

Psychonauts 2

NIX FÜR JEDEN,
ABER SUPER

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **Double Fine Productions** Termin: **25.8.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Bei diesem Test wundern wir uns mehr als einmal darüber, was alles in diesem Meisterwerk steckt: Open World, verrückte Ideen, AAA-Feinschliff. Von Peter Bathge

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Psychonauts 2 gehört für mich zum Besten, was ich jemals gespielt habe. Wow, geht es nicht noch eine Stufe größer, Herr Klinge? Fakt ist: Schon lange nicht mehr habe ich mit solch leuchtenden Augen von meinen Erlebnissen in einem Spiel erzählt. Schon lange nicht mehr habe ich derart fasziniert, ungläubig, staunend und lachend auf einen Bildschirm geschaut. »Das können die doch nicht wirklich bringen?« Doch, und ob sie das können! In einer Tour!

Dabei ist Psychonauts 2 rein spielerisch gesehen ein recht konventionelles Jump&Run mit einem zwar cleveren, aber auch nicht sensationell innovativen Kampf- und Charaktersystem. Aber was Double Fine hier in Sachen Leveldesign, Dialogen und Storytelling-Finessen abfeuert, spottet jeder Beschreibung. Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes, ihr müsst das alles schlicht selbst erlebt haben.

Egal was ihr von diesem Spiel erwartet, es wird euch überraschen. Und das nicht nur einmal, sondern immer und immer wieder. Dieser außergewöhnliche Mut von Psychonauts 2 bringt automatisch mit sich, dass es nicht allen gefallen wird – was es allerdings auch gar nicht will.

In Zeiten von systematisch durchgeplanten Blockbustern wirkt der kreative Wahnsinn eines Psychonauts umso erfrischender. Man merkt ihm von der ersten bis zur letzten Spielminute einfach an, dass hier ein Entwicklerstudio seine kreative Vision kompromisslos durchziehen durfte. Und ich hoffe so sehr, dass dieses Beispiel so erfolgreich ist, dass es Schule macht. Denn davon würden auch diejenigen profitieren, an denen Psychonauts 2 komplett vorbeigeht.

Ein Spiel wie Psychonauts 2 sollte es eigentlich gar nicht geben. Es ist der Nachfolger zu einem 16 Jahre alten Spiel, das trotz bester Wertungen zum Launch kein großer kommerzieller Erfolg war. Psychonauts 2 ist ein 3D-Platformer, in dem ihr hüpfet und klettert wie zu besten Zeiten der PlayStation 2 – aber heutzutage ist dieses Genre abseits von Nintendos Super-Mario-Serie oder dem jüngsten PS5-Abenteuer Ratchet & Clank: Rift Apart nahezu ausgestorben. Psychonauts 2 ist zudem ein reiner Singleplayer-Titel. Kein Multiplayer, keine Mikrotransaktionen, kein Live Service. Und in eben jenes fast schon altmodische Konzept hat nun also ausgerechnet Microsoft mit dem Kauf von Entwickler Double Fine ein signifikantes Millionenbudget gesteckt. Das Ergebnis ist ein Spiel, dessen Designer sich kreativ ausgeben konnten. Das vollgepackt ist mit ungewöhnlichen Ideen, Witzen und »Ach nein, wie geil ist das denn?«-Momenten.

Aber das Spiel hat wie schon der Vorgänger ein Problem: Nicht jeder Spieler wird in Psychonauts 2 gleich gut reinfunden. Man muss sich auf das Szenario rund um schräge Reisen in die Gehirne seltsamer Charaktere

einlassen, sich mit dem (technisch hervorragend umgesetzten) Grafikstil arrangieren und ein Faible für abwegigen Humor haben. Psychonauts 2 ist kein Mainstream.

Fantastisch geschrieben

Psychonauts 2 schließt direkt an die Geschichte aus Teil 1 und dem VR-Abenteuer Psychonauts in the Rhombus of Ruin an. Ein Video fasst die Geschehnisse der Vorgänger zusammen; wenn Psychonauts 2 euer erstes Spiel der Reihe ist, werdet ihr aber ein Weilchen brauchen, um euch wirklich heimisch zu fühlen. Doch schon bald geht ihr ganz in der Rolle von Held Raz auf, der im Hauptquartier der Psychonauten fremde Gehirne erforschen will, aber erst einmal das Praktikum absolvieren muss.

