

Layers of Fear 2

MEHR SPIEL, ABER AUCH BESSER?

Genre: **Adventure** Publisher: **Gun Media** Entwickler: **Bloober Team** Termin: **28.5.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Layers of Fear 2 hebt sich mit mehr Rätseln und Action erfolgreich vom Vorgänger ab, geht aber noch nicht weit genug.

Von Elena Schulz

Das erste Layers of Fear erinnerte an eine Geisterbahn. Hinter jeder Ecke warteten Schreckmomente wie sich verändernde Räume, plötzlich auftauchende Puppen oder unheimliche Gemälde, die uns anstarrten. Das funktionierte damals sehr gut. Allerdings will man als Spieler nicht nur in einem Wagen auf Schienen am Grusel-Einmaleins vorbeifahren, sondern wirklich eine Verbindung zum Erlebten aufbauen. Man braucht eine übergreifende Handlung oder packende Spielmechaniken, um alles zusammenzuhalten und den Spieler zu motivieren. Deshalb versucht Entwickler Bloober Team im zweiten Teil mit mehr Action und echten Gefahren Spannung aufzubauen.

Eine Bühne auf hoher See

Die Geschichte von Layers of Fear 2 soll vom Vorgänger unabhängig sein und das wirkt zuerst auch so. Statt eines Malers in einem alten Herrenhaus spielen wir einen Schauspieler in der Stummfilmära. Der befindet sich für einen Dreh gerade auf einem Kreuzfahrtschiff. So richtig neu und anders ist das aber nicht: Als Schauspieler suchen wir eben nach dem perfekten Weg, einen Charakter zu porträtieren, statt wie der Maler nach einem makellosen Gemälde.

Während wir das Schiff erkunden, finden wir Objekte, bei denen uns kleine auf Englisch exzellent vertonte Geschichten mehr über die Hintergründe verraten. Es werden wieder Themen wie künstlerische Selbstverwirklichung, Familie oder psychische Probleme angesprochen. Beispielsweise geht es darum, ob man seine eigene Persönlichkeit aufgeben muss, um komplett in eine Rolle schlüpfen zu können. Auf diese Frage gibt es keine klare Antwort, aber auch sonst müssen wir uns in Layers of Fear 2 das meiste selbst zusammenreimen. Das ist einerseits gut, weil uns das zum Nachdenken und Interpretieren anregt, andererseits fühlt sich das Ende so aber nicht wirklich befriedigend an. Wir wissen nicht genau, was passiert ist oder was wir nun eigentlich erreicht haben. Konkreter sind da schon die Entscheidungen: Zwischendurch verlangt ein unsichtbarer Regisseur immer wieder Dinge von uns, wie zum Beispiel eine bestimmte Person von zweien zu erschießen. Ja, wir fühlten uns auch ans erste Bioshock erinnert. Wir können uns aber anders als in Bioshock ans Drehbuch halten oder davon abweichen.

Wir sind nicht allein

Schießen müssen wir übrigens nur in einzelnen klar definierten Sequenzen, ein Shooter ist Layers of Fear 2 nicht. Im Spiel verfolgt uns immer wieder ein deformiertes Puppenmonster, gegen das wir uns nicht wehren dürfen. Da wir auch nicht richtig schleichen können, hilft nur weglaufen. Manchmal



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Ich finde die Inszenierung von Layers of Fear 2 großartig. Bei jedem Abschnitt frage ich mich wieder, was der Entwickler für mich bereithält. Springt gleich ein Monster aus der Tür? Steht plötzlich ein Dummy mit einem Messer hinter mir? Aber letztlich habe ich mit der Fortsetzung das gleiche Problem wie mit Layers of Fear. Ich genieße, wie der Horror präsentiert wird, aber ich fühle ihn nicht. Ich erschrecke mich bei den Jumpscares oder mein Herz klopft, wenn das Monster mich fast erwischt. Aber für richtige Angst bin ich einfach nicht tief genug drin in der Geschichte. Trotz der vielen Sammelobjekte rund um die Story wird die Hauptfigur für mich nicht greifbar. Sie wirkt nicht wie ein Mensch mit Sorgen oder Ängsten, sondern wie ein Vehikel, das mich durch eine Geisterbahn befördert, zu der ich keinen persönlichen Bezug habe.

reicht es, eine Tür hinter uns zu schließen, um zu entkommen. Weil sich die Türen teilweise aber nur quälend langsam bewegen, sorgt das für Nervenkitzel. Hinzu kommt, dass sich das Greifen und Ziehen mit Maus oder Controller manchmal etwas fummelig anfühlt, wodurch es noch hektischer wird.



Diesmal müssen wir mehr Rätsel und Geschicklichkeitsübungen meistern, wie hier den Sessel richtig auf die Drehscheibe zu setzen.



Je weiter das Spiel fortschreitet, desto gruseliger und abgedrehter wird die Umgebung auf dem Kreuzfahrtschiff.



An einigen Stellen müssen wir geschickt Lichtstrahlen ausweichen, um weiterzukommen.



Weil das Schiff ein Filmset ist, sind überall Szenen mit unheimlichen Dummies aufgebaut.

Zusätzlich müssen wir tödlichen Lichtstrahlen und Feuerwalzen ausweichen, die in manchen Gängen plötzlich aus den Wänden brechen. Hier kommt es auf das richtige Timing an. An manchen Stellen scheint das Sterben allerdings unausweichlich, um es für den nächsten Versuch besser zu wissen. Durch die fairen Speicherpunkte wird das aber nicht allzu frustrierend.

