

ゲーム内容・特徴



- [製品情報](#)
- [Dead Space 海外レビュー](#)
- [2008年 獲得タイトル](#)
- [ゲームシステム](#)

[戦闘](#)

[SHOP](#)

[アップグレード](#)

[体力・弾数の確認](#)

[アクセス可能な扉・拾えるアイテム等](#)

[不意打ち](#)

[武器](#)

[弾薬](#)

[オブジェクティブ等の確認](#)

[武器・スーツの強化とSTORE](#)

[ログ](#)

[その他](#)

製品情報

CESAレーディングによる発禁の為、[日本版発売禁止](#)

XBOX360版

PS3版

PC版



ジャンル

サードパーソンシューター

対応機種

Xbox 360 , PS3, Microsoft Windows

開発元

Visceral Games (Electronic Arts)

開発エンジン	Godfather game engine
発売元	Electronic Arts
プレイ人数	1人
メディア	DVD-ROM 1枚 , Blu-ray Disc 1枚
リージョン	リージョンプロテクト無し
対応HDTV	D3/D4/D5
発売日	XBOX360 & PS3:na2008年10月14日 Windows:na2008年10月20日
価格	59.99 \$
対象年齢	ESRB : M (17才以上対象)
おまけ	BATTLEFIELD BAD COMPANYデモ版

Dead Space 海外レビュー



GameSpy **5.0** /5.0

アクションに根ざしたダイナミックさを保ちながらも豊富なバラエティを盛り込み、Dead Spaceは幅広いゲームプレー・スタイルに渡ってアピールする作品となった。それを、真実味溢れる魅力的なプロットで包み込めば、高品質は保障されたも同然だろう。Dead Spaceは、人気の高い幾つかのゲームプレー・メカニックを、BioShock、Half-Life、バイオハザード4といった超大作でしかお目にかかれなかった方法で実現して見せた。質の高さは確かであり、パニック満載の物語と激しいアクション、奥の深いカスタマイズが強力に混ざり合った本作をお勧めするのに、何の躊躇もない。

Game Informer **9.25** /10

Dead Spaceは確かにサバイバル・ホラー・ゲームではあるが、他のゲームよりも「遊星からの物体X」や「エイリアン」といった名作映画の本質に近いのだから、そうした映画と比較されるべき作品だ。ホラーが好みなら、明かりを消して、サラウンド・サウンドのボリュームを上げ、人生で一番深い深呼吸をしよう。これ以上恐怖を感じるゲームは存在しなかったと賛同してくれるだろう。

Teamxbox **9.0** /10

Dead Spaceのお陰で、ホラー / サバイバル・ゲームというジャンルが興奮で満ち溢れる事となった。更に、Dead Spaceの発売によって、このジャンルにおけるバイオハザード・シリーズの立ち位置が初めて揺らいだと言える。どうやら、「絶滅 (extinction)」というのは、とある映画の副題以上の意味を持っていたのかもしれない。

GameSpot **9.0** /10

Dead Spaceは、既にやりつくされたジャンルながら注目に値するゲームで、ビジュアルから魅力的な物語、革新的な戦闘メカニック、飛行要素に至るあらゆる面で、競争相手を凌駕している。もし恐怖体験や15時間から20時間楽しめる魅力的な物語のアドベンチャーを探しているなら、Dead Spaceは決して逃してはいけない素晴らしいゲームだ。

IGN **8.7** /10

SFサバイバル・ホラーである本作は、魅力的な物語、テンポが速く極めてバイオレントな緊張感のあるアクション、背筋を凍らせ、飛び上がらせる質の高い雰囲気などによって、このジャンルが誇るべき作品に仕上がった。完全新作ではあるが、素晴らしいフランチャイズの種は蒔かれた。EAは、この驚異的なフランチャイズを大きく成長させる最高のポジションにいる。サバイバル・ホラーやアクション、SFが好きなら、Dead Spaceはチェックすべき作品だ。

360 GAMES ZONE

metascore Xbox 360 **89** /100

based on 78 reviews

metacritic.com - Xbox 360: Dead Space

metascore PS3 **88** /100

based on 66 reviews

metacritic.com - PS3: Dead Space

metascore PC **86** /100

based on 27 reviews

metacritic.com - PC: Dead Space

2008年 獲得タイトル

IGN ベスト新作部門

人々の興味を惹き付ける完全新作を作り出すというのは決して簡単な事ではないが、Electronic ArtsはDead Spaceで正にそれをやってのけた。Ishimuraと、恐怖や絶望に満ちたその船内は、今年もっとも恐ろしい物語に満ちている。プレイヤーはエンジニアとなり、この巨大な採掘船が何故使用不能となったのか、その理由を探る事になる。船上では、「エイリアン」、「イベント・ホライズン」、そしてパイオハザードのような状況が展開されている。言い換えれば、恐ろしく素晴らしい、という事だ。

Teamxbox ベストサウンド部門

不気味なクリーチャーだけでも十分に最悪だが、クリエイターたちが作り上げた不気味なサウンドが寒気や鳥肌を誇張する。Dead Spaceをプレー後に不安感を振り払うのは不可能なのだ。

宇宙の暗闇に浮かぶ人気のない宇宙船という舞台設定自体に新しさはない。事実、Dead Spaceは「エイリアン」を参考にしてしている部分が多々あるのだ。だが、そこに軋む金属音や怪物のノイズを放り込めば、神経を逆なでするムードがこれ以上に増幅される。更に、プレーするたびに緊迫感を増す音楽を加えれば、一級品のホラー・ショーの完成だ。