Die Story protzt mit einer großen und diversen Gruppe an Charakteren, die einem schnell ans Herz wachsen, denn jeder ist auf seine Weise verrückt und liebenswert – aber mit sehr realistischen psychischen Abgründen, die sein Handeln bestimmen. Und ihr könnt diese Probleme aus der Nähe betrachten, denn Raz besucht im Spielverlauf über ein Dutzend Gehirne von Freunden und Geg-



Als Winzling auf einem Brief fliegen? Psychonauts 2 haut solche und noch abgedrehtere Levelbestandteile in hoher Frequenz raus.



Telekinese

Hebe Objekte hoch, um sie zu tragen oder zu werfen.

ÜBERNATÜRLICHE FÄHIGKEITEN

Als Psychoagent verfügt ihr über sieben unterschiedliche Skills, mit denen ihr gegen die schlechten Gefühle in fremden Gehirnen kämpft sowie Rätsel löst.



TELEKINESE

Mit eurer Gedankenkraft werft ihr Gegenstände auf Fieslinge oder entreißt ihnen gleich ihre Waffe.



MENTALE VERBINDUNG

An Ankerpunkten im Level zieht ihr euch durch die Luft – oder holt euch kleinere Gegner in Schlagdistanz.



PYROKINESE

In einem Radius um die Spielfigur entfesselt ihr ein Flammeninferno. Perfekt geeignet, um Plakate an Wänden zu verbrennen und so neue Passagen freizulegen.



HELLSEHEN

Wenn ihr per Hellsehen aus den Augen anderer Charaktere Raz anschaut, seht ihr jedes Mal eine andere (superwitzige) 2D-Version der Spielfigur. Vor allem aber werden euch so geheime Schätze angezeigt.



SCHWEBEN

Entweder rollt ihr auf einem Ball schnell durch den Level (und beseitigt etwa giftigen Schleim) oder ihr haltet euch damit ein paar Sekunden in der Luft.



ZEITBLASE

Erst spät im Spiel erhaltet ihr die Möglichkeit, bewegliche Objekte kurzzeitig einzufrieren. Super: Das geht auch mit Feinden!



PSI-SCHLAG

Ebenso simpel wie essenziell: Ihr schießt aus der Entfernung auf Gegner, durchtrennt Seile oder zerstört Mauern.



PROJEKTION

Eine 2D-Version von Raz lenkt Gegner ab oder öffnet verschlossene Türen vor euch.

nern. Dort stößt er auf ein Feuerwerk der Einfälle, von denen wir an dieser Stelle auf keinen Fall zu viele spoilern wollen.

Nur so viel: Vom Gegnerdesign über die besuchten Szenarien bis hin zur grundsätzlichen Architektur spielt Psychonauts 2 sehr clever mit den Bestandteilen der menschlichen Psyche wie Zweifel oder Schuldgefühlen. Es gibt keine zwei Levels, die sich glei-

chen, stattdessen erwartet euch eine Reise durch absonderliche Locations, die teils ins Groteske oder Psychedelische abdriften. Ihnen gemein ist dabei stets ein äußerst heiterer Ton, der durch zahllose gut getimte (Wort-)Witze und knallige Farben erreicht wird – aber unterschwellig schwingen düstere Themen mit. Es geht in Psychonauts 2 um Spielsucht, Alkoholismus, unerfüllte Liebe,

ja selbst Mord. Dass diese scheinbar gegensätzlichen Strömungen sich nicht gegenseitig zu einem wirren Mahlstrom aufwiegeln, sondern sich im Gegenteil zu einer warmen Brise aus purer Spielfreude vereinigen, ist der große Verdienst der Story, die von Double-Fine-Gründer Tim Schafer geschrieben wurde. Meisterhaft jongliert die Geschichte mit den unzähligen Figuren und Motiven und hält bis ganz zum Schluss immer noch eine weitere überraschende Wendung parat.

