

Dead Space Remake

JETZT EIN MEISTERWERK

Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Motive** Termin: **27.1.2023**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden**
 Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Genau so muss ein Remake sein: Die Rückkehr von Dead Space gerät zum Triumphzug. Im Test verraten wir, warum selbst Kenner wieder von Neuem erschrecken. Von Christian Schwarz

Seit knapp 15 Jahren zählt Dead Space bei Horror-Fans als Kultspiel, das auf Story und Atmosphäre und – ganz im Gegensatz zu den Nachfolgern – auf Survival statt Action setzt. Nachdem der dritte Teil die Serie zu einem Koop-Action-Shooter mit Gruselementen verunstaltet wurde und die Fans das Spiel größtenteils ablehnten, zog EA den Stecker, und Dead Space verschwand in den endlosen Weiten ungenutzter Spielereisen. Bis jetzt! Denn EA veröffentlichte am 27. Januar 2023 ein waschechtes Remake, das vom Studio Motive entwickelt wurde. Wir haben uns für euch erneut durch die dunklen Gänge der USG Ishimura gekämpft und klären, was das neue Dead Space kann.

Keine Routinemission

Das Entwicklerstudio Motive hat Dead Space in der Frostbite-Engine komplett neu gebaut, aber das Remake bleibt dem Original inhaltlich dennoch so stark wie nur möglich verbunden. Wir schlüpfen also auch in der Neuauflage wieder in den Raumanzug des Ingenieurs Isaac Clarke. Der ist im Jahr 2508 als Teil der Crew des Raumschiffs Kellion auf dem Weg zum Bergbauschiff USG Ishimura. Von dort gab es schon lange kein Lebenszeichen mehr, sodass Isaac und Kollegen nach dem Rechten schauen und etwaige technische Probleme lösen sollen. Außerdem arbeitet Isaacs Freundin Nicole im medizinischen Bereich der Ishimura, sodass sich der Protagonist auf ein Wiedersehen freut.

Ziemlich schnell wird klar, dass es sich um keine Routinemission handelt, denn nach einer Bruchlandung und ersten Inspektion des Hangars stellt die Rettungscrew fest, dass irgendwas nicht stimmt. Der Eindruck wird bestätigt, als plötzlich bizarre, an verstümmelte Menschen erinnernde Monster mit abartigen Mutationen aus den Luftschächten springen und die Neuankömmlin-

ge dezimieren. Auf der Flucht von der Gruppe getrennt, ist Isaac auf sich alleine gestellt und nur per Funk mit seinem Captain Hammond sowie der Technikerin Kendra Daniels verbunden. An dieser Stelle beginnt der etwa 15-stündiger Albtraum.

Atmosphäre zum Schneiden

Fans des Originals werden diese Ausgangssituation sehr gut kennen. Auch wir fanden uns beim Spielen sofort in den vertrauten Gefilden wieder. Allerdings erschaffen Grafik- und Sounddesign eine Atmosphäre, die nahezu einzigartig ist. Die Frostbite Engine zaubert ein schaurig-schönes Bild auf den Monitor, sodass die langen Gänge und spärlich ausgeleuchteten Räume wahrhaft bedrohlich wirken. Auch für Kenner.

Wenn das Licht ausgeht, dann ist es wirklich dunkel, und unser Puls schnell in die Höhe. An anderen Stellen werden mit den wenigen Leuchtmitteln wunderschön bedrückende Lichtstimmungen erzeugt, und wenn wir die Decks der medizinischen Abteilung durchsuchen, schreiten wir durch bedrohlichen Nebel, bevor wir überhaupt erst die Blutspuren an der Wand wahrnehmen.