GameSpy 8位

昨年のBioShockに続き、EAのサバイバル・ホラーDead Spaceが2008年最高のオリジナル作品となり、今後フランチャイズ化される事を望みたい。エンディングは続編の可能性を秘めているし、3部作になるという噂もある。本作が上手く行った理由の1つに、重苦しい雰囲気がある。乗り捨てられた宇宙船を舞台にした最初のSFホラー・ゲームというわけではないが、本作ほど効果的にこの舞台設定を使いこなしたゲームは記憶にない。

これは、開発チームが安っぽい怖がらせ方よりも効果音とライティングを重視した事が大きいだろう。ゲーム全体を通して、常に次の曲がり角には何かあるんじゃないかと感じているのだ。そして、実際にモンスターに出くわすと、宣伝文句の「戦略的部位破壊」によって、文字通りの意味でも比喩的な意味でも、敵を粉々にする事になる。様々なSF映画やゲームから色々な要素を借用しているにもかかわらず、Dead Spaceは部分部分よりも素晴らしいと感じさせるゲームなのだ。

GameSpy 総合 ベスト・オーディオ部門

あらゆる優れたホラー・ゲーム同様、Dead Spaceは不気味なビジュアルやぶっ飛んだゴア表現と同じくらい、サウンドを駆使して恐怖を盛り上げる。ビジュアルやゴアも当然多く含まれているが、サウンドこそ緊張感を保つのに最も貢献していて、お陰でプレイヤーは常に曲がり角を気にし、暗闇に目を凝らすのだ。こうした環境ノイズがプレイヤーを不安にし、

モンスターが急に背後に現れた時に飛び上らずにいられなくなるのだ。Dead Spaceのサウンド・デザインのお陰で、誰しもが君の悲鳴を耳にするだろう。

ゲームシステム

戦闘

Dead Spaceの戦闘には、部位破壊が積極的に取り入れられている。この事は弾を温存し戦闘を有利に進めるためにも、まず理解しなくてはならない。敵の手足、頭などを主にプラズマカッター等を利用して切断するのが有効な攻撃方法であり、敵によって有効な部位は異なる。攻撃方法を誤ると不利な状況になる敵も居る。頭が無くなるうと手足が無くなるうと、敵は主人公が死ぬまで追いかけて部屋等に逃げ込んでダクト等を通じて襲いかかって来る。

SHOP

アイテムの購入、売却、保管は全てSHOPで行われる。特にスーツを購入した時はダサカッコイイ演出が見られる。尚、SHOPの利用中であっても敵が背中から襲って来ない保証は無い。

アップグレード

ノードと呼ばれるアイテムを入手し、BENCHで使用する事で武器、スーツのアップグレードが出来る。アップグレードはチャートにノードを配置して行く方式で、ある程度の計画性が必要になる。また、ノードを利用して開けるドアもあるので、ここでの選択は慎重を要する。

体力・弾数の確認

体力は背中の子いゲージ
弾数は武器エイム時に表示されます

アクセス可能な扉・拾えるアイテム等

青はアクセス可
赤はアクセス不可
壁の青い部分は開けることができ、中にアイテムが入っている
また、アイテムは転がっている緑色に光る箱や、敵を倒すことでも手に入ります
落ちていて赤いガスタンクは攻撃すると爆発します
間違っても踏みつけないようにしましょう
なお、赤の扉の中にNODESを1個消費して開けることができる扉があります

不意打ち

後ろからの攻撃等で掴み掛かられることがあります
するとボタンが表示されるのでそれを連打で回避しましょう
最低でもゲージ1つ分が無くなり、もし連打に失敗した場合は死亡します

武器

武器にはプライマリファイアとセカンダリファイアが存在します
プライマリはLT+RT、セカンダリはLT+RBで射撃可能
最初の武器Plasma Cutterはカッターの向きを縦横変えられます
これによって敵への切断の仕方も変わってきます

弾薬

弾薬はストアで買うことが出来るほか、クリーチャーを倒したり、道中で拾うことも出来ます
現在自分が所持（インベントリに入っている）している武器の弾薬が優先的に出現するため、
自分の好きな武器で戦いやすくなっているのが特徴です。

オブジェクティブ等の確認

Yボタンと十字キーで操作できます
マップ画面へのショートカットはバックボタン+RB
RSクリックで目的地へのラインを表示させる事も出来ます

武器・スーツの強化とSTORE

武器とスーツはBENCHによって強化出来ます。
強化には拾ったりSTOREで購入できるNODESが必要
ショップでは所持している弾薬等を売る、所持品を倉庫にしまうことが出来ます

ログ

バイオショックで言うラジオのようなもの。
関連した実績もあるようですが、数が多い他のアイテム同様落ちて光っていますが、NODESを使用して入れる部屋等に落ちていることもあり全発見は困難
ただ、全部発見せずとも実績、トロフィーは取得できるのでその点は安心してほしい

その他

ゲーム中、無重力下に置かれる事が多々有る。
この時、天井や壁を歩いたり、ジャンプも可能になる。
空気の無い状況では背中に残存酸素量がホログラムで表示される。
途中で手に入る装備で物体を掴む、飛ばす、スローにするといった動作も可能になる。