Die Motivation

Wer noch mehr Zeit mit Psychonauts 2 verbringen möchte, darf nach dem Ende einfach weiterspielen und links liegen gelassene Nebenaufgaben abarbeiten oder in bereits besuchte Gehirne zurückkehren, wo ihr mit neu erworbenen Fähigkeiten weitere Sammelgegenstände finden könnt. Das zählt alles auf die Fähigkeiten von Raz ein, die ihr beständig ausbaut: Mit verdienten Skill-Punkten verstärkt ihr acht Talente wie Telekinese oder Hellsehen, mit gefundenem Geld kauft ihr an Automaten wichtige Heilgegenstände und Aufkleber, die euch zusätzliche Vorteile verschaffen.



In Psychonauts 2 besucht ihr endlich das Hauptquartier der Psi-Agenten, genannt Motherlobe.

Das motiviert kräftig, weil Rangaufstiege regelmäßig geschehen und so der Ehrgeiz geweckt wird, etwa Gehirnhälften oder überall herumliegende Figmente zu sammeln. Aber am stärksten voranziehen wird euch der Drang, den nächsten abwegigen Einfall der Designer zu sehen und die nächste haarsträubende Wendung der Geschichte zu erleben. Psychonauts 2 hat einen exzellenten Spielfluss, wiederholt sich fast nie und spielt immer wieder mit euren Erwartungen. Zwar gibt es hier und da grundsätzliche Muster, etwa wenn ihr in einem Gehirn drei Aufgaben erledigen müsst, bevor die nächste Tür geöffnet wird. Doch wie die Levels zusammengesetzt sind, überrascht jedes Mal aufs Neue: Manchmal steckt hinter einer scheinbar simplen Nebenaufgabe ein denkwürdiger Trip in ein fremdes Gehirn, dann wieder gibt's gleich zu Beginn der Reise ins Unterbewusstsein einen Bosskampf, danach eine ungewöhnliche Fahrzeugpassage, das Spiel wechselt in einen 2D-Modus oder ihr müsst auf Bowlingkugeln balancieren.

Gut bis zum Schluss

Double Fine schafft es dabei, den Fluch des Studios abzulegen: Auch in der Vergangenheit hatten Double-Fine-Spiele großartige Ideen, ihnen ging in Sachen Gameplay und Anspruch aber schnell die Puste aus (etwa in Costume Quest). Die Folge war eine ge-



MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de

Psychonauts 2 ist für mich das erste Spiel von Double Fine, das nicht nur verrückte Ideen besitzt, sondern diese auch über die komplette Länge des Spiels mit spaßigem Gameplay unterfüttert. Vorbei die Zeiten, als Spiele wie Stacking oder Costume Quest nach der Anfangsphase an Dampf verloren und in den immer gleichen Trott verfielen, sobald ich mich an die ungewöhnliche Ausgangslage gewöhnt hatte. Psychonauts 2 überrascht von der ersten bis zur letzten Minute, es baut clever auf bekannten Mechaniken auf und wird und wird einfach nicht langweilig. Irrel!

Dazu kommt eine Extraschicht Politur, die zeigt, dass Microsofts Übernahme der Kreativlinge unter Tim Schafer dem Spiel nicht geschadet hat. Ganz im Gegenteil. Die Zwischensequenzen, die kleine Open World, das Leveldesign – hier merkt man, was zusätzliches Geld und mehr Zeit mit einem ungeschliffenen Diamanten anstellen können. Sie verwandeln Psychonauts 2 in das beste Jump&Run, das ihr derzeit auf dem PC spielen könnt. Und das solltet ihr auch, selbst wenn euch der Grafikstil oder das abgedrehte Szenario abschrecken. Psychonauts 2 muss man erlebt haben. Selbst wenn es euch letzten Endes nicht gefällt.



wisse Langeweile. Darauf stoßt ihr in Psychonauts 2 nicht. Auch Stunden nach Spielstart überrascht euch das Abenteuer noch mit neuen Fähigkeiten, frischen Gegnerarten und ungewöhnlichen Ansätzen. Irgendwann öffnet sich sogar eine überraschend große Open World, die ihr stundenlang erkunden könnt, mit etlichen optionalen Seitenwegen und versteckten Belohnungen.