Tipp: Spielt Dead Space unbedingt im Dunkeln mit Headset oder sehr guter Surround-Anlage! Wir waren gebannt von all den kleinen, unheilvollen Geräuschen, haben auf jedes Knarzen geachtet, waren beeindruckt, als das laute Getöse von Maschi-

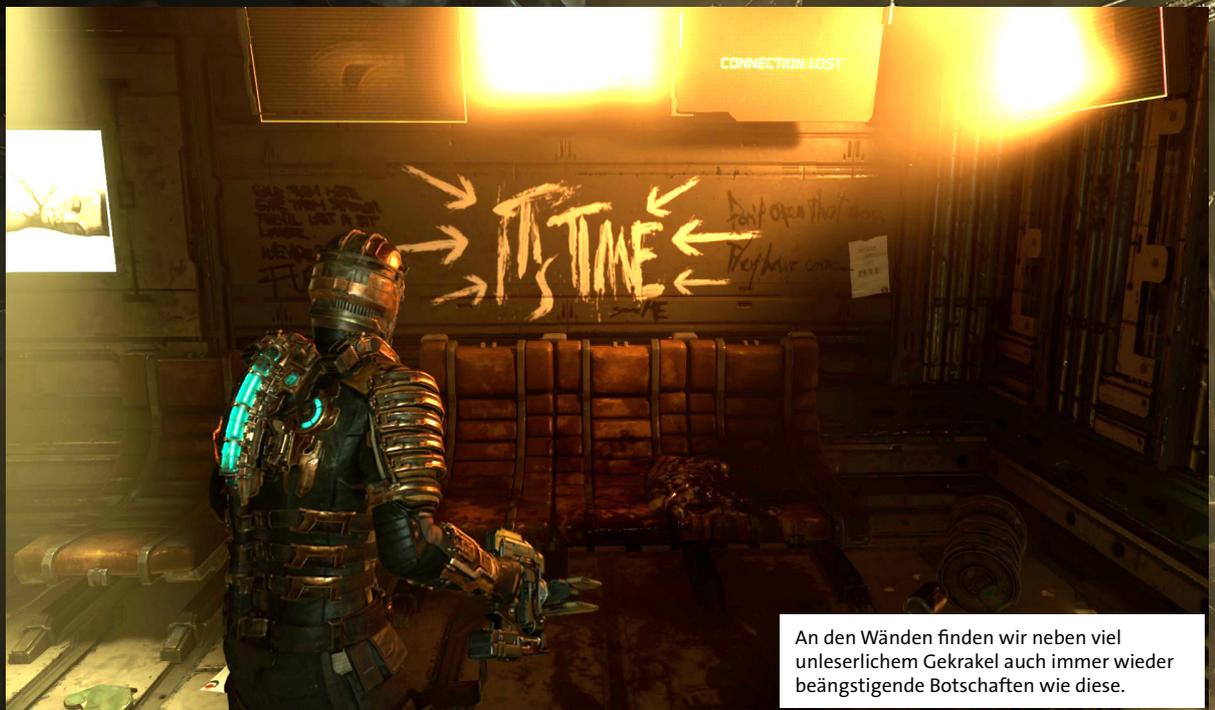
Eignet sich für euch, wenn ...

- ... es euch nach einem richtigen Highlight dürstet.
- ... ihr euch mal wieder schön gruseln wollt.
- ... ihr das Original verpasst habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ein Open-World-Spiel erwartet.
- ... euch ständiges Reparieren auf den Zeiger geht.
- ... ihr noch keine 18 Jahre alt seid.





An den Wänden finden wir neben viel unleserlichem Gekrakel auch immer wieder beängstigende Botschaften wie diese.



Isaac: Chen. Ist er ...

Neben den Levels profitieren auch die Figuren und die Videoanrufe von der optischen Generalüberholung.



Die Crew der Ishimura trachtet uns als bis zur Unkenntlichkeit entstellte Necromorphs nach dem Leben.

FRÜHER, HEUTE

In euren Köpfen sieht Dead Space wahrscheinlich noch immer brillant aus. Um den Unterschied zu heute zu visualisieren, zeigen wir euch eine Vergleichsszene aus den ersten Minuten des Spiels. Isaac nähert sich an Bord Kellion der Ishimura.



ORIGINAL



REMAKE

nen alle Gefahren übertönte, und kamen nach unserem ersten lautlosen Ausflug ins Weltall verstört wieder zurück. Es ist schwer zu beschreiben, hört es am besten selbst.

