

Little Nightmares 2

RÜCKKEHR DES
REGENMANTELS

Little Nightmares 2 beginnt in einem düsteren Wald mit einer neuen Hauptfigur. Statt Regenmantel trägt Mono eine Papiertüte über dem Kopf.

Genre: **Action** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Tarsier Studios** Termin: **11.2.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Der erste Teil gefiel uns wegen seiner morbiden Atmosphäre und des unverwechselbaren Looks. Die Fortsetzung knüpft an diese Stärken an. Von Manuel Fritsch

Ein kleines, barfüßiges Mädchen in einem gelben Regenmantel hat uns 2017 mit auf ein gruseliges Hüpfabenteuer genommen: Little Nightmares war eine der angenehmen Überraschungen des Jahres, nicht zuletzt durch seine morbide und einzigartige Ästhetik. Im Nachfolger Little Nightmares 2 kehren wir nun in die schaurig-schöne Miniaturwelt zurück und erleben eine neue Geschichte mit einer ebenso neuen Hauptfigur. Als kleiner Junge Mono wachen wir in einem verlassenen Wald neben einem alten Röhrenfernseher auf. Nach einem gut gemachten Tutorial treffen wir auf die Regenmantelträ-

gerin Six (die Hauptfigur aus dem ersten Teil), die sich unserer Mission anschließt. Die beiden Kinder wollen mit vereinten Kräften das mysteriöse Signal eines Funkturms abschalten, das die gesamte Menschheit in willenlose Zombies verwandelt.

Der Six-te Sinn

Six ist nicht spielbar, fungiert aber als KI-gesteuerte Koop-Partnerin. In den passenden Situationen stellt sie sich zum Beispiel selbstständig an Wände, um uns per Rüberleiter auf einen Fenstersims zu hieven. Oder sie reicht uns bei gefährlichen Sprüngen die Hand. Schieben wir eine große Kiste, kommt sie hilfsbereit angerannt und stemmt sich mit vollem Einsatz gegen das schwere Ding. Auf nervige Beschützermissionen verzichtet das Spiel glücklicherweise. Die computergesteuerte Figur kümmert sich gut um sich selbst, und auch in hektischen Fluchtsequenzen müssen wir ihretwegen nie einen

neuen Versuch starten. Das Mädchen und Mono sind allerdings nicht permanent als Team unterwegs. Wendungen in der Story und die Levelarchitektur sorgen dafür, dass wir über weite Strecken immer wieder mal allein unterwegs sind.

Abwechslungsreiche Rätsel und Anspannung

Little Nightmares 2 ist ein Puzzle-Plattformer mit 2,5D-Schauplätzen. Meistens laufen wir von links nach rechts, aber innerhalb eines begrenzten Spielraums wird auch die Tiefe genutzt. Wie im Vorgänger stehen unserer Reise etliche Hindernisse und Gefahren im Weg. Die Puzzle- und Rätselaufgaben sind zwar kreativ und abwechslungsreich, aber größtenteils sehr einfach. Mal springen wir gemeinsam im Takt, um ein Klavier durch einen Boden krachen zu lassen, mal suchen wir in einem Gefängnis nach Sicherungen und nehmen einen alten Aufzug in Betrieb.



Grafisch knüpft Little Nightmares 2 nahtlos an die außergewöhnliche und skurrile Ästhetik des Vorgängers an.

Der Gruselfaktor ist noch eine Stufe größer als im Vorgänger. Auch im zweiten Teil werden wir des Öfteren von bedrohlichen Kreaturen gejagt.



MEINUNG

Manuel Fritsch
@manuspielt



In diesen Look könnte ich mich reinlegen – wenn er nicht so anziehend und abstoßend zugleich wäre! Little Nightmares 2 erfüllt meine Erwartungshaltung an einen Nachfolger nahezu perfekt. Es fühlt sich vertraut an, bringt aber dennoch eine ganze Reihe von Neuerungen und ist deutlich umfangreicher. Nur auf das Kämpfen hätte ich gerne verzichtet. Das waren die einzigen Situationen, in denen mich das Spiel eher genervt als unterhalten hat.

Mich stört es nicht, dass einen das Ende der Geschichte ratlos und fragend zurücklässt. Mir ist nach dem Spielen nicht mal klar, ob Little Nightmares 2 wirklich der Nachfolger oder vielleicht nicht sogar ein Prequel sein könnte. Egal! Der erste Teil war schon sehr vage und ließ viel Raum für Spekulationen. Auch diesmal bringt mich das Erlebte dazu, mich nach dem Durchspielen in Foren und auf YouTube mit Theorien und Deutungen zu beschäftigen und tiefer in das Mysterium einzutauchen. Ich mag es, wenn sich Spiele trauen, auch mal Sachen ungeklärt zu lassen und nicht alles haarklein aufzudröseln. Gerade weil es um Träume und Ängste geht, verzeihe ich Little Nightmares 2 diese bewusst vage Erzählweise und freue mich umso mehr über die spielerischen und künstlerischen Freiheiten, die sich das Studio nimmt. Jedes Kapitel überrascht mich mit neuen absurden Bildern, und ein visuelles Highlight reiht sich an das andere.

Oder wir lassen uns von Six an einer Seilwinde hochziehen, damit wir einen Schlüssel von einem Fleischerhaken angeln können. Nur selten geraten wir wirklich ins Grübeln oder brauchen länger für eine Lösung. Die naheliegendste Idee führt meist direkt zum Ziel, aber die Umsetzung und Gestaltung der Aufgaben machen dennoch Freude.

