

# Dead Space

Resident Evil plus Silent Hill plus Alien plus Event Horizon gleich Weltraum-Horror der Extraklasse?

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4454  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4453

Es ist ein großer, ein mutiger Plan. Und den will ausgerechnet die Firma umsetzen, die in Spielerköpfen eher unter »Lizenz- und Serien-Abnudelei« gespeichert sein dürfte. Doch Electronic Arts hat Glen Schofield und Bret Robbins (arbeiteten zuletzt gemeinsam am Actionspiel **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**) tatsächlich von der Leine gelassen. Die beiden dürfen sich mit dem Segen des sonst eher konservativen Publishers einen Traum erfüllen: Man will den subtilen Horror eines **Silent Hill** und das offensichtliche Grauen eines **Resident Evil** in den Weltraum teleportieren. **Dead Space** soll – so

Schofield – das schaurigste Spiel aller Zeiten werden. Nun gut, es soll das erste in einer Serie der schaurigsten Spiele aller Zeiten werden. Electronic Arts ist eben doch noch immer Electronic Arts.

## Allein mit der Bedrohung

**Dead Space** – der Name ist Programm, und das Konzept dahinter hat sich vor allem schon in Sci-Fi-Filmen bewährt: Sie erinnern sich an den ersten **Alien**-Film? Sie erinnern sich an **Event Horizon**? Sie erinnern sich an das Gefühl, das ganz langsam aus dem Bildschirm auf Sie zu kroch? Dieses Gefühl, einer tödlichen Bedrohung ausgeliefert zu sein – allein auf einem

gigantischen Raumschiff, unerreichbar weit fort von jedem anderen menschlichen Dasein? Gut, dann wissen Sie, was sich die Entwickler vorgenommen haben, denn das Design des Spiels basiert tatsächlich zum Teil auf den genannten Filmen.

## Über 1.000 Opfer

Die USG Ishimura, ein Schiff der sogenannten »Planet Cracker«-Klasse, ist darauf spezialisiert, ganze Himmelskörper zu zerlegen und die verwertbaren Einzelteile aufzusammeln. Kurz: Der Pott ist gigantisch. Eines Tages geht ein Notsignal der Ishimura beim Eigentümer ein, der Concordance

Extraction Corporation. Man rechnet mit technischen Schwierigkeiten und sendet die Computerspezialistin Kendra Daniels, den Sicherheitsoffizier Zach Hammond und den Ingenieur Isaac Clarke los, um den Kahn wieder flottzukriegen. Kaum auf der Ishimura angekommen, werden die drei getrennt. In der Rolle von Isaac stehen Sie plötzlich allein in dem riesigen, im All treibenden Konstrukt. Und es wird recht schnell klar, dass marode Technik nicht das Problem des Planetenzerstörers ist. Die meisten der über 1.000 Crewmitglieder sind nicht mehr das, was sie mal waren. Eine extrem aggressive Alienrasse, die



Das **Grafik-Gerüst** ist eine Eigenentwicklung und nicht – wie im Internet zum Teil behauptet – die aktuelle Unreal-Engine.



Isaac in tödlicher **Umar-mung**: Die Monster scheinen an dem Ingenieur einen Narren gefressen zu haben.



Dead Space kommt mit minimalen **Anzeigen** aus: Die Leuchtanzeige auf Isaacs Rücken informiert Sie über seinen Gesundheitszustand, die Holographie über dem Schneidgerät über den Munitionsvorrat.

Necromorphs, haben das Schiff überfallen und alle Menschen in Bestien verwandelt – und selten hat man grauenvollere Kreaturen in einem Spiel gesehen.

### Die Horror-Mischung

Auf der Ishimura lauern unter anderem Wesen, die an kleine Kinder erinnern. Doch ihre Augen sind leer, ihre Zähne sind Fänge, und aus Mündern sowie klaffenden Wunden auf dem Rücken peitschen Tentakel. Isaac trifft Scheusale mit stumpfbartigen Gliedern und grotesk aufgeblähten Bäuchen, aus denen fledermausartige Bestien brechen.