In den zwölf Kapiteln besuchen wir verschiedene Areale des Schiffs. Dazu gehören die erwähnten Landehangars und der medizinische Bereich, aber auch der Maschinenraum, die Brücke oder das Abbaudeck. Manche Abteilungen besuchen wir mehrmals. Das kann man als einfallsloses Backtracking abtun, damit wird man dem Spiel aber nicht gerecht: Nichts ist trügerischer, als in Horrorspielen in vermeintlich sichere, weil bekannte Bereiche zu gehen. Das ist auch beim Dead Space Remake der Fall: Zwar hält es sich im groben Ablauf und bei der Dramaturgie ans Original, allerdings entdecken auch Veteranen Neues. Dazu später mehr.

Eine Horroratmosphäre ist nur so gut wie die sich hinter ihr verbergende Bedrohung – und die hat es in Dead Space in sich. Auf der Ishimura hat sich eine Form von Seuche ausgebreitet, die nahezu die komplette Crew in sogenannte Necromorphs verwandelt hat. Die stürzen sich auf alles Lebende. Und auf auf konventionelle Art ist ihnen nicht beizukommen. Erst wenn Isaac ihre Gliedmaßen fachgerecht abgetrennt hat, geben die Biester Ruhe. Entwickler Motive hat sich hier bei den Details ganz besondere Mühe gegeben, den Rest müsst ihr euch denken. Schießt Isaac mit einer der sieben Waffen auf so ein Monster, spratzt entsprechend der Schadensmenge »Material« ab. Vom Detailgrad erinnert das sehr an das Remake von Resident Evil 2, hier hat die Optik aber auch noch einen spielerischen Nutzen:

Wir sehen auf diese Weise – so schnell man es bei den Lichtverhältnissen eben sehen kann –, wie verwundet ein Gegner ist.

Zweckentfremdetes Handwerkzeug

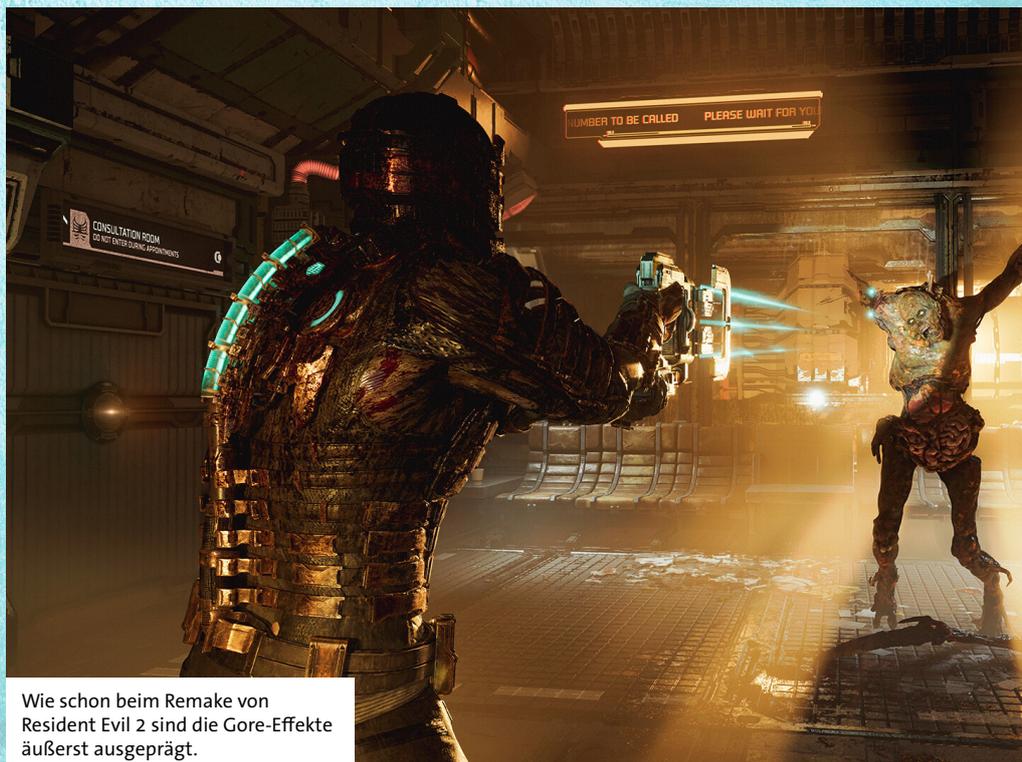
Getreu dem Motto »Trust me, I'm an engineer!« greift Isaac zu seinem Werkzeug und zerteilt die Necromorphs in handliche Portionen. Mit dem Plasma-Cutter schneidet Isaac horizontal oder vertikal und kommt damit gerade zu Beginn des Spiels gut voran. Im weiteren Verlauf findet er die bekannten Waffen wie das Impulsgewehr, die Industriekreissäge Ripper, einen Flammenwerfer und diverse Energiekanonen. Ja, richtig gelesen: Isaac findet die Waffen tatsächlich und sammelt sie dann auf. Im Original waren die Wummen nur in Shops zu kaufen,

