



Dead Space

»Atmosphäre zum Schneiden« bekommt eine ganz neue Bedeutung, wenn man ständig Monster zerstückelt.

! Die deutsche Version

Zum Test lag uns die US-Fassung von Dead Space vor. EA versicherte uns, dass die deutsche Version sich lediglich in der Sprachausgabe unterscheidet. Ob die ebenso gut ist wie die englische, konnten wir noch nicht testen.

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5649

Im Märchen der Gebrüder Grimm »Von einem, der auszog, das Gruseln zu lernen« geht ein junger Bursche auf Reisen, um zu lernen, was Furcht bedeutet. Er lässt sich in einer dunklen Kirche erschrecken – ergebnislos. Erschläft unter einem mit sieben Leichen behangenen Galgen – langweilig. Er übernachtet gar in einem Spukschloss und trifft Gespenster und doch jammert er immerzu: »Ach,

wenn's mir nur gruselte! Ach, wenn's mir nur gruselte!« Die jungen Burschen von heute haben dieses Problem nicht mehr: Das Actionspiel **Dead Space** von Electronic Arts ist derart spannend, wer sich dabei nicht erschreckt, dem ist nicht zu helfen.

Schrottreif

Isaac Clarke ist nicht ausgezogen, das Fürchten zu lernen, er ist ausgezogen, die Antenne zu richten. Isaac ist Techniker und soll mit seinem Team die Kommunikationsanlage des Minenraumschiffs USG Ishimura reparieren, denn der Riesenraumer hat schon lange keine Nachrichten mehr in die Heimat gesendet. Nach Feierabend will sich Isaac dann mit seiner Freundin Nicole treffen, die auf der Ishi-

mura arbeitet. Bevor die Funkverbindung abbrach, hat die ihm noch eine verstümmelte Nachricht geschickt, die unseren Helden beunruhigt – irgendetwas scheint an Bord nicht in Ordnung zu sein.

Irgendwas? Wie wäre es mit: alles?! Angefangen beim Andock-Leitsystem – das Schiff von Isaac und seinen Kollegen kracht beim Anflug überraschend in den Hangar. Ruhe und Frieden aus der kurzen Eröffnungssequenz haben sich mit der Bruchlandung aus dem Spiel verabschiedet und werden sich die nächsten 15 Stunden bis zum Abspann von **Dead Space** nicht mehr blicken lassen.

Filmreif

Die Charakterisierung »filmisch inszeniert« ist im Laufe der Spieltest-Geschichte vielleicht ein wenig überstrapaziert worden, doch auf **Dead Space** trifft sie ohne Zweifel zu. Von der ersten Szene an haben wir das Gefühl, nicht an unserem Schreibtisch, sondern in einem Kinosessel zu sitzen. Und das liegt nicht allein am Vorspann, der die ersten Spielsekunden unaufdringlich begleitet. Es ist das Zusammenspiel von Bildern, Dialogen und Klangwelt, die uns schon in der Shuttlesequenz schwer beeindruckt, etwa als die Ishimura aufs Stichwort zum ersten mal hinter einem großen Asteroidenbrocken zum Vorschein kommt, während die Musikunter-

malung einen kurzen Höhepunkt erreicht. Die Perspektive trägt einen erheblichen Teil zum Filmgefühl bei. Von Anfang an schwebt die Kamera hinter Isaacs rechter Schulter, und behält so ständig den Hauptdarsteller dieses spielbaren Weltraum-Shockers im Blick, ohne dass der die Sicht auf wichtige Ereignisse blockieren würde. Das Ergebnis: Vom Look des Spiels derart angetan hämmern wir in einem fort auf die Screenshot-Taste, bis unsere Festplatte vor Bildern überzulaufen droht. Und das, obwohl eigentlich noch gar nichts passiert ist.