Am meisten Spaß macht es dabei, all die abgefahrenen Mitglieder der Psychonauts oder von Raz' Familie aufzuspüren und mit ihnen zu reden, selbst wenn diese Dialoge für die übergeordnete Story gar nicht so wichtig sind. Denn immer unterhält einen das famose Skript dabei mit viel Wortwitz – jede neue Gesprächsmöglichkeit ist eine kleine Freude, und sei es auch nur mit einem unbedeutenden Nebencharakter, dessen Auftritt lediglich zwei Minuten lang ist.

Allerdings müssen deutsche Spieler eine bittere Pille schlucken: Psychonauts 2 hat keine deutsche Sprachausgabe. Das wiegt besonders schwer, weil die englische Sprache ein gehobenes Niveau aufweist und Englischanfänger Probleme haben werden, alle Nuancen zu verstehen. Die Übersetzung der Texte ist dafür sehr gut gelungen und bewahrt fast immer den Witz der Vorlage.

Steuert sich prima, auch im Kampf

Wenn's um das konkrete Gameplay geht, präsentiert sich Psychonauts 2 ausgespro-

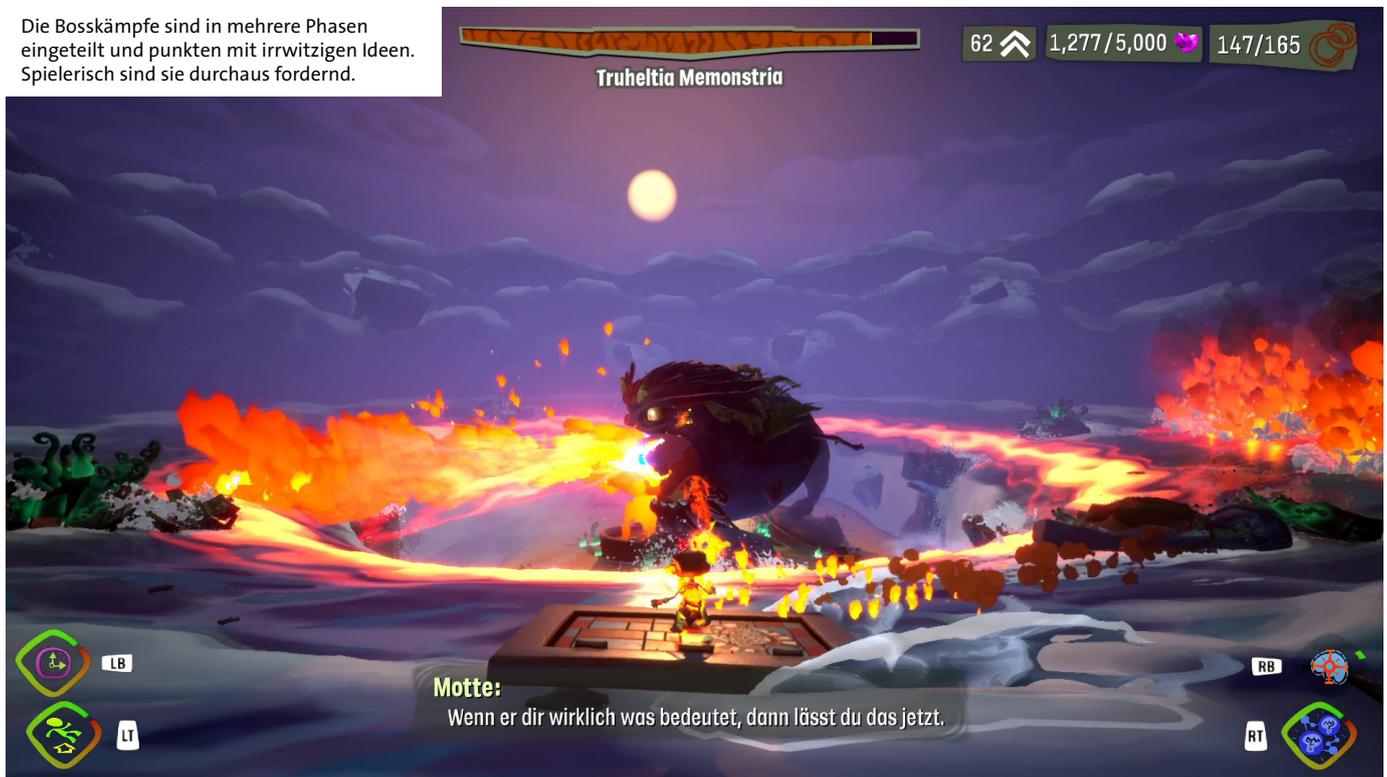
chen solide bis sehr gut. Die frei drehbare Kamera macht niemals Probleme, und die Steuerung ist bis auf ganz wenige Ausnahmen (etwa wenn ihr versucht, auf ein Seil zu springen) knackig und nachvollziehbar. Die Tatsache, dass sich Psychonauts 2 mit Maus und Tastatur ebenso hervorragend steuern lässt wie mit dem Gamepad, verdient hierbei besondere Erwähnung. Sehr gut: Alle Tasten lassen sich frei belegen.