MEINUNG

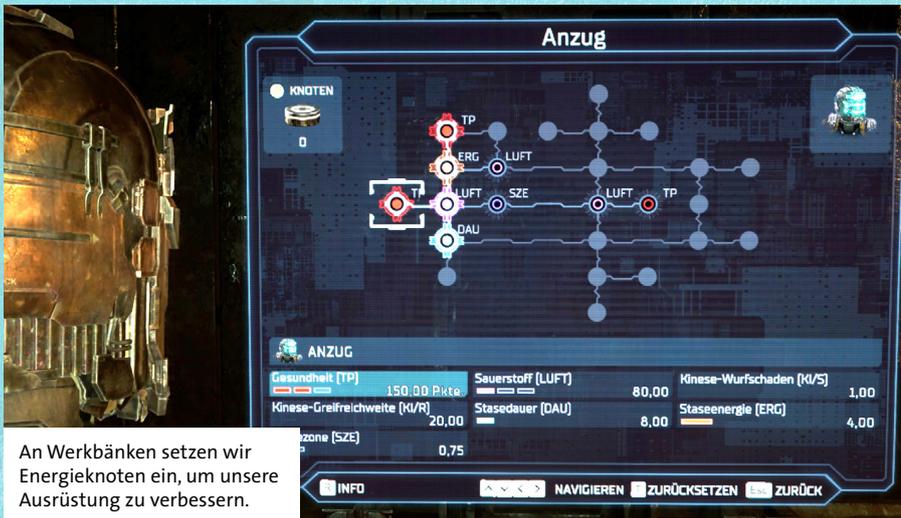
André Baumgartner
@playtyper



Das Remake befördert den einstigen Horrormailstein nicht nur bei Optik und Komfort in die Moderne, es veredelt auch das Gameplay genau an den richtigen Stellen. Trotz des beachtlichen Alters der Idee fühlte sich das Necromorph-Zerlegen wieder frisch an. Mich begeisterten auch die überarbeiteten Dialoge und die überraschend detaillierte Mimik in den Videoanrufen, die sogar dezente Mikroexpressionen verwendet, um den Gesprächen zusätzliche Nuancen zu verleihen. Für den ultimativen Nervenkitzel habe ich es gleich auf »schwer« durchgespielt, Munition gespart, wo es nur ging, und mich in der Rolle des Underdogs pausenlos herrlich gegruselt. Alte Klassiker neu aufzulegen, birgt immer ein großes Risiko, doch was Motive hier abliefern, grenzt auf fast schon gruselige Art an Perfektion.



Wie schon beim Remake von Resident Evil 2 sind die Gore-Effekte äußerst ausgeprägt.



An Werkbänken setzen wir Energieknoten ein, um unsere Ausrüstung zu verbessern.

die ebenso wie Speicherpunkte und Werkbänke überall auf der Ishimura verteilt sind. An den Verkaufspunkten erwerben wir weiterhin bessere Anzüge, Munition, Medipacks, Energieknoten oder Schaltpläne. Die letzten beiden Gegenstände brauchen wir an Werkbänken. Hier verbessern wir unsere Waffen zunächst rudimentär, später richtig. Das funktioniert ein bisschen anders als im Original: Waffen verbessern wir in verschiedenen Kategorien, etwa Schaden und Kapazität. Das passiert über einen Schaltplan, der die verschiedenen Punkte miteinander verbindet. Mittels sammeln- oder kaufbarer Energieknoten schalten wir nun Verbesserungen frei und beschreiten den Pfad auf dem Schaltplan. Allerdings sehen wir zu Beginn noch nicht den kompletten Schaltplan, sondern finden weitere Teile davon im Spiel oder im In-Game-Shop (kein Echtgeld notwendig). Mit dem neuen System bringt jeder investierte Energieknoten direkt eine Verbesserung für Waffe oder Anzug, aber es

