



Dead Space

Sich alleine auf einem kaputten Raumschiff mit Monstern herumschlagen zu müssen, ist ein einschneidendes Erlebnis. Und zweischneidend. Oder gar dreischneidend.

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

Unter dem Fachbegriff »Dead Space« (deutsch: Totraum) versteht man die Bereiche im Atemsystem, die von Luft durchströmt werden, ohne dass sie zum Austausch von Sauerstoff zu Kohlendioxid beitragen. Mund, Nase oder Rachenraum zum Beispiel. Aber würde man ein Spiel über Mund, Nase oder Rachenraum machen? Wohl kaum. Im Horrorspiel **Dead Space** geht's vielmehr um ein Raumschiff voller Monster und Leichen. Da bekommt der Begriff »Totraum« doch gleich eine ganz neue Bedeutung.

Team Telekom

Die USG Ishimura als schlichtes Raumschiff zu beschreiben wäre so, als würde man Berlin eine Siedlung nennen. Tatsächlich ist der Pott eher eine Großstadt, die durchs All düst und rohstoffreiche Himmelskörper ausweidet. Während einer dieser Fahrten reißt der Kontakt zur Erde ab. Eine Techniker-Crew unter Führung von Isaac Clarke macht sich auf den Weg, um die Kommunikationsanlage des Schiffs zu überprüfen. Wir steuern Clarke nicht aus der Ego-Perspektive, sondern

in einer Verfolgeransicht. Dennoch machen es uns die Entwickler leicht, in ihr Spiel einzutauchen: Sie haben sämtliche Bildschirmanzeigen vom Monitor verbannt – scheinbar. Denn statt eines fetten Gesundheitsbalkens am Bildrand zeigt eine Leuchtröhre auf Isaacs Rücken seinen Gesundheitszustand an. Rechts daneben: die Energieanzeige seines »Stasis-Generators«. Anstatt schwere Gegenstände tragen zu müssen, fuchelt Clarke kurz mit seiner linken Hand herum, und schon schwebt das anvisierte Ob-

jekt vor ihm in der Luft – genau wie bei Gordon Freemans Gravity Gun. Wie in **Half-Life 2** lösen wir damit Rätsel, wuchten etwa Batterien in ihre Halterungen, um Türen zu entriegeln. Der Stasis-Generator verlangsamt außerdem bewegliche Gegenstände für kurze Zeit. So können wir etwa durch einen sich drehenden Riesenventilator huschen, ohne in Scheiben geschnitten zu werden. Funktionieren eigentlich solch friedliche Techniken, Telekinese und Stasis, auch bei Gegnern? Und – wer sind die überhaupt? Und vor allem: wo?



Mit einem gezielten Schuss trennen wir diesem ekligen **Necromorph-Baby** einen seiner Tentakel ab. Das Hologramm an der Waffe zeigt, wie viel Munition wir noch haben.



Was am Boden kriecht und fleucht, wird am besten mit ein paar Tritten **zermatscht** – es kann (und wird) nämlich noch angreifen.



Manche **Necromorph** sind kaum noch als Menschen zu erkennen.



Einige Bereiche des Schiffs liegen zum **All** hin offen. Hier kann Isaac mit seinen Magnetstiefeln herumlaufen, aber nur kurz überleben.

Team Terror

Wir beginnen unseren Ausflug in der Krankenstation der Ishimura. Aus Audio-Tagebüchern der Belegschaft erfahren wir, dass außerirdische Parasiten namens Necromorph immer größere Teile der Mannschaft infiziert und in mordende Missbildungen verwandelt haben. Im Krankenhaus haben die Überlebenden schließlich ihre letzte Schlacht geschlagen – und verloren. Während wir **Bioshock**-typisch weitere Tonaufzeichnungen abhören, flattert eine Art mannsgroße Ekelmotte durch einen Lüftungsschacht in den Raum. Ihre ledrigen, mit Adern überzogenen Flügel legen sich um eine der am Boden liegenden Leichen. Tentakeln bohren sich in das halbverweste Fleisch, und plötzlich erwacht der Körper zu neuem Leben: Spitze Knochenauswüchse schießen aus den ehemals mensch-

lichen Schultern, das Gesicht des Opfers verzerrt sich zu einer Fratze – und dann stakst das Monster mit beängstigender Geschwindigkeit auf uns zu. Na prima, wir sind doch Mechaniker und kein Soldat!