Arm dran

Auch ohne plakativen Horror sind die ersten Schritte an Bord der Ishimura schon unheimlich genug. Warum ist das hier so dunkel? Und wo sind all die Leute? Das ist das größte Minenraumschiff der Menschheit, mit ein paar Tausend Mann Besatzung, und keiner heißt uns willkommen? Unheimlich. Unheimlich steigert sich wenige Sekunden später zu Grauerregend (der noch seinen Kumpel Erschreckend dabei hat), als plötzlich ein Schott hinter uns schließt und uns von unseren vier Begleitern trennt. Hilflos müssen wir durch eine Glasscheibe mit ansehen, wie entsetzliche Monster aus den Ventilationschächten hervorbrennen und zwei von Isaacs Kum-



Beim Anflug auf die **USG Ishimura** sieht alles noch so friedlich aus. Doch das ändert sich schnell.

Handwerkszeug

► Strahlenkanone



Feuermodus 1: Horizontaler Schnitt

Feuermodus 2: Mine

Nutzen: Ein aufgemotzter Plasmacutter, der Kauf lohnt sich also nicht.

► Impulsgewehr



Feuermodus 1: Dauerfeuer

Feuermodus 2: Rundumfeuer

Nutzen: Gut gegen Monsterhorden und schnell bewegliche, kleine Ziele.

► Flammenwerfer



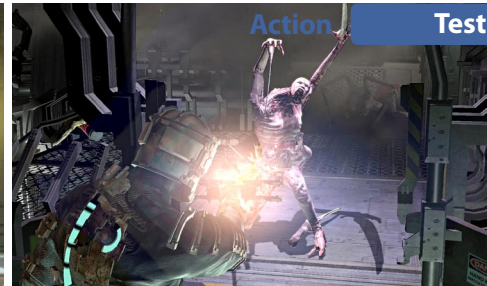
Feuermodus 1: Flammenstoß

Feuermodus 2: Feuer-Barriere

Nutzen: Hilfreich bei wuseligen Gegnern und Gruppen im Nahkampf.



Dieser **Necromorph-Boss** ist ein besonders hartnäckiger Bursche: Seine Gliedmaßen wachsen unaufhörlich nach. Hier hilft erstmal nur die Flucht.



Mit dem **Plasmacutter** können Sie das ganze Spiel bestreiten.



Isaac stolpert immer wieder in schaurige **Skriptsequenzen**.

pels ratzfatz in blutige Brocken reißen. Nur die Technikerin Keindra und der Sicherheitsoffizier Hammond können sich retten, doch fortan müssen wir uns alleine herumschlagen. Allerdings haben die beiden uns etwas voraus: Sie tragen Sturmgewehre, wir bislang nur einen Weltraumanzug.

Bein ab

Zum Glück finden wir schon im nächsten Raum einen Plasmacutter, eine Art Laser-Schneidgerät. Sein ehemaliger Besitzer hat uns einen Bedienungstipp hinterlassen: »Schneid ihre Glieder ab«. Mit Blut an die Wand geschmiert. Besagter Ex-Besitzer hat reichlich davon im Raum verteilt, bevor er seinen grausamen Verletzungen erlegen ist. Den Spruch dürfen Sie als das Motto von **Dead Space** verstehen: Die Necromorph genannten Monster, die unsere Freunde zerfleischt haben, können Sie nur vernichten, indem Sie sie in Stücke schneiden, denn auch ohne Kopf versuchen die Biester weiterhin, was sie am besten können: töten. Jede Spielfigur in **Dead Space**

besteht daher aus abtrennbaren Körperregionen. Mit der richtigen Waffe können Sie die voneinander lösen. Der Plasmacutter etwa verursacht einen rund zwanzig Zentimeter breiten Schnitt, mit dem Sie ihre Gegner zerteilen können. Daneben bietet das Spiel noch sechs weitere Waffen mit je zwei Feuermodi (siehe Kasten Seite 74). Als Zielhilfe dienen dabei mehrere Laserstrahlen. Die sehen schick aus und sind äußerst praktisch.

