

Outlast 2

DAS MUSS MAN AUSHALTEN

Genre: Action Publisher: Red Barrels Entwickler: Red Barrels Termin: 25.4.2017 Sprache: Englisch, dt. Untertitel
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 10 Stunden Preis: 20 Euro DRM: nein (GOG)

Outlast 2 will die eigene Angst zum Gegner machen, im Test kämpfen wir aber vor allem mit unserem Durchhaltevermögen. Im Guten wie im Schlechten.

Von Elena Schulz

Vor uns erstreckt sich ein Kornfeld. Da müssen wir durch. Nur noch ein kleines Stück. Wir folgen zaghaft dem Licht des Mondes. Übers Headset klingt wirres religiöses Gefasel an unser Ohr. Mit zittriger Hand halten wir die Kamera. Wir werden gejagt.

Plötzlich trifft uns der Lichtstrahl einer Taschenlampe, gefolgt von hektischen Rufen. Blind vor Panik preschen wir durchs Feld, weg vom Licht, das uns immer wieder streift. Dann stoppen wir abrupt: Verdammte, ein Zaun! Fluchend drehen wir um ... wenn wir nur wüssten, wo es langgeht! Eine Hand packt uns von hinten. Wir fahren herum. Einen Augenblick später haben wir eine Spitzhacke im Gesicht. Tot. Wir wachen auf. Vor uns erstreckt sich ein Kornfeld.

Ist das nicht fantastisch? Zumindest auf den ersten Blick und aus Sicht eines Horrorfans. Outlast 2 macht eigentlich alles richtig. Mal lässt es uns in einer wilden Hetzjagd blanke Panik erleben, mal sorgen quälend lange Minuten, ohne dass irgendetwas passiert, für Anspannung. Denn es passiert ja doch etwas, aber eben nur in unserem Kopf. Outlast 2 spielt gezielt mit unseren Ängsten, manipuliert uns und setzt sie gegen uns ein. Aber genau diese scheinbar perfekte Horrorformel wird im weiteren Spielverlauf zum größten Problem. Denn jeder noch so schockierende Horror verliert nun mal an Wirkung, sobald er zur Gewohnheit wird.

Mittendrin im Horrorfilm

Dabei beginnt Outlast 2 so vielversprechend. Wie im Vorgänger geraten wir schnell in eine brenzlige Situation, aus der es kein Entrinnen zu geben scheint. Statt in eine unheimliche Anstalt zieht es uns diesmal in die Wüste von Arizona. Hier soll sich eine schwangere Frau erhängt haben, und wir wollen als Journalist Blake gemeinsam mit

unserer Frau im Rahmen einer Dokumentation herausfinden, ob die werdende Mutter in Wahrheit ermordet wurde.

Ausgerüstet mit dem typischen Outlast-Camcorder machen wir uns im Hubschrauber auf den Weg und fallen wenig später aus allen Wolken, im wahrsten Sinne des Wortes. Als wir am Helikopterwrack aufwachen, fehlt von Blakes Frau Lynn jede Spur. Der Pilot scheidet als Hilfe aus, er hängt gehäutet an einem Pfahl. Das kann ja heiter werden!

Blake ist nicht der einzige, dessen Nerven jetzt Samba tanzen. Auch wir bekommen ein mulmiges Gefühl, als wir die Kamera auf die Leiche des Piloten halten und warten, bis sich quälend langsam der rote Kreis füllt. Nur wenn wir lange genug gefilmt haben, können wir uns das Video kommentiert noch einmal in der Datenbank ansehen. Outlast 2 setzt die Kameramechanik damit cleverer ein als der Vorgänger, weil wir uns wirklich wie ein Reporter fühlen, der im Grunde genommen keine andere Wahl hat, als das Grauen ausführlich zu dokumentieren. Hinzu kommen Nachtsicht und Tonaufnahmen,



Outlast 2 präsentiert sich mit seinem Südstaaten-Setting herrlich düster.



Interessante Szenen können (und müssen) wir mit unserer Kamera aufnehmen, wenn wir lange genug draufhalten.



In Häusern finden wir oft nützliche Items wie Bandagen oder Batterien oder Dokumente mit rätselhaften Botschaften.

die es später erleichtern, uns in der Dunkelheit zurechtzufinden. Outlast 2 ist allerdings ein Spiel, in dem wir gar nicht sicher sind, ob wir überhaupt mehr sehen und wissen wollen: Während wir auf der Suche nach unserer Frau durch ein düsteres Dorf schleichen, finden wir Tierkadaver, menschliche Leichen, verstümmelte Puppen und Blut – mit jedem Schritt durch dieses Gruselkabinett spüren wir die Anspannung steigen.

Von Anspannung zu nackter Panik

Dieser Horror macht Outlast 2 zu Beginn genial, da er fast ausschließlich auf unserer Vorstellung basiert. Wir malen uns aus, was gleich passieren könnte und das Spiel unterfüttert das mit kleinen Details. Fühlen wir uns vorher schon beobachtet, jagt uns eine ferne Gestalt im Kamerazoom Schauer über den Rücken, jedes noch so kleine Geräusch lässt uns zusammensucken. Immer wieder ertappen wir uns dabei, wie wir grundlos in ein sicher scheinendes Versteck kriechen und minutenlang darin ausharren, vor Angst starr und unfähig, weiterzugehen. Wir machen uns den Grusel quasi selbst.