Hauptsächlich seid ihr damit beschäftigt, durch die Levels zu navigieren. Kämpfe spielen eine untergeordnete Rolle, sie sind aber trotzdem gelungen. Double Fine setzt hierbei stark auf Puzzleelemente: Jeder Gegner ist besonders anfällig für eine bestimmte Psi-Fähigkeit. Daher müsst ihr oft mit den Skills jonglieren. Das kann teilweise auch nerven, weil ihr nur vier Fähigkeiten gleichzeitig nutzen dürft – entsprechend oft müsst ihr über ein Kreismenü den gerade gewünschten Skill auswählen und anschließend auf eine der vier Angriffstasten legen. Auch deswegen sind die Gefechte durchaus knifflig. Falls euch das Ganze zu hektisch wird, könnt ihr im Einstellungs Menü einfach den God-Mode für Raz aktivieren (kein Scherz) oder dessen Kampffähigkeiten verstärken. Auch der Fallschaden lässt sich auf Wunsch abdrehen, um den einen vorgegebenen Schwierigkeitsgrad von Psychonauts 2 nach euren Wünschen anzupassen. So barrierefrei wünschen wir uns mehr Spiele.



Ihr besucht über ein Dutzend Gehirne, deren Besitzer allerlei Probleme haben. Das macht sich auch in der Architektur bemerkbar.

Die Bosskämpfe sind in mehrere Phasen eingeteilt und punkten mit irrwitzigen Ideen. Spielerisch sind sie durchaus fordernd.



Stress mit dem Boss

Höhepunkte sind die regelmäßigen Bosskämpfe, bei denen die Designer aus dem Vollen schöpfen. Ungewöhnliche Gegner, überraschende Angriffsmuster, verschiedene Phasen: Es macht einen Heidenspaß, die bösen Gedanken im Herzen der besuchten Hirne zu bezwingen.

Nur ganz selten übertreibt es Psychonauts 2 ein wenig mit der Puzzelei: Den ein oder anderen Hinweis übersieht man leicht, sodass sich mancher Bosskampf ein wenig in die Länge zieht, bis ihr den entscheidenden Kniff kapiert. Darüber hinaus kann es das abschließende Finale nicht ganz mit einigen der kreativsten Bossgegnern in den Stunden zuvor aufnehmen. Aber hey: Immerhin gibt's in Psychonauts 2 keine Fruststellen wie den vermaledeiten Meat Circus aus Teil 1.

Darum keine 90

Mit unserer Wertung für Psychonauts 1 lagen wir damals ganz schön weitab vom internationalen Schnitt: 77 Punkte bekam Psychonauts im GameStar-Test. Der Nachfolger ist in allen Belangen besser, größer, schöner. Obwohl Double Fine dem gewöhnungsbedürftigen Grafikstil und dem eher ungewöhnlichen Äußeren der Figuren treu bleibt, erkennt man unter dem Comic-Look viele hübsche Details. Animationen sind verspielt, Texturen scharf, Ladezeiten kurz, und die Größe der verschachtelten Levels beeindruckt auf technischer Ebene.

