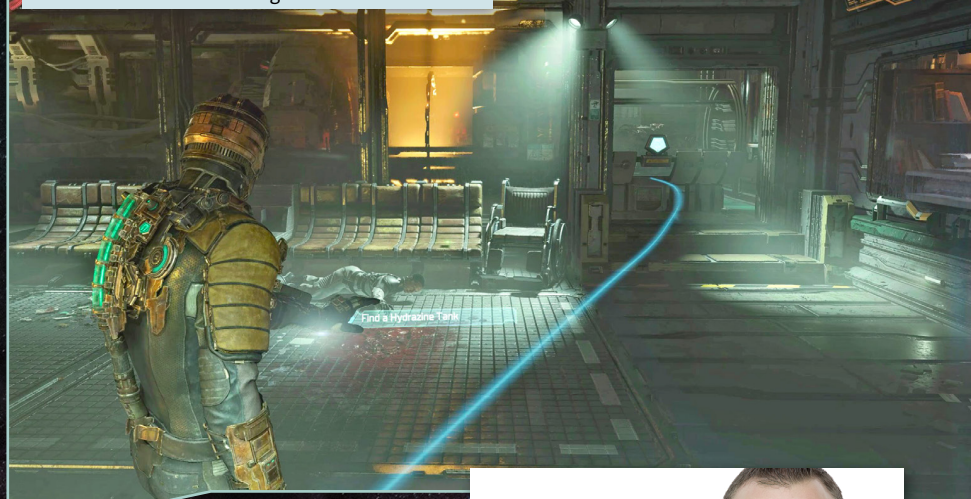
Das wohl Wichtigste allerdings: Dead Space hat auch im Remake absolut nichts von seinem Horrorcharme verloren, das merken wir beim Anspielen deutlich. Die Atmosphäre ist schon nach wenigen Spielminuten zum Schneiden dicht, was nicht zuletzt an der hervorragenden Soundabmischung liegt. Nekromorphs stürzen sich mit markerschütterndem Gebrüll auf uns, herunterfallende Metallteile oder dröhnende Maschinen lassen uns unweigerlich zusammensucken, und auch die Waffen klingen wuchtig und satt. Die Entwickler von EA Motive spielen zudem regelmäßig mit 3D-Effekten beziehungsweise mit der Ortbarkeit von Sound, etwa wenn sie einen Gegner in den Wänden (!) eines Raums um uns herumhetzen lassen. Isaac bewegt sich immer noch vergleichsweise schwerfällig, was einen großen Teils des Horrors ausmacht. Weglaufen? Keine Option! Die Steuerung ist trotzdem herrlich direkt und erlaubt präzise Schüsse auf die Gliedmaßen der Feinde, was aber auch absolut notwendig ist. Denn an vielen Stel-



Isaac ist kein stummer Befehlsempfänger mehr, sondern kommuniziert mit anderen Charakteren. Meistens ist er auf der Ishimura aber allein.

Isaac: Yeah, but the barricade was put together in a hurry. A hydrazine tank might blow it open.

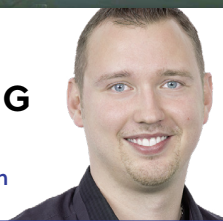
Nach wie vor ziemlich praktisch: Auch im Remake könnt ihr euch den Weg zum nächsten Missionsziel durch eine blaue Linie anzeigen lassen.



len lässt uns Dead Space keine Luft zum Atmen, lässt Nekromorphs sowohl vor als auch hinter uns auftauchen, was enormen Stress erzeugt, für nahezu dauerhafte Anspannung sorgt und zeitweise sogar regelrechte Panik auslösen kann. Diese wurde bei unserer gespielten Vorschauversion übrigens noch von ein paar technischen Problemen getrübt (wie etwa Framerate-Einbrüchen, Abstürzen oder Bugs), die Entwickler versicherten uns allerdings, dass sie bis zum Release im Januar 2023 behoben werden sollen. Damit sich auch beim Remake der intensive Horror in die Erinnerungen frisst – und nicht die Technik-Fails. ★

MEINUNG

Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Ich habe Dead Space bestimmt zehnmals durchgespielt, kenne das Original also ziemlich gut. Und um ehrlich zu sein, hatte ich mich beim Remake schon auf ein »einfach nochmal, nur mit besserer Technik« eingestellt. Umso überraschter war ich jetzt beim Anspieltermin, dass sich das Remake an vielen Stellen wirklich frisch und regelrecht neu anfühlt. Klar, die grundsätzliche Struktur bleibt zwar gleich, aber gerade durch die Tweaks, die Ishimura freier erkunden zu können, oder die Circuit-Break-Entscheidungen kommen für mich hier Komponenten ins Spiel, die mich jetzt schon begierig darauf warten lassen, erneut in die düsteren Gänge des Schiffes abzutauchen. Schlicht und einfach, weil ich wissen will, welche Anpassungen EA Motive noch vorgenommen hat. Die Atmosphäre ist dabei immer noch der absolute Hammer, ich bin jedenfalls beim Anspielen mehrfach zusammengezuckt, der schon auf der normalen Stufe recht anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad tut sein Übriges dazu. Dass das Remake zudem deutlich besser aussieht als die Vorlage, war zu erwarten, trotzdem gewinnt das Spiel vor allem durch die dynamischen Lichtquellen, die wirklich einiges hermachen. Ich freue mich jedenfalls wahnsinnig auf das Remake und reserviere vorsorglich schon mal einen Platz auf meiner 2023er-Top-10-Liste.

Die Lurker sind mutierte Babys, die flink herumwuseln und dementsprechend schwer zu treffen sind. Ihre Tentakel sind ihre Schwachpunkte.

