

## Digitales | Film | Games: Dead Space 2

Eigentlich hatte ich mir fest vorgenommen, nach der Sichtung der recht amüsanten Marketing-Kampagne »Your Mom Hates This« einen feinen Text zu EAs Horror-SciFi-Actioner »Dead Space 2« zu schreiben. **RUDOLF INDERST** über das Grauen im All.



Nach der Sichtung des Crossmarketingprodukts »Dead Space Aftermath«, dem animierten Filmnachfolger von »Dead Space: Downfall«, entschied ich mich dann allerdings um. Nach einem kleinen Absatz zum Spiel werde ich also direkt zum Film übergehen.

Im Sequel zum von der Fachpresse hochgelobten Spiel »Dead Space« kehrt der Techniker Isaac Clarke in einem neuen Abenteuer zurück, das Spielerinnen mit Sicherheit an der einen oder anderen Stelle das Blut in den Adern gefrieren lassen wird. Nachdem Isaac, der einzige Überlebende einer grauenvollen Alien-Seuche, auf einer gigantischen Raumstadt namens »Sprawl« aus dem Koma erwacht, sieht er sich mit einem neuen Albtraum katastrophalen Ausmaßes konfrontiert.

Während er gegen den eigenen Wahnsinn ankämpft, von der Regierung gejagt wird und von Visionen seiner toten Freundin gequält wird, muss er alles in seiner Macht Stehende tun, um sich selbst zu retten und die Stadt von den grausigen, erbarmungslosen Nekromorphs zu befreien. Ausgerüstet mit einem Arsenal neuer Waffen zur Zerstückelung der Nekromorphs wird Isaac sich der Herausforderung mutig entgegenstellen.

Während im Singleplayermodus das Sequel einfach nur Bigger, Better, More Badass geworden ist, ist der Multiplayer-Part die große Neuerung: Zum ersten Mal in der Geschichte der Reihe können Spieler in 4v4-Multiplayer-Onlinematches antreten. In einem Kampf um Leben und Tod treten die Menschen gegen die Nekromorphs an.

### Und bitte!

Gegen Ende – pünktlich zum Release des Spiels »Dead Space 2« – erschien »Dead Space: Aftermath«. Mit seiner Tagline »The End was just the Beginning« und seinem Budget von 2,5 Millionen US-Dollar, welches in etwa in derselben Liga spielen dürfte wie der Vorgänger [»Dead Space: Downfall«](#) versuchte das Produktionsteam,

dieselben Horrorinstinkte der Zielgruppe durch die zu erwartende Mischung aus Religionsparanoia und finsterer Fleischplatte zu bedienen.

Leider gelingt dies nicht. Zum einen entschied man sich aus mir völlig schleierhaften Gründen, die sich abwechselnden Zeitebenen durch einen Bruch im Zeichenstil zu betonen. Das ist a) völlig unnötig und b) wahrhaft - in diesem Fall - hässlich anzusehen. Immer, wenn der Film in die Gegenwart der Erzählzeit springt, wirkt der Streifen wie eine stümperhaft gerenderte Zwischensequenz zu Sega-Saturn-Zeiten. Dass dies nicht nur mir so ging, unterstreichen die vielen - teilweise polemisch-gehässigen Foreneinträge - manch Zuseher dachte wohl, man hätte eine unfertige Version des Films in Händen.

Zum anderen trägt die Geschichte den Film nicht. Ohne Spannungskurve, ohne den schleichenden Wahnsinn des Vorgängers werden die Geschehnisse aneinandergereiht. 90 Minuten Zeit und einigermaßen bekannte Sprecher - in etwa Douglas Christopher Judge (>Stargate SG-1<) - sind offensichtlich zu wenig, um einen spannenden Plot zu stricken.

Das Spiel hingegen ... es macht mir Angst. Ich traue mich nicht, es zu spielen. Aber das soll unter uns bleiben.

| [RUDOLF INDERST](#)