

EA verspricht das schaurigste Spiel aller Zeiten. Wir haben den Titel ausprobiert und sind schockiert – im besten Sinne.

Dead Space

Wir haben uns von Zombies erschrecken lassen. Wir haben uns von Aliens erschrecken lassen. Als Computerspieler haben wir uns schon von allerhand erschrecken lassen. Dass wir wegen Luft, stinknormaler Luft, vor Angst aus dem Sessel springen würden, hätten wir daher nicht gedacht. Doch als wir durch die endlosen Gänge des Riesenraumschiffs Ishimura schleichen, durch die blutverschmierten Überreste seiner Besatzung waten und gebannt in die Dunkelheit starren, hüpfen wir vor Schreck vom Stuhl, als plötzlich direkt neben uns ein zischendes Ventil die Totenstille zerreißt. Rich Biggs von Electronic Arts, der uns mit einer spielbaren Version des Horror-Actionspiels besucht, freut sich: »Wir erzeugen in Dead Space viel Spannung durch solche gemeinen, aber harmlosen Überraschungen – bevor dann der richtige Erschrecker kommt!« Und tatsächlich haben wir uns kaum vom Schock erholt, da schießt uns ein schleimig-blutiger Tentakel entgegen, packt uns an den Beinen und zerrt uns den Korri-

dor entlang auf ein riesiges, zähnebewehrtes Maul zu. Wir strampeln, schießen, schreien – vergeblich. Der Greifarm stopft uns in den Rachen eines Ekelviehs, das unserem Helden mit einem Happs den Kopf abtrennt. Eine Riesensauerei. **Dead Space** kann also nicht nur mit subtilem Grauen, sondern auch mit sehr direktem Horror dienen.

Dem Ingenieur ist nichts zu schwer

Die Story von **Dead Space** erinnert an **Alien** oder **Event Horizon**: Die Ishimura ist in den Tiefen des Alls unterwegs, als plötzlich der Kontakt zu dem Riesenpott abbricht. Die Schiffseigner schicken daraufhin ein Reparaturteam ins All. Mit dabei ist der Ingenieur Isaac Clarke. Der stellt schnell fest, dass die Ishimura mehr braucht als nur einen neuen Keilriemen: Ein Teil des Schiffs ist aufgerissen, die über tausend Crew-Mitglieder scheinen alle tot zu sein. Als Clarke von seinen Kollegen getrennt wird, findet er sich allein in den Gängen des Geister-

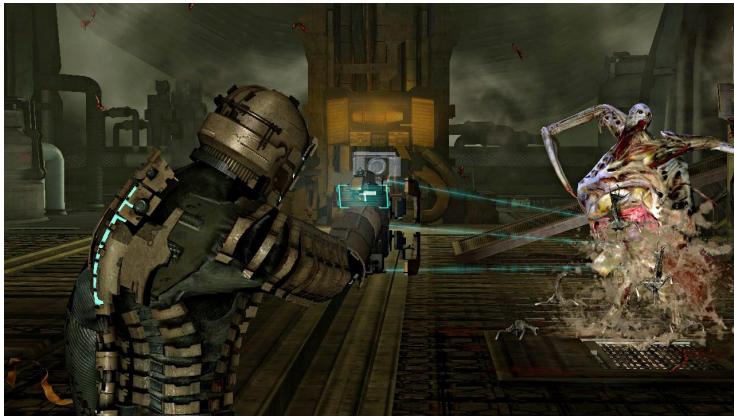
schiffs wieder – und plötzlich ist die Besatzung weit weniger tot, als ihm lieb ist. Außerirdische Parasiten namens Necromorph haben die Leichen in bizarre Kreaturen verwandelt: Menschliche Köpfe sitzen auf spinnenartigen Körpern, aufgequollene Bäuche pulsieren unter dem Druck schleimiger Würmer, die sich in ihrem Inneren winden, und sogar kleine Kinder, denen spitze Tentakel aus dem Rücken wachsen, kriechen durch die dunklen Flure. Eklig!

Dem Ingenieur ist nichts zu eklig

Die Necromorph haben eines gemeinsam: Sie haben zu viele Gliedmaßen. Hier kommt Clarke ins Spiel. Der besitzt als Ingenieur zwar kein Maschinengewehr, dafür aber ebenso gefährliches Werkzeug: Laserschneidgeräte verschiedener Kaliber, die ihm als Schusswaffen dienen. Damit trennt der Ingenieur seinen Gegnern gezielt Körperteile ab. Allerdings mit Bedacht: Als uns ein aufgedunsener Necromorph entge-



Drei **Laserstrahlen** zeigen an, auf welcher Ebene die Waffe schneidet. Hier: in der Horizontalen.



Falscher **Schnitt**: Der Bauch des Necromorphs platzt auf, fiese Krabbler quellen aus ihm hervor.