Mehr für Knobelfans

Im Vergleich zum Vorgänger erwarten uns auch mehr Puzzles. In Layers of Fear musste man meistens nur etwas herumlaufen und stolperte dann automatisch über einen wichtigen Code oder ein neues Objekt zum Interagieren. Im zweiten Teil müssen wir ein bisschen mehr denken.

Beispielsweise muss man eine Bühne drehen und im richtigen Moment stoppen, damit ein Sessel auf eine markierte Stelle herunterfahren kann. Oder wir lassen Dias über einen Projektor so hintereinander ablaufen, dass sie eine Tür für uns erzeugen. Die wird dann real und lässt uns weitergehen. Rätsel dieser Art spielen sich intuitiv und kurzweilig, sind aber immer sehr einfach zu lösen. Der Nachfolger geht mit den spielerischen Ergänzungen schon in die richtige Richtung. Insgesamt hätte Layers of Fear 2 spielerisch noch einen drauflegen dürfen, beispielsweise durch kniffligere Rätsel oder dramatische Schleichsequenzen, die uns die Bedrohung noch intensiver, unmittelbarer hätten fühlen lassen.

Der Horror nutzt sich ab

Layers of Fear 2 inszeniert seinen Horror wirkungsvoll: Weil wir an einem Filmset sind, stehen überall unheimliche gesichtslose Dummies in irgendwelchen Szenenkulissen herum. Und während unsere Spielfigur immer wahnsinniger wird, wird es auch hier immer abgefahrener. Räume verändern sich und Türen tauchen irgendwo auf oder verschwinden wieder. Später scheint eine Schiffskulisse plötzlich wirklich in See zu stechen oder alles um uns herum erstrahlt in Blutrot, während Arme aus der Wand gierig nach uns greifen.

Das ist dramatisch und sorgt wie im ersten Teil mitunter für Gänsehaut-Momente. Aber ein richtig intensives Angstgefühl will sich nicht einstellen, da uns als Spieler ein Stück weit der Bezug dazu fehlt. Weil die Story so kryptisch und abstrakt ist, fällt es uns schwer, wirklich mit unserer Figur mitzufühlen. Statt wie ein echter Charaktere wirkt sie eher wie ein Konstrukt, das für den Schrecken um sie herum geschaffen wurde.

Hübsches Gruselkabinett

Man muss also damit leben, dass Layers of Fear 2 eher ein Gruselkabinett ist als eine persönliche Geschichte zum Mitfühlen. Dafür aber ein sehr ansehnliches. Das bewirkt die atmosphärische Beleuchtung – beispielsweise, wenn Ventilatorenblätter über Lichtquellen gleiten oder Schweinwerfer auf einmal grell aufstrahlen. Trotz einiger widerkehrender Assets sieht die Umgebung

außerdem sehr detailliert aus. Die unheimliche Soundkulisse sorgt zudem für eine stets angespannte Grundstimmung.

Die Spielzeit entspricht mit etwa fünf Stunden grob der von Layers of Fear, was sich angemessen anfühlt. Außerdem gibt es wieder ein New Game Plus, das sich diesmal durch die Entscheidungen deutlich mehr lohnt. Hier kann man auch Sammelobjekte aufgabeln, die man vorher vergessen hatte. Insgesamt bietet Layers of Fear 2 damit vor allem mehr von dem, was wir schon am Vorgänger mochten, inklusive einiger Verbesserungen – noch immer ohne fühlbare Story. ★

LAYERS OF FEAR 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / FX-8150
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 260X
5 GB RAM, 14 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 6700K / Ryzen 5 1600X
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
8 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detaillierte Umgebung
- stimmungsvolle Lichteffekte
- packende Soundkulisse
- gute englische Sprecher
- abwechslungsreiche Kulissen

SPIELDESIGN



- intuitive und abwechslungsreiche Rätsel
- spannende Verfolgungsjagden
- Levels verändern sich ständig
- deutlich vielfältiger als der Vorgänger
- Steuerung teils fummelig

BALANCE



- gut gesetzte Speicherpunkte
- angenehmer Spielfluss
- ohne Tutorial selbsterklärend
- insgesamt zu einfach
- Trial & Error sorgt für Frust

ATMOSPHÄRE / STORY



- Entscheidungen formen unseren Charakter
- intensive Gruselatmosphäre
- interessante Story-Ansätze
- sehr vage Geschichte
- Ende unbefriedigend

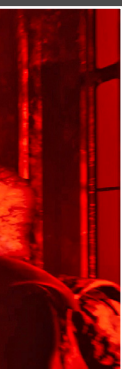
UMFANG



- angemessene Spielzeit
- viele unterschiedliche Sammelobjekte
- New Game Plus
- Wiederspielwert durch Entscheidungen
- nicht viel zu erkunden

FAZIT

Layers of Fear 2 bietet spielerisch deutlich mehr als der Vorgänger, lässt sich bei Story oder Horror aber wenig Neues einfallen.



Am Ende jedes Aktes gibt es eine Filmrolle samt Sequenz zum Anschauen. Die Filmausschnitte bleiben aber ähnlich vieldeutig wie der Rest des Spiels.