Sinnlos

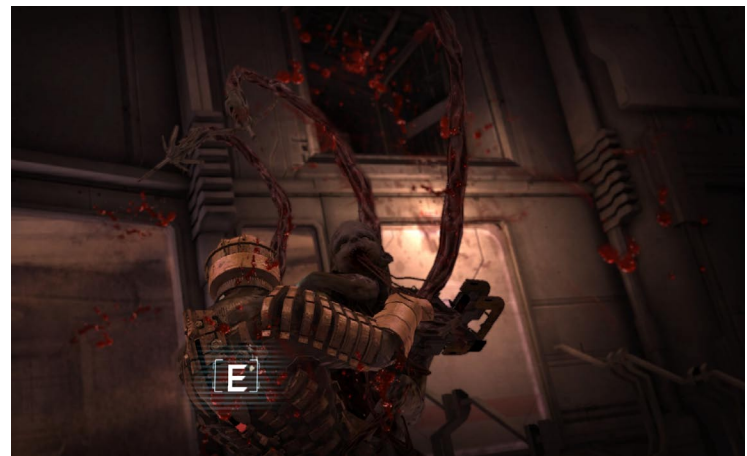
Weniger praktisch ist die Steuerung an sich. Man merkt **Dead Space** deutlich an, dass es erst auf Konsolen entwickelt und dann für den PC nicht sorgfältig angepasst wurde: Die Maus reagiert ausgesprochen schwammig, sodass genaues Zielen mitunter knifflig wird. Wenn wir dann auch noch aus einem toten Kamerawinkel heraus angefallen werden, macht sich schnell Panik breit. Panik mag ja in **Dead Space** durchaus gewollt sein, doch eigentlich wäre das eingeschränkte Gesichtsfeld, mit dem man bei Computerspielen immer

zu kämpfen hat, bei diesem Spiel schon beängstigend genug. Dass EA Redwood Shores schlicht schlampig gearbeitet hat, zeigt sich spätestens beim Speichersystem: Klar, freies Speichern muss in einem Survival-Shooter nicht sein (dann wäre der ja nicht mehr richtig spannend), mehr als läppische 20 Speicherplätze sind aber Pflicht. Wenigstens sichert **Dead Space** Ihren Fortschritt regelmäßig automatisch, sodass Sie nicht

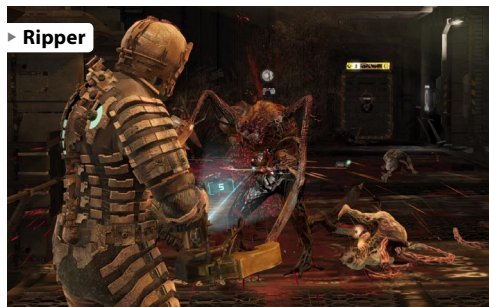
gleich ganze Abschnitte wiederholen müssen, wenn Sie mal überraschend Ihren Kopf verloren haben – Isaac ist mitunter genau so verwundbar wie die Necromorphs.

HUDlos

Abgesehen von den technischen Verfehlungen ist das Bedienungsprinzip von **Dead Space** preisverdächtig: Das Spiel kommt komplett ohne klassische Bildschirmanzeigen aus. Wann immer Isaac



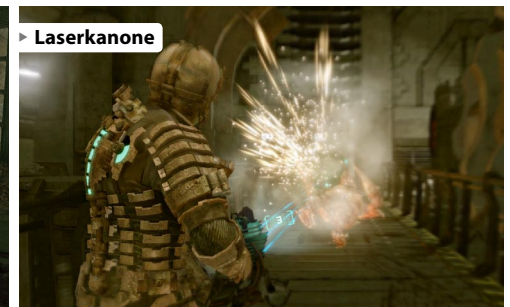
Wird Isaac angefallen, müssen Sie wild auf die eingeblendete **Benutzen-Taste** hämmern.