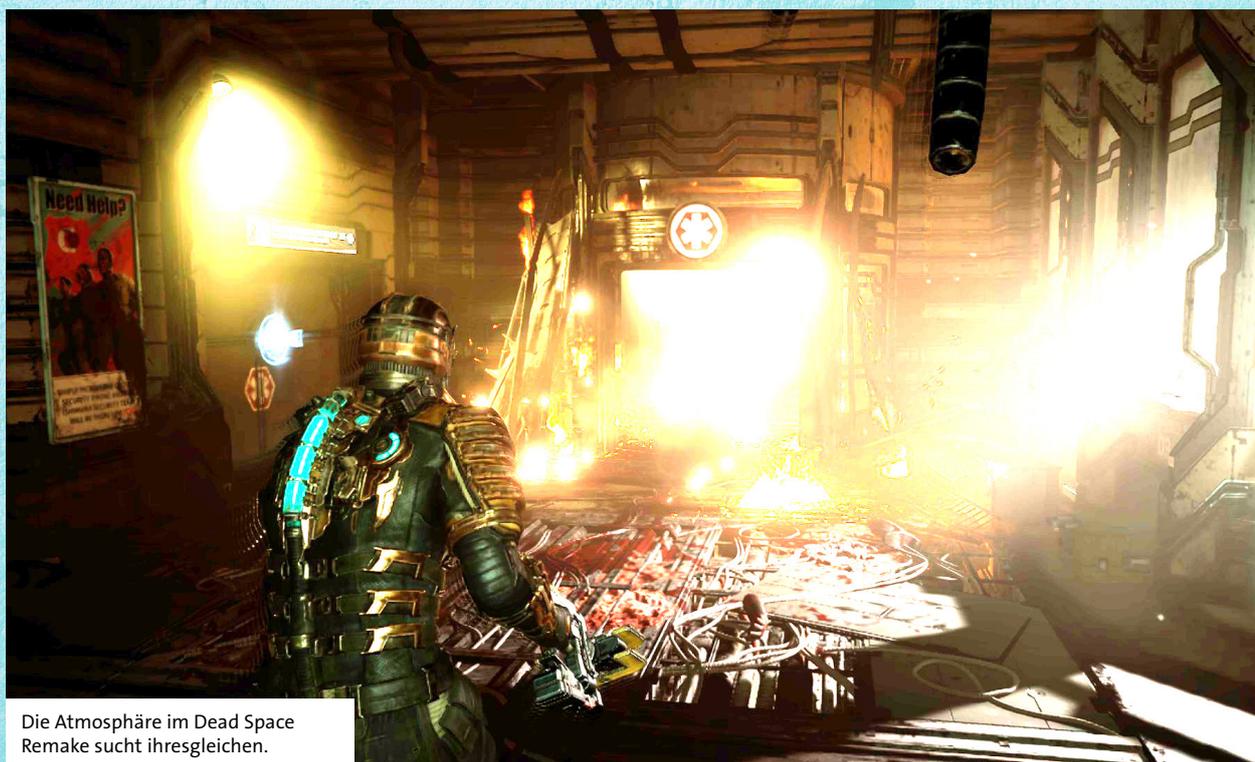
braucht mehr Schritte, bis eine Waffe wirklich »fertig« ist. Und auch wenn es im ersten Moment vielleicht nicht so wirkt: Die Kämpfe in Dead Space laden zum Experimentieren ein. Neben seinen Waffen besitzt Isaac noch ein Kinese- und ein Stasemodul, mit denen er Objekte bewegt oder sich bewegende Objekte verlangsamt. Weil die Waffen diesmal physikalisch auffindbar sind, können sie leichter ausprobiert werden. Außerdem: Haben wir eine Waffe im Schnellzugriff, lassen Gegner auch Munition dafür fallen.