Auch spielerisch schafft es Psychonauts 2 besser, der Flut an irrwitzigen Ideen ein Gameplay an die Seite zu stellen, das ähnlich gelungen ist. Wir wären überrascht, wenn irgendjemand nach fünf Stunden im Spiel sagt: »Böh, das ist ja immer das Gleiche!« Was wir aber verstehen würden: Wenn man zu diesem Zeitpunkt minimal ent-

täuscht ist, weil Psychonauts 2 mechanisch nichts wirklich neu macht.

Letztlich muss sich Psychonauts 2 den Vorwurf gefallen lassen, dass es spielerisch lediglich auf seinem Vorgänger und anderen Spielen des Genres aufbaut, die Platformer-Formel aber nicht entscheidend weiterbringt. Viele Fähigkeiten kennen Spieler des Originals schon, andere Designersatzstücke wie das Verlangsamern der Zeit oder das Öffnen verschlossener Türen mithilfe eines kleinen Helfers hat man so ähnlich schon mal woanders gesehen.

Selbst das Verbinden von Gedanken, das zu Beginn des Spiels eine große Rolle spielt, gerät im späteren Spielverlauf zum bloßen Magisches-Lasso-Feature, mit dem ihr Raz an sonst unzugängliche Orte transportiert. Möglicherweise ist das eine weise Entscheidung: Die Entwickler wollten sich nicht wiederholen und sich zu sehr auf ein einziges Feature stützen. Aber gleichzeitig fehlt Psychonauts 2 eben die eine große Neuerung, die es besonders macht – wenn man alle Zwischensequenzen und Dialoge einfach mal ausblendet und sich rein auf das Gameplay fokussiert. Das ist kein schlimmes Versehen, aber es trägt dazu bei, dass wir Psychonauts 2 nach langen Beratungen keine 90er-Wertung geben. Ein anderer Grund dafür: Psychonauts 2 ist völlig linear. Multiple-Choice-Dialoge suggerieren zwar Entscheidungsfreiheit, im Grunde ist aber jeder Level und jede Unterhaltung streng durchgeplant. Es gibt nur ganz wenige Momente, in denen das Spiel die Aktionen des Spielers kommentiert, etwa wenn er sich zu viel Zeit lässt, mit einem bestimmten NPC zu reden. Und dann gibt es in einer dieser Situationen auch noch einen Logikfehler, wenn wir es durch ausführliches Erforschen eben doch schaffen, eine Figur zu besuchen, bevor das

Spiel selbst damit rechnet. Aber hey, zumindest in diesem Fall haben wir endlich mal das Spiel überrascht. Ansonsten war beim Test von Psychonauts 2 nämlich der genau umgekehrte Fall Usus. ★

PSYCHONAUTS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 3225 / Phenom II X6 1100T
GTX 1050 / Radeon RX 560
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700K / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



professionelle Zwischensequenzen technisch rund einzigartiges Figurendesign Levels sprühen vor ulkigen Ideen Top-Vertonung

SPIELDESIGN



interessante Fähigkeiten sehr viel Abwechslung motivierende Upgrades spektakuläre Bosskämpfe präzise Steuerung

BALANCE



zugänglich, ohne einfach zu sein Puzzelfaktor in den Kämpfen faire Speicherpunkte optionale Cheat-Optionen erklärt manchmal nicht alles

ATMOSPHERE / STORY



spannender Plot sprüht vor Wortwitz und Absurditäten erwachsene Themen abgedrehte Figuren viele Irrungen und Wirrungen

UMFANG



lange Spielzeit 13 sehr unterschiedliche Levels vier größere Hub-Welten viele Upgrades und Sammelgegenstände kein New Game Plus

FAZIT

Psychonauts 2 ist der einfallreichste PC-Platformer, den ihr aktuell für Geld kaufen könnt.