Ripper
Feuermodus 1: Lenkbare Säge **Feuermodus 2:** Ungelenktes Sägeblatt
Nutzen: Zerlegt einzelne, starke Gegner in ihre Bestandteile.



Energiekanone
Feuermodus 1: Starker Luftstoß **Feuermodus 2:** Kontaktgranate
Nutzen: Schubst Gegner um, erzeugt aber kaum Schaden – nicht kaufen.



Laserkanone
Feuermodus 1: Einzelschuss **Feuermodus 2:** 360-Grad-Strahl
Nutzen: Primär für Bosskämpfe geeignet, dafür aber viel zu teuer.



Necromorph-Motten verwandeln die herumliegenden **Leichen** in kampfwütige Drohnen. Zerteilen Sie die Körper präventiv, kann das nicht passieren.

die Karte aufruft, sein Inventar durchwühlt oder Videonachrichten ansieht, erscheinen vor ihm entsprechende holografische Einblendungen. Wir werden also nie durch schmucklose Menüs aus der Spielwelt herausgerissen. Als Gesundheitsanzeige dient ein Leuchtbalken auf Isaacs Rücken, daneben zeigt ein Halbkreis an, wie viel Stasis-Energie ihm noch zur Verfügung steht. Als Welt-

raum-Techniker verfügt Isaac nämlich über zwei spezielle Werkzeuge: einen Schwerkraft-Manipulator und einen so genannten Stasis-Strahler. Der Schwerkraft-Manipulator funktioniert wie die Gravity Gun aus **Half-Life 2**. Damit heben wir Gegenstände hoch und lösen so kleine Physikrätsel, stopfen zum Beispiel große Batterien in die passenden Buchsen, um elektrische Türen zu entrie-

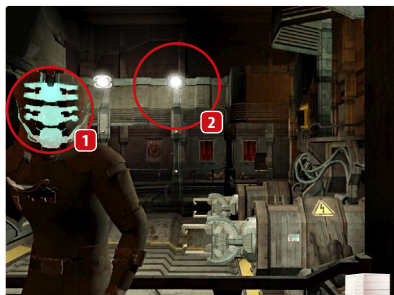
geln. Theoretisch kann Isaac auch Gegenstände auf Monster schleudern, in der Praxis dauert das aber wegen der schwammigen Steuerung zu lange. Der Stasis-Strahler ist hingegen eine nützliche Waffe: Damit verlangsamen wir für kurze Zeit bewegliche Objekte, inklusive der Necromorph. Ein derart eingefrorener Feind lässt sich bequem in Einzelteile zerlegen – ein cooles Gerät!

Schwerelos

Isaacs Anzug kann noch mehr: Immer wieder stößt der Techniker auf Raumschiffsabschnitte, in denen keine Schwerkraft herrscht oder aller Sauerstoff verbraucht ist. Dann stapft er mit seinen Magnetschuhen an den Wänden und der Decke entlang, während eine Einblendung in seinem Nacken verrät, wie lange er noch Atemluft hat. Weil dem Ingenieur bekanntlich nichts zu schwer ist, darf Isaac an den auf der Ishimura verteilten Werkbänken seinen Anzug und die Waffen immer wieder aufrüsten, sich zum Beispiel mehr Gesundheitspunkte oder Atemluft beschaffen oder seinen Plasmacutter mächtiger machen. Das Problem dabei: Alle Upgrades sowie sämtliche Waffen im Spiel kosten Geld. Sie müssen sich also ständig entscheiden, ob Sie lieber Ihr bestehendes Arsenal verbessern oder sich neue Wummen zulegen. Man möchte meinen, dass in einem Minenraumschiff alles voller Werkzeuge hängt, doch an Bord der Ishimura muss sich anscheinend jedes Besatzungsmitglied sein Arbeitsgerät in automatisierten