Das Upgraden der Waffen motiviert ganz vorzüglich. Das liegt daran, dass Verstärkungen des Waffenarsenals sofort spürbar sind. Haben wir endlich ein paar Knoten zusammengekratzt und werten unseren Ripper in Sachen Schaden und Kapazität auf, spüren wir das sofort in den Kämpfen. Das ist zum einen unheimlich befriedigend, hält zum anderen aber nicht lange an. Denn aufgrund des guten Balancings kommen wir uns niemals übermächtig oder (sehr) unterlegen

vor. Im Laufe der Handlung wird das Spiel fordernder, und natürlich müssen wir auch umsichtig mit unseren Ressourcen agieren – aber es handelt sich schließlich auch um Survival-Horror. Diesbezüglich ist das Dead Space Remake sogar sehr fair zu uns: Wir haben die Möglichkeit, an den häufig auftauchenden Speicherstationen beliebig oft unseren Fortschritt zu sichern und dabei unbegrenzt viele Speicherstände anzulegen (die Begrenzung auf 20 Slots des Originals entfällt). Außerdem gibt es ein fair eingesetztes System für Autosaves, sodass wir im Fall der Fälle an einem unweit unseres tragischen Todes gelegenen Ort wieder einsteigen. Wem das alles zu leicht oder schwer klingt, der wählt einen anderen der fünf Schwierigkeitsgrade. Auf dem höchsten Level hat Isaac nur ein einziges Leben. Stirbt er, ist das Spiel aus. Damit ist euer Fortschritt nicht futsch, ihr dürft auf »schwer« weitermachen. Nach einem erfolgreichen Durchlauf wartet der New-Game-Plus-Modus, in dem wir sämtliche Ausrüstung auf dem gleichen Schwierigkeitsgrad übernehmen.

Was ist inhaltlich neu?

In Dead Space kann auch im Remake jederzeit alles passieren. Selbst vermeintlich monsterfreie oder bereits durchquerte Räume bieten lediglich trügerische Sicherheit. Zum Teil sind die Fieslinge wie im Original platziert, zum Teil aber auch nicht. Die offensichtlichste Neuerung ist aber, dass der einst stumme Protagonist Isaac nun spricht. Das verleiht der ganzen Geschichte viel mehr Glaubwürdigkeit, und trotzdem leidet das Gefühl der totalen Isolation kein bisschen darunter. Die deutschen Sprecher machen ihre Sache ordentlich, nur Isaac selbst klingt manchmal etwas zu sehr akzentuiert. Löblich: Wir wählen bei Bedarf die englische



Die Atmosphäre im Dead Space Remake sucht ihresgleichen.

SO SIEHT ES MIT DER TECHNIK AUS

Wir haben das Remake von Dead Space auf insgesamt drei PC-Systemen gespielt und hatten dabei einen sehr guten Eindruck. Das Spiel läuft stabil und flüssig, Abstürze gab es keine. Was wir bemerkt haben, waren kleine Ruckler in versteckten Ladebereichen (etwa in den Aufzügen). Gelegentlich gab es auf unserem Mittelklassensystem Nachladeruckler, die zwar zu bemerken waren, aber den Spielablauf nicht störten. Wenig verwunderlich: Auf dem dritten Testsystem schnurrte Dead Space geradezu.

TESTSYSTEM 1

Intel Core i7 4790K
Geforce GTX 1070Ti
16 GB RAM

TESTSYSTEM 2

Intel Core i7 9750H
Geforce RTX 2070 Max-Q
16 GB RAM

TESTSYSTEM 3

Intel Core i9 13900K
Geforce RTX 4090
32 GB RAM

Schwach: In den Grafikeinstellungen gibt es keinen Regler, um das Field of View zu erweitern. Und auch das zeitgemäße Raytracing kommt nur als Ambient-Occlusion-Variante vor.

Bugs und Fehler? Bis auf ein paar wenige, nicht reproduzierbare Glitches mit kleinen Gegnern auf engem Raum fiel uns nichts negativ auf.

Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Bei den Ausflügen in die Schwerelosigkeit bedient sich das Remake bei Dead Space 2: Anstatt wie im Original nur von einer Oberfläche zur anderen zu springen, hebt Isaac auf Knopfdruck ab und bewegt sich mit den Schubdüsen seines Anzugs frei im Raum. Das macht nicht nur sehr viel Spaß, sondern wertet auch die grandiose Atmosphäre auf. Wenn wir bei Schwerelosigkeit und am bes-

ten noch unter Sauerstoffknappheit durchs Vakuum fliegen, bleibt unser Herz beinahe stehen. Isaac röchelt nach Luft, Monster tauchen scheinbar aus dem Nichts auf.

