

Dead Space 3

Mehr Action, Eisplanet statt düsterer Gruselkreuzer, Koop-Modus. Ist das überhaupt noch Dead Space, oder hat Electronic Arts den serientypischen Horror zugunsten einer größeren Zielgruppe geopfert? Von Kai Schmidt und Daniel Matschijewsky

Genre: Actionspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Visceral Games (Dead Space 2, GameStar 03/11: 90 Punkte)
Termin: 7.2.2013 Spieler: 1-2 Sprache: Deutsch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/5130



⊕ Stärken

- + klasse präsentiert
- + brillanter Surround-Sound
- + gelungener Koop-Modus

⊖ Schwächen

- stupide Ballereinlagen
- doofe Gegner-KI
- Waffenbau wirkt aufgesetzt

EA Origin

Wie nahezu jedes EA-Spiel muss **Dead Space 3** über die hauseigene Online-Plattform Origin aktiviert werden. Einmal mit Ihrem Konto verknüpft, dürfen Sie das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann allerdings nicht mehr möglich.

Der Horror-Shooter **Dead Space 3** ist das typische Ende einer Trilogie: Es greift etablierte Handlungsstränge auf, beantwortet offene Fragen und will alles zu einem spektakulären wie befriedigenden Ende bringen. Ungewöhnlich ist allerdings, wie der Hersteller Electronic Arts mit dem Thema DLC umgeht: Durch die Ankündigung von gleich elf Download-Inhalten zum Verkaufsstart verärgerte der Spieleriese die Community. Erboste Fans riefen »Abzocke« und »Geldgier«. Doch letztlich ist es egal, ob man die Zusatzangebote kauft oder nicht, das Spielgeschehen beeinflussen sie (wenn überhaupt) nur unwesentlich. Und wer die Kohle nicht locker macht, hat keinerlei Nachteile. Wir denken zwar, dass Electronic Arts' Strategie der Day-One-DLCs falsch ist, doch fließt das nicht in den Test ein. Denn: **Dead Space 3** ist aus der Verpackung heraus voll spielbar und auch ohne Download-Inhalte komplett. Die Probleme des Spiels liegen indes woanders.

Zur Story: Im 26. Jahrhundert hatte die Menschheit mehrfach wegen der mysteriösen »Marker«, einer Art steinerner Empfangstürme für außerirdische Signale, bereits mit blutrünstigen Mutationen zu tun,

den so genannten Nekromorph. Die von den Markern in Monster verwandelten Menschen übertragen die Gen-Veränderungen wie klassische Zombies und lassen sich nur durch komplette Zerstückelung des Körpers aufhalten. Zwei Mal hat der ehemalige Raumfahrtgenieur Isaac Clarke bereits verhindert, dass die Mutanten uns Menschen überrennen. Doch das war nicht genug: Die Marker sind über das gesamte All verteilt, die Bedrohung durch die Nekro-

morph ist akuter denn je. Aber es gibt Hoffnung; immer mehr Gerüchte über eine mögliche Superwaffe gegen die Nekromorph-Plage machen die Runde. Eine Expedition bricht auf, um die geheimnisvolle Maschine zu finden – und ist schneller in den Weiten des Alls verschwunden, als wir »Plasma-Cutter« sagen können. An dieser Stelle zieht man Isaac hinzu. Zusammen mit Sergeant John Carver und seinem Team macht sich der Ingenieur also zum Eisplane-

Die **All-Ausflüge** sehen klasse aus und bringen Abwechslung ins Spiel.



Auf Tau Volantis kämpfen wir nicht nur gegen Monster, sondern auch gegen das eigene **Erfrieren** (Temperatur-Anzeige).



Gut, aber mehr nicht

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Als Fan der ersten Stunde bin ich ehrlich gesagt ziemlich sauer! Sauer darauf, dass Visceral Games den Horror an vielen Stellen durch plumpe Action ersetzt hat, wodurch viel von dem verloren ging, was ich an der Serie so liebe. Sauer darauf, dass Electronic Arts dem Spiel mit seiner DLC-Politik und dem Ingame-Shop einen Anstrich verpasst hat, der förmlich nach Abzocke riecht. Auch wenn ich nicht zwingend zusätzliches Geld investieren muss, um Spaß mit dem Spiel zu haben, bleibt doch ein fader Beigeschmack. Und das Gefühl, dass die Serie damit zugrunde gerichtet wurde. Das stimmt mich traurig, denn an sich ist Dead Space 3 ein gutes Spiel. Es hat nach wie vor seine gruseligen Momente, präsentiert sich Klasse und motiviert durch die spannende Geschichte. Warum nur hat EA nicht darauf vertraut, dass das ausreicht und es genau das ist, was wir Fans uns wünschen?



none, mit der Isaac Gegner kurzzeitig einfriert. Zusätzlich zum Überlebenskampf mit den schleimigen Mutanten muss Isaac zusammen mit seinen Gefährten einen Weg finden, das Geheimnis um die angebliche Superwaffe zu lüften. Ganz in der Tradition der bisherigen Teile kämpft er sich dabei durch dunkle Korridore und Maschinenräume, in denen allerhand Alien-Mutanten ihr Unwesen treiben.

