

Detrás de este argumento, que poco a poco se va complicando mas hasta encontrarnos con personajes ambiguos, conspiraciones en la sombra y motivaciones ocultas, nos encontramos con todo un survival horror.

El juego está pensado para tenernos en tensión en todo momento. Para ello, usa magistralmente gráficos y sonidos.

La manera con la que se juega con el sonido en ese juego es magnífica, de hecho es el aspecto más notable del juego. Recorrer los pasillos de la USG Ishimura es sobrecogedor. No nos da ningún momento de respiro, cuando menos los esperamos un ruido lejano nos pondrá en alerta ¿Es un enemigo o quizás no?

Además la música está en los puntos clave, el resto del juego solo escucharemos el crujir de la nave, cajas de metal cayendo a lo lejos, susurros e incluso algún grito agonizante.

Mientras exploramos, el juego quiere que nos centremos en lo que nos rodea, que nos sintamos dentro de la USG Ishimura.

Por otra parte los gráficos también ayudan a meternos en la historia. Los diseñadores del juego se han esmerado por presentarnos un entorno lo más realista posible.

La nave espacial está diseñada para ser funcional, en ningún momento veremos algún espacio que no cuadre y no saque de contexto.

La USG Ishimura es una nave de pasajeros industrial, por ello y al igual que hacia la película Alien, nos muestran una nave sucia, usada, pensada más en ser útil que en ser cómoda.

Además como la nave está hecha pedazos por los accidentes ocurrido dentro de ella, los diseñadores pueden permitirse el lujo de incorporar alguna escena en el espacio o sin gravedad.

Los enemigos también están muy bien diseñados, son muy orgánicos, algunos dan verdadera repulsión y son terroríficos. Los necromorfos están a la altura de otros grandes extraterrestres de la ciencia ficción.

Estos son muy variados, los hay de todos los tamaños y tipos. Cada uno con su propio patrón de ataque diferenciado pero todos igual de mortíferos. Los enemigos nos pueden llegar a matar de dos míseros golpes.

Y es que nos encontraremos indefensos en todo momento, el personaje principal es un simple ingeniero espacial. No controlaremos a ningún soldado hipermusculado ni al típico héroe de acción, el protagonista es una persona normal y corriente que debe sobrevivir como puede.

De hecho, la mayoría de nuestras armas serán herramientas de construcción tales como un cortador de plasma, una sierra circular o un cañón lineal utilizado para la minería.

Armas que utilizaremos para desmembrar a nuestros enemigos, pues solo pueden morir si son desmembrados completamente. Debemos extirparles brazos y piernas para acabar con ellos.

Si esto fuera poco, conforme vayamos desmembrando, se volverán más agresivos, así que tendremos que ser rápidos o sucumbiremos a sus garras y dientes en pocos minutos.

Por suerte el control es preciso y sencillo, en pocos minutos estaremos manejando al personaje fácilmente. La uncía pega en este sentido es que el personaje es un poco lento, algo que por otra parte añade tensión al juego.

Esquivar a nuestros enemigos será muy difícil. Hemos de recordar que estamos en una nave espacial, de tamaño colosal, pero por dentro está formada por miles de túneles. No tendremos casi posibilidad de huir de los enemigos.

Solo con que nos rodeen dos o tres, seremos presa de sus garras. Y es que el juego, como buen survival horror que es, tiene una dificultad elevada.

En cualquier momento podemos morir, la USG Ishimura es una trampa mortal, la nave está en un estado lamentable. Nos encontraremos cables de electricidad colgando, suelos inestables e incluso zonas sin gravedad o sin oxígeno.

Dead Space es un juego que todo amante del survival horror y la ciencia ficción no debe perderse. Es toda una experiencia, tiene una ambientación sublime, unos gráficos muy buenos y una jugabilidad excelente.

Poco se le puede reprochar a este título, quizás el fallo más grave es que alguna parte del juego puede ser repetitiva. A veces nos dará la sensación de que somos el conserje de mantenimiento, pues tendremos que ir de aquí para allá reparando cosas.

No obstante, dejando este pequeño defecto, estamos ante uno de los mejores juegos de esta generación. Visceral Games y Electronic Arts consiguieron lo que se propusieron, revitalizar el género del survival horror y crear todo un universo.

Un universo que fue expandido pocos años después con dos secuelas más, otra película de animación, una nueva serie de comics e incluso libros sobre Dead Space, que amplían y enriquecen el universo de juego. Un universo que ningún aficionado a la ciencia ficción debe perderse.