Was für die Steuerung im All gilt, trifft auch für die Eingaben auf festem Boden zu: Dead Space spielt sich mit Maus und Tastatur sehr gut! Wir mussten im Test die Mauspempfindlichkeit auf 65 Punkte hochstellen, aber danach war alles sehr intuitiv. Nichts

ist mehr von der Trägheit des ersten Teils zu sehen, die ja damit erklärt wurde, dass Isaac Ingenieur und kein Kämpfer sei.

Die ansonsten größte Neuerung ist die (etwas) aufgebrochene Linearität im Spielverlauf. Dead Space ist noch immer keine Open World, doch die Zeiten, in denen sich Kapitel an Kapitel reihte und jeder Passus nur in einem festen Bereich spielte, sind vorbei. Zwar gibt es noch immer die schiffsinterne Monorail als Verbindung zwischen den einzelnen Stationen, allerdings existieren auch einige neue Schleichwege zwischen den Bereichen. Das ganze Schiff lässt sich so aber auch noch nicht sofort erkunden. In manchen Abteilungen kommen wir nicht umhin, die Einschienenbahn erst freizuschalten und dann als Schnellreisefunktion zu verwenden. Das ist grundsätzlich eine gute Designentscheidung, da sich das Schiff so mehr wie ein kohärenter Schauplatz anfühlt. Und auch spielerisch ergeben sich daraus ein paar neue Möglichkeiten: Einzelne Türen, meist zu Lagerräumen, verfügen über eine Sicherheitsstufe. Im Laufe des Spiels erlangen wir diese Sicherheitsstufen und können dann nochmal in bereits absolvierte Areale zurück, um zu plündern. Das ist nett, da wir so nochmal unsere Vorräte aufstocken, aber wirklich gebraucht haben wir es nicht. Verschlossene oder offene Türen prü-

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Als ich das Original vor knapp 15 Jahren spielte, war ich zwar begeistert, brüllte abends aber in gewisser Regelmäßigkeit den heimischen Altbau zusammen. Als ich das Remake spielte, dachte ich eigentlich, ich wäre über diese Phase spätpubertärer Gruselei hinweg. Mitnichten! Ich gehe durch die vertrauten Gänge und bin dabei so angespannt und nervös wie lange nicht mehr. Auch weil ich ahne, was passiert. Auch wenn dann genau das passiert, was ich erwarte. Und auch wenn etwas völlig Unerwartetes passiert. Gerade dieses Gefühl, dass jederzeit alles passieren kann, gibt das Dead Space Remake mir sehr oft. Dazu kommen diese fantastische Optik und das herausragende Sounddesign. Das war alles im Original schon sehr gut, ist jetzt aber mindestens eine Stufe besser. Neuaufgaben von liebgewonnenen Spielen müssen ja immer gegen die emotional verklärte Erinnerung bestehen. Mein Fazit ist, dass das Remake von Dead Space besser aussieht, sich besser anhört und besser spielt als das Original in unserer Erinnerung. Neben all den vielen großen Dingen, die Motive hier richtig gemacht hat, kann die wichtigste Leistung gar nicht hoch genug gewichtet werden: Mit dem Remake von Dead Space wird dieser Klassiker einer neuen Spielergeneration zugänglich gemacht.



Mit dem Kinesemodul verwandeln wir herumliegende Gegenstände wie Necromorph-Klingen, Stangen, Feuerlöscher und Gasflaschen in tödliche Geschosse.



Hier sehen wir, wie nah Isaac den Necromorphs am besten nicht kommt.



Wie im Original erhalten wir früh im Spiel den berühmten Plasmacutter samt Gebrauchsanweisung.

fen wir genau wie Missionsziele, die vielen aufgesammelten (erstklassigen) Audio- und Textlogs oder unser Inventar per Tastendruck. Wie im originalen Dead Space öffnen wir ein Hologramm und erledigen alle Eingaben direkt im Spiel – und sind dabei natürlich auch angreifbar. Die im Original unübersichtliche Karte ist im Remake deutlich hilfreicher, da sie in 2D gehalten ist und wir auf Knopfdruck durch die Ebenen wechseln. So gut das System aber ist, in engen Räumen wie etwa Fahrstühlen kann die Kamera das Menü mitunter nicht richtig einfangen. Toll: Statusanzeigen von Isaac und seiner Ausrüstung befinden sich weiterhin am Anzug oder auf den Waffen. So bleibt der Bildschirm ganz dem Gruselerleben überlassen.