Im Vorfeld hieß es, **Dead Space 3** werde im Vergleich zu den Vorgängern mehr Action und einen Koop-Modus bieten. Sind ähnliche Modifikationen nicht gerade erst bei einer anderen etablierten Horrorserie (ersetze Necromorphs durch Zombies) gründlich in die Hose gegangen? Nachdem wir uns im Test durch die von Necromorph besiedelten Schiffswracks und die düsteren Gewölbe der Forschungseinrichtung auf dem Eisplaneten gekämpft haben, können wir zumindest teilweise Entwarnung geben: Die erste Hälfte des Spiels ist durch sein düsteres Setting sehr gruselig und hat uns dank wirkungsvoller Schockmomente so einige graue Haare beschert.

Lost Dead Space Planet?

Wenn wir etwa durch einen stockfinsteren Gang schleichen, überall das arbeitende Metall knarzt und sich immer wieder stöhnende Laute dazwischen mischen, hat man diese Ahnung, dass gleich etwas passiert. Wenn dann – bäm! – tatsächlich ein Necromorph durch die Decke kracht und angreift, entfährt uns nicht selten ein spitzer Schrei. Doch sobald Isaac und seine Crew auf Tau Volantis ankommen, wird der Horror größtenteils durch Action ersetzt. Es kommt sogar häufig zu Deckungsschießereien mit menschlichen Unitology-Soldaten, wodurch das Spiel zu einer Mischung aus **Call of Duty** und **Lost Planet** mutiert. Da nervt es dop-

ten Tau Volantis auf, denn dort soll das Geheimnis um die mögliche Vernichtung der Nekromorph begraben liegen.

Bei der Ankunft im Orbit von Tau Volantis geht allerdings alles schief. Die Truppe gerät in ein jahrhundertaltes Trümmerfeld aus Wrackteilen, das eigene Raumschiff wird schwer beschädigt. Isaac und John können sich retten und folgen dem SOS-Signal der Vorgängerexpedition auf eines der Wracks.

Und damit beginnt der Horror erneut: Als Isaac den Reaktor des Schiffes mithilfe seines Kinese-Werfers, der es ihm erlaubt, Objekte heranzuziehen oder frei im Raum zu bewegen, wieder zum Laufen bringt, erwachen mumifizierte Nekromorph aus ihrer Starre und stürzen sich begierig auf das Frischfleisch. Hier hilft nur die bewährte Methode: Kopf ab, Arme ab, Beine ab ... und etwaige Tentakel natürlich auch! Hilfreich ist dabei wie immer die gute, alte Stase-Ka-

Im gelungenen **Koop-Modus** erleben wir die Story-Kampagne wahlweise zu zweit.





Kennt man aus dem Vorgänger: An diesen **gelben Stellen** sind große Monster besonders verletzlich.

Serientypisch ist der **Plasma-Cutter** unsere erste Wahl im Kampf gegen die Nekromorph. Seine Geschosse können wir vertikal oder horizontal ausrichten.

pelt, dass die KI-Gegner alles andere als clever agieren und die Ballereinlagen so zur stumpfen Geduldsprobe verkommen.

Klar, Action war schon immer ein Bestandteil der **Dead Space**-Reihe, doch die behäbige Hauptfigur mag nicht so richtig in einen Shooter passen. Schon in **Dead Space 2** sorgte die etwas träge Steuerung in Verbindung mit Nekromorph-Horden in actionreicheren Kapiteln gelegentlich für Frust, egal ob wir nun mit Gamepad oder Maus und Tastatur auf Mutantenjagd gingen. Die De-

ckungsballereien mit den bewaffneten Gegnern, wie sie ab dem zweiten Drittel von **Dead Space 3** gehäuft auftauchen, machen aus genau diesen Gründen keinen großen Spaß. Das ist schade, da sich das Spiel ansonsten fantastisch präsentiert. Besonders die Möglichkeit, an den aus den Vorgängern bekannten Werkbänken unterwegs gefundene Einzelteile auf Waffen zu schrauben, motiviert. Jeder Do-it-yourself-Ballermann besteht aus einem leichten oder schweren Rahmen und zwei Hauptwaffensystemen. Beispielsweise können wir uns einen Plas-

ma-Cutter mit Flammenwerfer-Unterbau basteln und sind so für die meisten Feindkontakte bestens gerüstet.