Alle **Anzeigen** im Spiel können Sie an Clarke und seiner Ausrüstung ablesen, ein HUD gibt es nicht.

genstakst und wir seinen Bauch aufschlitzen, quellen Dutzende bissiger Krabberviecher aus dem Monster hervor! Die bewegen sich so flink, dass wir sie mit dem Schneidgerät kaum erwischen können. Die Biester klettern auf Clarks Schutzanzug herum – wir hämmern wie wild auf die Nahkampftaste, Clarke windet sich, packt die Necromorphs und zerquetscht sie zwischen seinen behandschuhten Fingern. Das sieht nicht nur cool aus, sondern spart auch die knappe Munition.

Um zu überprüfen, wie gesund Clarke nach diesem Kampf ist, reicht ein Blick auf seinen Rücken – wir steuern ihn ohnehin aus der Verfolgerperspektive. EA hat den Energiebalken unseres Helden direkt auf seine Wirbelsäule geflanscht, klassische Bildschirmanzeigen gibt's nicht. Wir wollen unsere Verletzungen heilen und rufen das Inventar auf. Es erscheint als Hologramm vor Clarke, direkt in der Spielwelt. So werden wir nie aus dem Geschehen gerissen, denn wir müssen uns nicht durch dröge Menüs klicken – sehr atmosphärisch! Allerdings pausiert **Dead Space** dabei nicht. Anders als etwa in der **Resident Evil**-Serie können wir also nicht mitten im Kampf das Spiel anhalten, Medikamente einwerfen und frisch geheilt weiterballern, sondern müssen uns erst ein ruhiges Fleckchen suchen.



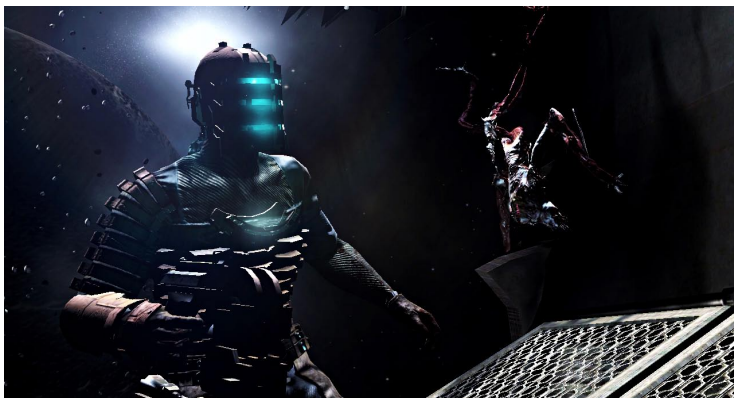
Außerhalb des Lichtkegels der **Taschenlampe** ist es auf der Ishimura sehr dunkel.

Dem Ingenieur ist nichts zu schnell

Direkt neben der Lebensenergie zeigt ein kleines Fenster Clarks Stasis-Munition an. Unser Held kann nämlich Objekte kurzzeitig verlangsamen, zum Beispiel Feinde einfrieren oder in Physikrätseln bewegliche Gegenstände abbremsen. In einem Reaktor müssen wir etwa rotierende Zahnräder auf die richtige Drehgeschwindigkeit drosseln und dann per Telekinese, einer weiteren Spezialfähigkeit des Ingenieurs, in Position schieben. Nachdem wir den Reaktor in Gang gebracht

haben, fällt plötzlich die Schwerkraft aus, und zu allem Überfluss wird auch noch die Atemluft aus der Kammer gesaugt. Dank unserer Magnetschuhe bewegen wir uns mit schweren Schritten über den Boden (oder die Decke?) zum Ausgang, während Necromorphs aus den Ventilationsschächten quellen. Mit mittlerweile geübtem Handgriff zerschießen wir die Monster in ihre Einzelteile, die anschließend physikalisch korrekt durch den luftleeren Raum schweben. Apropos luftleer: Je knapper unser Sauerstoff wird, desto dumpfer nehmen wir Geräusche

wahr und desto lauter hören wir unseren eigenen Herzschlag – ein dramatischer Effekt! Um uns in der Schwerelosigkeit schneller fortzubewegen, stoßen wir uns vom Untergrund ab und schweben durch den Raum. Bremsen können wir dabei allerdings nicht: Treibt Clarke ins All, ist er verloren. Als wir endlich durch eine Schleuse in die unzerstörten Regionen der Ishimura zurückkehren, atmen wir auf – nur um uns wieder furchtbar wegen eines zischenden Ventils zu erschrecken! Diesmal freuen wir uns allerdings über die einströmende Luft. **FAB**



Die Necromorph kommen mit der **Schwerelosigkeit** ebenso gut klar wie der magnetbeschuhte Clarke.

Dead Space

► **Angespielt** ► Genre **Horror-Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **EA Redwood Shores / EA** ► Status **zu 60% fertig**

Fabian Siegmund: Dead Space wird wohl nicht den Tiefgang eines System Shock 2 erreichen, brachialen Horror kriegt EA aber hervorragend hin. Das Zerschneide-System hatte ich mir allerdings filigraner, präziser vorgestellt. Ob ich den Monstern nun mit einem Sturmgewehr oder einem »Plasma Cutter« die fiesen Tentakel abschieße, macht für mich keinen spürbaren Unterschied.



fabian@gamstar.de

Potenzial Sehr gut