Team Technik

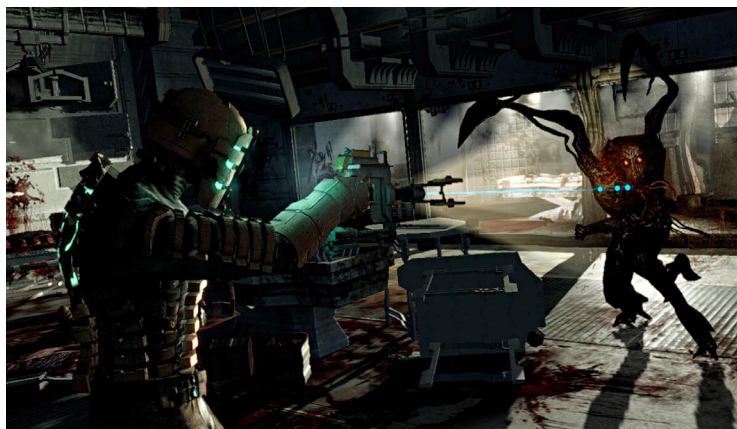
Wir haben zwar keine Strahlenkanone, wehrlos sind wir aber ganz und gar nicht. Denn neben den natürlich auch bei den fiesen Aliens wirksamen Telekinese Kräften nutzt Isaac futuristische Werkzeuge, um die Necromorph auszu-schalten. Mit Laserschneidgeräten trennen wir »überschüssige« Gliedmaßen unserer Gegner ab. Wo wir den Schnitt ansetzen, hängt dabei vom Gegner ab: Dem Monster, was uns da gerade angreift, ist es völlig egal, ob wir seinen Kopf oder seine Beine abtrennen – es hetzt weiter auf uns zu. Erst als wir seinen Bauch treffen,

gibt das Vieh Ruhe. Electronic Arts nennt das »strategische Zerstückelung«, wir nennen es »derbes Gesplatter«. Die Riesenmotte hat derweil zwei weitere Leichen mutieren lassen – wir sind umringt von echt ekligten Gegnern. Wir zücken eine Nagelkanone und aktivieren den sekundären Feuermodus: Isaac kniet sich hin und reißt die Knarre über seinen Kopf, während das Ding ringsum Nägel im Raum verteilt. Sieht schick aus, bringt aber nicht allzu viel – mit »strategischem Zerstückeln« sind wir erfolgreicher. Den letzten Gegner ringen wir im Nahkampf zu Boden (wildes Tastengehämmer) und stampfen anschließend mehrmals auf seinen Überresten herum. Derbes Gesplatter eben.

Team Teaser

Bislang dachten wir, Isaac sei als einziger Überlebender an Bord des

Schiffs unterwegs. Doch als wir diesmal auf die Ishimura reisen, treffen wir dort einen weiteren Menschen: eine offensichtlich völlig verrückte Medizinerin, die an einem offensichtlich völlig unwilligen (und lauthals schreienden) Patienten herumschnibbelt. Anscheinend geht an Bord des Schiffes der Wahnsinn um – und ein ganz besonderes Ungetüm, das alle nur den »Jäger« nennen. Unheimlich: Dieser Necromorph schleicht Isaac im Laufe des Spiels hinterher, attackiert ihn wieder und wieder und wird so zu dessen Albtraum. Dann entdecken wir noch einen weiteren mysteriösen, aber erfrischend normal aussehenden Unbekannten, woraufhin uns ein Mitarbeiter von EA bittet, doch schnell woanders hinzuschauen. Anscheinend steckt in **Dead Space** weit mehr als nur wüstes Gemetzel – wir sind gespannt. **FAB**



Drei **Laserpunkte** markieren beim Plasmacutter, ob wir horizontal oder vertikal schneiden.

Dead Space

► **Angespielt** ► Genre **Horror-Actionspiel** ► Termin **31. Oktober 2008**
► Hersteller **EA Redwood Shore / EA** ► Status zu **80% fertig**

Fabian Siegmund: Wenn Herr Doom und Frau System Shock ein Kind zeugen würden, könnte es aussehen wie Dead Space. Ich hoffe allerdings, es kommt mehr nach der Mutter. Abwechslungsreicher als der Vater wird es aber allemal. Die Aussicht, dass hinter den Vorgängen auf der Ishimura vielleicht noch mehr steckt als eine genretypische Alien-Seuche, finde ich spannend. Die Szenen, die ich bislang gespielt habe, waren es allemal.



fabian@gamestar.de

Potenzial Sehr gut