TECHNIK-CHECK

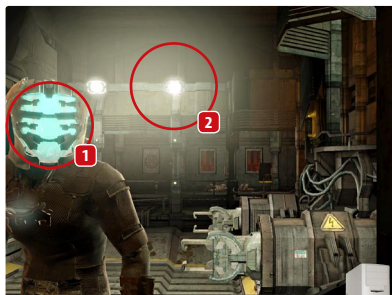
DEAD SPACE



OLDIE-PC
ATHLON 64/3200+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 6800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

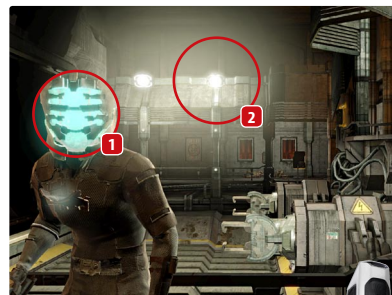
In minimalen Details sind Objekte sehr kantig **1** und Unschärfe, Lichteffekte **2** oder Spiegelungen fehlen ganz – dafür läuft Dead Space auch auf älteren PCs.



STANDARD-PC
ATHLON 64/3500+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details

Gegenüber minimalen Details sieht Dead Space in mittleren Einstellungen deutlich besser aus. Zumeist es schicke Überstrahl- und Glanzeffekte **2** gibt.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE RAM • RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► hohe Details

Ein High-End-PC ist mit Dead Space deutlich unterfordert, dennoch verwöhnen saubere Übergänge **1**, Tiefenschärfe sowie Partikel- und Lichteffekte **2** das Auge.

TECHNIK-TIPPS

- Bereits ab einer GeForce 8800 GT oder Radeon HD 3870 können Sie problemlos Kantenglättung aktivieren.
- Dead Space ist auf Breitbild-Monitore optimiert, auf diesen sehen Sie deutlich mehr vom Spielgeschehen.
- Die Auflösung beeinflusst die Leistung teils enorm, bis zu 30 Prozent höhere Frames sind mit einer niedrigeren Auflösungsstufe drin.
- Verringern Sie die Detailstufe von Hoch auf Mittel, steigen

die Bilder pro Sekunde um fast ein Drittel.

- Im Vergleich zu hoher Shader-Qualität steigt die Frame-Zahl mit minimaler Shader-Qualität um das Doppelte.
- Ohne Schatten gewinnen Sie etwa 20 Prozent Leistung.

Checkliste

- 7,3 GByte Speicherplatz
- 2,8 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT DEAD SPACE AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	GeForce 6				GeForce 7				GeForce 8/9/GTX				Radeon			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra		7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GS	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
	X700	X800 XL	X850 XT		X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX
	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GS	9600 GT	9600 GT	9600 GT	9600 GT	9600 GT	9600 GT	9600 GT	9600 GT
2	Athlon XP				Athlon 64				Athlon 64 X2				Phenom			
	2000+	2600+	3200+		2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	D 950	965 XE			8450	8750	9500	9650
	3500+	4000+	4000+	FX-57	3200+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+
	3500+	3500+	3500+	FX-57	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+	3500+
3	Core 2				Core 2				Core 2				Core 2			
	64300	66300	66000	Q9600	Q9550				64300	66300	66000	Q9600	Q9550			
	64300	66300	66000	Q9600	Q9550				64300	66300	66000	Q9600	Q9550			
	64300	66300	66000	Q9600	Q9550				64300	66300	66000	Q9600	Q9550			
4	Speicher in MB				Speicher in MB				Speicher in MB				Speicher in MB			
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096							
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096							
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096							
LEGENDE	technisch unmöglich				läuft so flüssig: 1024x768 niedrige Details				läuft so flüssig: 1280x1024 hohe Details				läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details			
	nicht stark				läuft so flüssig: 1024x768 niedrige Details				läuft so flüssig: 1280x1024 hohe Details				läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details			
	nicht stark				läuft so flüssig: 1024x768 niedrige Details				läuft so flüssig: 1280x1024 hohe Details				läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details			
	nicht stark				läuft so flüssig: 1024x768 niedrige Details				läuft so flüssig: 1280x1024 hohe Details				läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details			