Das Monster-Design von **Dead Space** erinnert an das aus **Resident Evil** oder der Horror-Serie **Silent Hill**. Formen sind manchmal noch erkennbar, Gliedmaßen wie Arme und Beine lassen sich unterscheiden. Doch all das wirkt wie zerschnitten, falsch wieder zusammengesetzt – und als wäre etwas addiert worden, das nicht menschlich ist. Das soll der Clou sein: **Dead Space** setzt auf die Mischung von Bekanntem und Unbekanntem. So wie es bei den surrealen Monsterbildern des Künstlers H. R. Giger der Fall ist, aus denen oft menschliche Augen den Betrachter anstarren.

### Kopftreffer sind nutzlos

Dass der Held des Spiels nicht der schon erwähnte Sicherheitsoffizier Hammond, sondern eben der



Die **Necromorphs** machen ihrem Namen alle Ehre: Sie verwandeln tote Menschen in groteske Bestien.

gewöhnliche Ingenieur Clarke ist, hat seinen Grund. Die Entwickler wollen den Monstern keinen kampferprobten Soldaten wie den **Doom**-Marine entgegenstellen, sondern einen Durchschnittsmenschen. So soll die Bedrohung noch intensiver werden.

Dementsprechend erwehrt sich Isaac seiner Haut auch nicht mit der typischen Actionspiel-Ausrüstung wie Maschinengewehr oder Laserkanonen. Er nutzt das, was er zur Verfügung hat, unter anderem ein Schneidgerät. Der sogenannte »Plasma Cutter« und das, was der Ingenieur mit ihm anstellen kann, dürfte dem Spiel hierzulande mindestens das

Siegel »keine Jugendfreigabe« einbringen. Er trennt Arme, Beine, Köpfe ab. Dass das für den deutschen Markt entschärft wird, ist unwahrscheinlich, wird die Schnetzerei doch spielentscheidend sein. Die Monster sollen sich oft nur erledigen lassen, wenn man sie artgerecht auseinandernimmt. Zitat der Entwickler: »Die Kernmechanik des Spiels ist das strategische Abtrennen von Aliengliedmaßen. Die alte Weisheit, dass ein Kopftreffer ein Alien sofort stoppt, gilt in **Dead Space** nicht.«

### Tot im All

Damit **Dead Space** nicht zur grotesken Splatter-Orgie verkommt,

sondern vor allem Angst macht, will man direkte Konfrontationen und subtile Elemente wie »gefühlte« Gefahr ähnlich wohl dosiert wie in **F.E.A.R.** mischen. Zudem versprechen die Entwickler Rätselnüsse, die Sie etwa mit dem Stasisgewehr knacken müssen. Das kann einzelne Objekte in der Bewegung verlangsamen.

Apropos Bewegung: Sie sind nicht nur auf der Ishimura unterwegs. Sie werden auch immer mal wieder vor die Tür des Schiffs müssen. Und da soll selbst die kleinste nachtsame Bewegung dafür verantwortlich sein, dass Sie wirklich dort landen, womit der Titel droht: im All. Tot. **PET**



Munition ist knapp: Der Held muss zuweilen auch **zuschlagen**.

### Dead Space

► **Angeschaut** ► Genre **Horror-Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
► Hersteller **EA Redwood Shores / EA** ► Status **zu 50% fertig**

**Petra Schmitz:** Ausgerechnet EA wagt sich an ein Spiel, das allein schon wegen seines Gewaltgrads einen relativ begrenzten Absatzmarkt haben wird. Selbst in den USA. Ich ziehe meinen Hut vor dieser Traute! Regelrecht jubeln werde ich allerdings, wenn die Entwickler es wirklich schaffen, mit **Dead Space** das Grauen zu transportieren, das ich beim Schauen von **Event Horizon** empfunden habe. Das wäre einfach schrecklich toll.



petra@gamestar.de