Besonders gelungen ist die Mischung aus Action, aktivem Knobeln und ruhigen Entdeckungsphasen. Nach pulstreibenden Bossbegegnungen, bei denen wir uns beispielsweise leise durch eine Bibliothek schleichen und vor dem langen Schlangenhals der Aufpasserin verstecken, laden ausreichend Verschnaufpausen zum Erkunden der atmosphärischen Umgebung ein. Hinter leeren Pappkartons verbergen sich Zugänge zu geheimen Räumen, oder Mono entdeckt neue Kopfbedeckungen in Schubläden und Schränken, die als optionale Sammelgegenstände dienen. Zusätzlich gibt es in jedem der fünf Kapitel Fragmente von verlorenen Kinderseelen zu finden, die bei Komplettierung ein Geheimnis lüften – mehr verraten wir aus Spoiler-Gründen nicht. So erhöht sich zumindest für Sammler der Wiederspielwert, denn alternative Wege oder unterschiedliche Lösungsansätze für die Rätsel fehlen.

Anders als Six kann sich Mono, der Protagonist des zweiten Teils, diesmal auch verteidigen. Dazu dienen mal Suppenlöffel, oft aber auch Hämmer, Äxte oder ein Wasserrohr.

Mono-Klinge statt Sixth Sense

Nicht nur die Spieldauer ist mit rund sechs bis acht Stunden fast doppelt so lang, auch die optische Varianz und gefühlte Größe der Welt fallen spürbar umfangreicher als im Vorgänger aus. Auf dem Weg zum Funkturm werden Mono und Six in einem Sumpfgebiet von einem Jäger verfolgt, retten sich durch enge Erdlöcher in eine alte Waldhütte und infiltrieren eine Schule in der Stadt. Während der erste Teil nahezu komplett auf einem Schiff spielt, umfassen die genannten Szenen nur das erste Drittel der Geschichte.

Eine weitere Neuerung: Gegen kleine Gegner (abgehackte Hände, die auf ihren Fingern laufen, oder angriffslustige Porzellanpuppen) kann sich Mono im Gegensatz zu Six auch aktiv verteidigen. Die für seine Körpergröße riesigen Waffen, wie eine Suppenkelle oder ein abgebrochenes Wasserrohr, sind allerdings extrem schwer. Nur mit größter Kraftanstrengung kann er sie für einen Schlag hochheben und fallen lassen, um der Bedrohung ein Ende zu setzen.

Das Timing für diese Schläge erfordert etwas Übung, was die Kampfsituationen zu nervigen Trial-and-Error-Passagen degradiert. Bei einem Fehlschlag geht die gesamte Sequenz von vorne los, da die flinken Feinde sofort über Mono herfallen. Die Checkpoints sind immerhin fair verteilt, und Kämpfe kommen nur selten vor, daher sind die kurzen Frustrationsmomente zu verkraften. Die sehr knapp getimten Fluchtsequenzen, in denen uns unbesiegbare Monstrositäten kreuz und quer durch mehrere Räume jagen, sind ebenfalls potenzielle Kandidaten für Frustration, machen das jedoch durch ihre tolle und packende Inszenierung wieder wett.

Kein Held der großen Worte

Wie schon im ersten Teil kommt die Erzählung komplett ohne Worte aus. Die bildgewaltigen Szenen mit ihren deformierten Kreaturen und der morbiden Atmosphäre sprechen ihre eigene Sprache, aber lassen oft klare Zusammenhänge vermissen. Der schlaksige Mann mit Hut ist uns nicht wohl gesonnen, so viel ist schnell klar. Auch ist er eindeutig nicht lebendig, und das statische Flackern seines grauen Körpers hat ziemlich sicher etwas mit dem Funkturm und dem geheimnisvollen Rauschen der Fernseher zu

tun. Eine echte Erklärung gibt es aber nie, wir sitzen nach dem Finale mit einem großen Fragezeichen über dem Kopf da. Wenn ihr von einem Spiel eine kohärent erzählte Geschichte mit eindeutiger Auflösung erwartet, seid ihr hier falsch.

Der Weg und das wohlige Gruseln im Moment sind das Ziel in Little Nightmares 2, nicht die Geschichte. Die titelgebenden »kleinen Albträume« sind keine logischen Traumgebilde, daher darf die Serie auch gerne weiterhin so fantastisch und geheimnisvoll bleiben. Dank seiner angenehm beklemmenden Inszenierung, der kreativen Rätsel und seines einzigartigen Stils können wir Little Nightmares 2 empfehlen. ★

LITTLE NIGHTMARES 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2300 / FX-4350
GTX 570 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / FX-8350
GTX 760 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + toller Grafikstil + gute Licht- und Schatteneffekte
- + Monsterdesign + stimmungsvolle Klangkulisse
- auf Dauer zu monoton-düster

SPIELDESIGN



- + kreatives Rätseldesign + Mischung aus Action und Erkunden + gute KI-Koop-Partnerin
- frustige Kampfsequenzen - sehr linear

BALANCE



- + gutes Tutorial + steigender Schwierigkeitsgrad
- + faire Checkpoints - teils naheliegende Lösungen
- nervige Trial-and-Error-Passagen

ATMOSPHERE / STORY



- + skurrile Traumwelten + gruselige Grundstimmung + beklemmende Bedrohung + stimmige Sammelgegenstände
- wenig bis kaum Story

UMFANG



- + fünf umfangreiche Kapitel + sechs bis acht Stunden lang + versteckte Hütte + freischaltbare Bonusinhalte
- mäßiger Wiederspielwert

FAZIT

Bildgewaltiger und kreativer Puzzle-Plattformer mit bizarrer Optik und packender, splatterfreier Gruselatmosphäre.