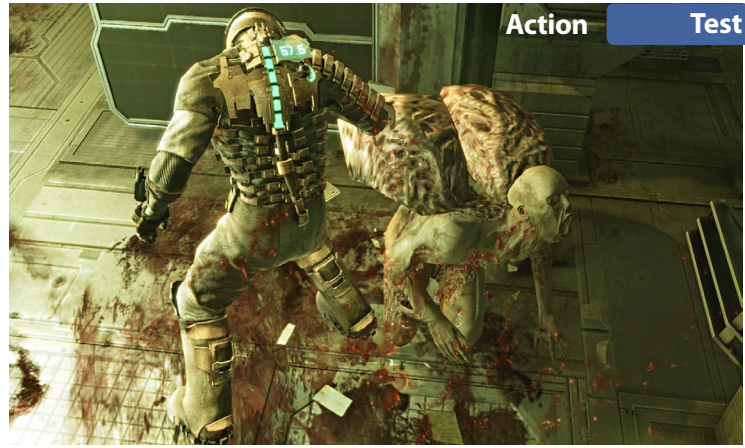
Etwas hat die **Bordwand** aufgerissen, Luft tritt aus. Diesen Ausblick sollten wir nicht zu lange genießen.

Shops teuer erkaufen. Netterweise versteckt **Dead Space** immer genau die Munition in Spinden und Kisten, für die Sie gerade Waffen dabei haben. Sie werden aber nicht genug Geld ergattern, um im Laufe des Spiels alle Schießprügel auszuprobieren. Ein kleiner Trost: Laser-, Energie- und Strahlenkanone sind nur Geldverschwendung, und mehr als die anderen vier Knarren können Sie ohnehin nicht ins begrenzte Inventar packen.

Nochmal, los!

Haben Sie **Dead Space** durchgespielt, erhalten Sie als Belohnung einen neuen Superanzug, jede Menge Geld und behalten sogar noch Ihre Ausrüstung, um im zweiten Durchlauf richtig aufzudrehen. Allerdings nur auf dem gleichen Schwierigkeitsgrad wie zuvor, und das ist ziemlich witzlos. Denn immerhin sind Sie nun

bis an die Zähne bewaffnet und maßlos reich. »Aber Moment«, werden Sie vielleicht sagen, »jetzt sind wir schon am Ende des Spiels und des Artikels, und keine weiteren Worte zur Handlung?« Nein, denn die ist wirklich ausgezeichnet, und Sie sollten selbst herausfinden, was an Bord der Ishimura geschehen ist – denn darin liegt der Reiz des Spiels. Doch eins sei verraten: **Dead Space** ist so gut erzählt und aufregend, dass es sich problemlos neben **System Shock 2** und **Aliens vs. Predator 2** einreihen kann. Viele der Horreffekte erzeugt das Spiel durch seinen überragenden Sound: Dass Frauenstimmen, die aus Ventilationsschächten Kinderlieder singen, gruselig sind, weiß jeder, aber dass wir uns derart über ein Metallrohr erschrecken könnten, das irgendwo in den Gängen eines Raumschiffs



Isaac kann am Boden liegende Munitionskisten und auch Gegner **zerstampen**.

umfällt, hätten wir nicht geglaubt. Wenn Sie **Dead Space** dennoch nicht gruselig finden, probieren Sie das, was dem jungen Mann

aus Grimms Märchen letztlich hilft: Seine Frau schüttet ihm des Nachts einen Bottich kalten Wassers samt Fischen über. **FAB**