Sidequests für mehr Story

Im gesamten Spiel gibt es insgesamt drei neue größere Nebenquests, die der Handlung und ihren Figuren etwas mehr Tiefe geben. In einem dieser Stränge ist Isaac auf der Suche nach seiner Freundin Nicole. Dazu rekonstruiert er ihren Weg und erhält vielerorts mittels Hologrammaufzeichnungen wichtige Informationen. Mit diesen werden

auch Elemente der Hauptgeschichte direkt in der Spielwelt erzählt. Verschlossene Türen und die Nebenquests sind zwar in der Summe keine großen Dinge, geben uns aber ausreichend Futter, um noch mehr Zeit in Dead Space zu verbringen.

Und dann gibt es da noch die großen Neuerungen, die das Spiel einfach nur besser machen. Am Ende von Kapitel vier versucht Isaac beispielsweise, die Asteroidenabwehr der Ishimura in Gang zu bringen. Was im Original eine frustrierende Passage war, ist nun so viel besser: Wir fliegen zwischen Gesteinsbrocken umher, erwehren uns Monstern und kalibrieren die Kanonen. Nach ein paar Schuss mit jedem Geschütz funktioniert die Programmierung.

Natürlich erbt die Neuauflage eines vor dem Jahr 2008 designten Titels mitunter auch dessen Schwächen: Nicht alle Aufgaben an Bord sind spektakulär. So müssen wir oft etwas reparieren oder eine bestimmte Anzahl von Gegnern vernichten, die die Luft verpesten. Auch wird das Spiel gerade zum Ende hin zu actionlastig, wenn wir praktisch nur noch Gegnerwellen bekämpfen. Das ist zwar schade, ergibt sich aber

auch aus dem Kontext. Wenn gegen Ende die großen Geheimnisse der Story bereits gelüftet sind und sich unser Techniker zu einem Kampfenieur gemausert hat, funktioniert auch die beste Gruselatmosphäre nur noch bedingt. Aber dieser Kritikpunkt ist verzeihbar, denn mit Dead Space Remake bekommen wir ein erstklassiges, wenn nicht gar das aktuell beste Horrorspiel. ★

DEAD SPACE REMAKE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8600 / Ryzen 5 2600X
GTX 1070 / RX 5700
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 11600K / Ryzen 5 5600X
RTX 2070 / RX 6700 XT
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 beeindruckende Grafik
- 👍 wunderschöne Lichtstimmungen
- 👍 erstklassiges Sounddesign
- 👍 fetzige Splatter-Effekte
- 👍 sehr kurze Ladezeiten

SPIELDESIGN



- 👍 fordernde Kämpfe
- 👍 Upgrades spürbar
- 👍 Taktik spielerisch wichtig
- 👍 Freiheit in Schwerelosigkeit
- 👎 teilweise altbackenes Missionsdesign

BALANCE



- 👍 Gegner mit Schwachpunkten
- 👍 Feinde hinterlassen Munition
- 👍 faire Kämpfe
- 👍 Schwierigkeitsgrad jederzeit umschaltbar
- 👎 am Ende zu actionlastig

ATMOSPÄRE / STORY



- 👍 dichte Atmosphäre
- 👍 Angstgefühl
- 👍 Isaac spricht endlich
- 👍 spannende Geschichte
- 👍 Nebenquests bringen Tiefe

UMFANG



- 👍 zwölf bis 15 Stunden Kampagne
- 👍 fünf Schwierigkeitsgrade
- 👍 New Game Plus
- 👍 alternatives Ende
- 👎 ähnlich linear wie das Original

FAZIT

Zeitgemäßes Remake, das mit beeindruckender Grafik und erstklassigem Sounddesign Fans wie Neulinge begeistert.



An diesen im Remake neuen Terminals leiten wir die Energieversorgung um.