Unterwegs findet Isaac außerdem Baupläne, die er an den Werkbänken benutzt, um komplett neue Schrotflinten oder Maschinengewehre zu konstruieren, die nötigen Rohstoffe vorausgesetzt. Die bekommen wir entweder von erledigten Gegnern oder aus Isaacs Umgebung: An bestimmten Stellen können wir eine Sammlerdrohne aussetzen, die das Erdreich durchwühlt und ihre Funde nach kurzer Zeit an die vernetzten Werkbänke liefert. Oder aber wir nutzen den integrierten Ingame-Shop und ersteinen die Teile gegen echtes Geld. Wirklich nötig ist das allerdings nicht, im Test kamen wir auch mit unseren Standard-Knarren bestens zurecht. Ärgerlich hingegen: War die Munition in den Vorgängern immer nur für bestimmte Waffengattungen zu gebrauchen, führt

Der Echtgeld-Shop



Erstmals in der Serie bietet **Dead Space 3** die Möglichkeit, Rohstoffe gegen bare Münze einzukaufen. Fehlen beim Waffen- oder Anzugbau mal dringend benötigte Materialien, können wir gegen echtes Geld sofort und direkt aus dem Spiel heraus für Nachschub sorgen. Dieses Prinzip des verlockenden Item-Einkaufs kennt man aus Free2Play-Spielen oder Facebook-Titeln wie **Farmville**. Immerhin: Die Inhalte sind nicht zwingend nötig, wenn man **Dead Space 3** erfolgreich beenden möchte; sie richten sich ausschließlich an ungeduldige Spieler, denen der Geldbeutel zu locker sitzt. Einen faden Beigeschmack hinterlässt der Shop aber dennoch, schließlich handelt es sich bei **Dead Space 3** um ein rund 50 Euro teures Vollpreis-Spiel.

Selbst ist der Ingenieur

Dead Space 3 universell einsetzbare Patronen ein, die wir beispielsweise für Plasma-Cutter, Schrotflinten und Maschinengewehre gleichermaßen verwenden können. Dadurch geht allerdings ein Teil der nervenzerfetzenden Survival-Horror-Spannung flöten. Denn: Wir müssen nicht länger darum bangen, hinter der nächsten Ecke Sägeblätter für den Ripper zu finden, sondern können sicher sein, dass die Magazine aller Knarren stets gut gefüllt sind.

Mehr Action und ein Koop-Survival-Abenteuer, das versuchte ja bereits Capcom bei **Resident Evil 6** – und scheiterte. Visceral



Die **Deckungsballereien** gegen menschliche Unitology-Soldaten verkommen zur stupiden Fingerübung.

Games gelingt das Experiment deutlich besser. Denn durch den Einfluss der Marker wird der Jack-Spieler immer wieder von Halluzinationen geplagt, die für den Partner nicht sichtbar sind. So kann es passieren, dass John im Koop-Modus auf imaginäre Monster schießt oder Dinge sieht, die für Isaac nicht existieren. Beinahe sensationell ist dabei, dass die Story-Kampagne in beiden Modi gleich abläuft, aber so ausgelegt ist, dass man sie entweder zu zweit oder alleine spielen kann, ohne etwas zu verpassen. Statt wie bei **Resident Evil 6** als Einzelspieler immer einen KI-Partner an der Seite zu haben, ziehen wir alleine los – so bleibt die subtil-gruselige Atmosphäre der Vorgänger erhalten. Auf der anderen Seite liefert sich das Spiel dadurch aber so manchen logischen Schnitzer in Sachen Story. Technisch bietet **Dead Space 3** genau das, was die Vorgänger auch boten: Die atmosphärisch-düstere Optik mit ihren fein tex-



Der schwächste Teil

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich finde es beruhigend, dass Visceral eine gelungene Lösung für das Koop-Problem gefunden hat. **Dead Space 3** funktioniert alleine genauso gut wie mit einem Freund als vollwertiges Horrorspiel mit Gruselgarantie. Nach dem atmosphärischen Anfang artet mir die zweite Spielhälfte allerdings zu sehr in wildes Geballer aus. Da hätte ich im Prinzip ja nichts dagegen, wenn wenigstens das Deckungssystem funktionieren würde – doch das tut es nicht. So bleibt **Dead Space 3** trotz seiner Stärken bei Präsentation, Atmosphäre und Sound insgesamt deutlich unter der Klasse seiner Vorgänger. Schade, wenn man bedenkt, dass das wohl der Ausrichtung auf eine breitere Zielgruppe geschuldet ist.