Angst 2.0

Rene Heuser: Selten habe ich mich in einem Spiel so getäuscht wie bei **Dead Space**. Die übertriebene Gewalt und das Horror-Setting stießen mich im Vorfeld eher ab. Doch **Dead Space** ist kein simpler Splatter-Shooter, sondern ein unglaublich atmosphärischer Krimi. Alleine die Geräuschkulisse und Musik-Unterhaltung sind so erstklassig, dass ich mir oft nicht mehr sicher war, ob ich gerade etwas im Spiel oder in der Wirklichkeit gehört hatte. **Dead Space** ist zwar nicht ohne Schwächen, aber ich habe schon lange nichts mehr gespielt, bei dem ich so unmittelbar Furcht und Gefahr gespürt habe.



rene@gamemstar.de

Was Großes für Große

Fabian Siegmund: »Wow!«, dachte ich in der ersten Spielweise von **Dead Space**: Die filmische Erzählweise hat mich sofort in ihren Bann gezogen. »Wow«, dachte ich auch, als der Abspann lief, »das waren drei tolle, gruselige, lange Abende!« **Dead Space** ist großartige Erwachsenenunterhaltung. Und damit meine ich nicht den beachtlichen Splatter-Anteil, sondern die packende Geschichte mit (halbwegs) überraschenden Wendungen und einem runden Abschluss - wo gibt's denn sowas noch? Wehmütig macht mich nur, dass es sich kaum lohnt, **Dead Space** nochmal zu spielen, denn die Story kenne ich ja nun schon. Aber vielleicht mache ich das trotzdem.



fabian@gamemstar.de

DEAD SPACE

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER EA Redwood Shores (Die Sims 2 – Freizeit-Spaß, GS 04/08: 76 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 6.11.2008
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	15 Stunden	GENRE	ACTION
Spannung ab der ersten Sekunde.		realistisch	fiktiv
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	Freiheit	linear
		Handlung	einfach
		Gewalt	keine
		Spielablauf	Action

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
Einstieg	leicht	schwierig	Schnelle Reaktionen
Spielmechanik	einfach	komplex	Orientierungsfähigkeit
Spieltempo	langsam	schnell	Logik & Überlegung
			Geduld
			Handeln unter Zeitdruck
			Vorausplanung
			Mikromanagement
			Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERN-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	Pentium D 950 A64 X2/3800+ AMD 1,5 GB RAM 7,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 Athlon 64 X2/6000+ 2,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIEREN VON	Mehrkern-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	k. Angaben
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Spielereien mit Licht und Schatten + coole Kameraeffekte + eklige Necromorphs + grobe Anzug-Texturen	9 / 10
SOUND	+ perfekter Surround-Sound + schaurige Hintergrundgeräusche + dynamische Musik + ausgezeichnete englische Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + automatische Speicherpunkte - zu wenig Geld, um alle Waffen auszuprobieren	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ kinoreife Inszenierung + Schock-Effekte + Inventar und Karte als Hologramme in der Spielwelt	10 / 10
BEDIENUNG	+ coole Kameraperspektive + Hologramm-Menüs - schwammige Maussteuerung - nur 20 Speicherplätze	6 / 10
UMFANG	+ rund 14 aufregende Spielstunden + Belohnungen fürs Durchspielen - mäßiger Wiederspielwert	8 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schiffsabschnitte + Schwerelosigkeit - das Gefühl für die Größe der Ishimura fehlt	9 / 10
KI	+ monstertypisches Ich-renne-blindlings-auf-Dich-zu-Verhalten + unterschiedliche Bewegungsmuster - keine cleveren Gegnertypen	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ aufrüstbare Waffen und Klamotten + Stasis und Telekinese + taktisches Zerschneiden - drei von sieben Knarren kaum einsetzbar	8 / 10
HANDLUNG	+ überraschende Wendungen + persönliche Motivation des Helden + befriedigender Abschluss	10 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

FAZIT Weltraum-Horrorfilm zum Selberspielen.

87

SPIELSPASS