turierten Objekten sorgt zusammen mit dem nervenaufreibenden Sound, der den Spieler immer wieder durch direktionale Geräusche zusammenzucken lässt, für Gruselstimmung. Auch auf der Oberfläche baut sich ein beklemmendes Gefühl der Isolation auf, wenn man durch den tosenden Sturm stapft und jederzeit ein Nekromorph aus dem Boden hervorbrechen kann. Kurzum: Technisch vorbildlich gelungen bleibt **Dead Space 3** spielerisch hinter seinen Vorgängern zurück. Wenn nach zwei Dritteln des Spiels die Schießereien überhand nehmen, fragt man sich als Fan der Serie ernsthaft, warum Electronic Arts die Reihe mit aller Gewalt auf Action trimmen will. Wer die beiden Vorgänger kennt und liebt, der erwartet mehr Horror, während diejenigen, die eventuell wegen des erhöhten Actionanteils und des Koop-Modus auf den **Dead Space**-Zug aufspringen, von den atmosphärisch-gruseligen ersten Spielstunden ziemlich enttäuscht sein dürften. Immerhin bleibt weit mehr Grusel übrig als etwa beim jüngsten Spross der **Resident Evil**-Reihe. Eine stärkere Besinnung auf die beliebten **Dead Space**-Tugenden wäre uns aber dennoch lieber gewesen. **DM / KS**



Spannungsgeladen: Die **Überlebenden** um Isaac und Ellie (rechts) sind geteilter Meinung, wie man gegen die Nekromorph vorgehen soll.

TERMIN 7.2.2013 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Dead Space 3

Actionspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Visceral Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz EA Origin

GENRE-CHECK ACTION-

»Anfangs noch schön schaurig wird die Kampagne immer actionlastiger und damit stumpfer.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPASS

SZENARIO realistisch fiktiv
FREIHEIT linear offene Welt
HANDLUNG einfach komplex
GEWALT keine brutal
SPIELABLAUF Action Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2) **SPIELTYPEN** Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 12 Stunden

WERTUNG Gut

»Jacks Halluzinationen machen den besonderen Reiz der Koop-Variante aus. Einen LAN-Modus hätten wir uns aber trotzdem gewünscht.«

GRAFIK

- Klasse Licht- und Schattenspiele • scharfe Texturen
- aufwändige Animationen • detaillierte Monster
- generelle Detailarmut

8/10

SOUND

- grandioser Surround-Sound • schaurige Hintergrundgeräusche
- sehr gute deutsche Sprecher
- dynamisch eingestreuete Musik

10/10

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade • jederzeit wechselbar
- hilfreiche Einblendungen • für Einsteiger generell zu schwer

9/10

ATMOSPÄRE

- kinoreife Inszenierung • gut platzierte Schockmomente
- erste Hälfte mit typischem Dead-Space-Horror
- später oft öde Ballereien

8/10

BEDIENUNG

- coole Kameraperspektive • praktischer Wegweiser
- überladenes Tastatur-Layout • hakeliger Nahkampf
- kein freies Speichern

8/10

UMFANG

- rund 12 Stunden Spielzeit • gut integrierter Koop-Modus
- optionale Nebenmissionen • teils künstlich gestreckt

8/10

LEVELDESIGN

- detaillierte, abwechslungsreiche Schauplätze
- coole All-Sequenzen • häufiges »Backtracking«
- Levellemente wiederholen sich

7/10

KI

- viele Gegner erfordern spezielle Taktiken
- manche Arten jagen im Rudel
- strunzooofe Unitology-Soldaten

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- aufrüstbare Waffen und Anzüge • Stasis und Telekinese
- taktisches Zerschneiden
- Waffenbau unnötig und wirkt aufgesetzt

8/10

HANDLUNG

- stimmige Weiterführung der Geschichte
- interessanter Held • teils flache Nebenfiguren
- gelegentliche Logiklücken

8/10

81

Gutes Actionspiel, aber kein Dead Space mehr.

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 12,5 Stunden

PROFIS
STANDARD C2 Quad 06600
Athlon II X2 260, Geforce GTX 200
2,0 GB RAM, 11,0 GB Festplatte

OPTIMUM Phenom II X3 990, Geforce GTX 460
4,0 GB RAM, 11,0 GB Festplatte

MINIMUM Core 2 Duo E6800
Athlon X2 4400+, Geforce 9800GT
2,0 GB RAM, 7,1 GB Festplatte

PORTGESCHRITTENE

EINSTEIGER

ANSRUCH