Auch wenn uns nicht alle Gegner gleich töten, haben wir keine Möglichkeit, uns zu verteidigen. Wie in Spielen wie Amnesia oder Soma heißt es also Weglaufen und nach einem möglichst sicheren Ort Ausschau halten. Und dann gebannt den Atem anhalten. Denn die Jäger verfolgen uns nicht nur lange, sondern brechen auch Türen auf und durchsuchen sogar allzu offensichtliche Verstecke. Hier wandelt sich die Anspannung in nackte Panik. Oft durchstreifen mehrere Feinde ein Gebiet, in dem wir von A nach B kommen müssen, um zum Beispiel einen Generator einzuschalten. Dummerweise münden diese eigentlich spannenden Schleichpassagen immer mal wieder in nerviges »Trial & Error«, bei dem wir die Feindrouten auswendig lernen müssen. Durch die spärlich gesetzten Speicherpunkte kann die Spannung da schnell in Frust umschlagen.

Wenn Angst sich abnutzt

Trotzdem funktioniert Outlast 2, was vor allem an der dichten Atmosphäre liegt. Im Gegensatz zum Vorgänger, der uns einfach mit Verrückten konfrontiert, hat Outlast 2 ein klares Thema, das sich durch das ganze Spiel zieht: Religion. Unsere Peiniger gehören zwei Gruppen an, den Gläubigen und den Ketzern, die mitten in der Wüste ihren persönlichen Glaubenskrieg führen. Der Glaubensgedanke wird aber permanent pervertiert. Wir finden Dokumente voller entfremdeter religiöser Zitate und Leichen, die brutal im Namen der Kirche hingerichtet wurden. Echte Highlights und erinnerungswürdige Personen wie der irre Doktor im ersten Teil fehlen aber fast vollständig. Je länger wir spielen, desto mehr kehrt Routine ein. Ein großes Problem für ein Horrorspiel, das hauptsächlich davon lebt, dass sich der Spieler permanent fürchtet. In den rund fünf Stunden des Vorgängers funktionierte die Kombination aus Anspannung, Panik und Ekel nahezu perfekt. Outlast 2 ist gut doppelt so lang und schneidet sich damit ins eigene Fleisch.

Dabei bemüht sich die Fortsetzung sogar immer wieder um Abwechslung: Neben verlassenen Dörfern, Wäldern und Minenschächten erkunden wir auch immer wieder unsere alte Schule, in der sich ein scheußliches Verbrechen abgespielt hat. Die Flash-

backs fühlen sich nie fehl am Platz an, sondern ergänzen die Handlung. Was hier passiert ist, fühlt sich nämlich viel realer und bedrohlicher an, als all der unheimliche Zauber in der Gegenwart.

Aber selbst in der Schule gibt es zu viele gleiche Gänge mit zu vielen gleich ablaufenden Verfolgungsjagden. So kämpfen wir am Ende nicht mehr gegen unsere Angst, sondern vor allem mit unserem Durchhaltevermögen, weil wir halt irgendwie doch wissen wollen, was es mit dem Horror auf sich hat. Umso enttäuschender dann die ebenso unlogische wie verschwurbelte Auflösung, die uns schon die Frage stellen lässt, warum wir uns das alles eigentlich angetan haben. ★

OUTLAST 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 530 / Phenom II X3
Geforce GTX 260 / Radeon HD 4870
4 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 760 / AMD FX 8100
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stimmungsvolles Südstaaten-Setting herrlich fieser, dynamischer Soundtrack gut eingebaute Horror-Elemente abwechslungsreiche Umgebungen stets gleiche Gegner

SPIELDESIGN



Wechsel zwischen Panik und Anspannung interessante Kameramechanik viele Möglichkeiten zum Verstecken nervige Quicktime Events Spielmechanik nutzt sich ab

BALANCE



permanente Spannung gutes Tutorial vier gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade frustrierende »Trial & Error«-Passagen Checkpoints manchmal weit auseinander

ATMOSPHÄRE / STORY



interessante Story religiöser Konflikt sorgt für Spannungen dichte Atmosphäre stimmungsvolle Erinnerungssequenzen wenige erinnerungswürdige Highlights

UMFANG



fünfzehn Stunden Spielzeit Sammel-Dokumente freischaltbare Kamerasequenzen offene Areale fühlt sich gestreckt an

FAZIT

Ein packendes Horrorspiel, das nach einem großartigen Auftakt an Wirkung verliert und deshalb hinter Teil eins zurückbleibt.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Schon die Demo zu Outlast 2 hat mir den ein oder anderen Schrei mitten in der Redaktion entlockt. Für mich als Angsthasen ist dann oft der einzige Trost, dass diese Art Spiel meistens herrlich kurz ist und der Höllentrip damit schnell wieder vorbei.

Outlast 2 ist aber ziemlich lang und heilt damit selbst schreckhafte Gruselopfer wie mich. Am Ende waren meine Kollegen gleichermaßen verblüfft wie enttäuscht, wie abgebrüht ich irgendwann die Schockeffekte wegsteckte. Schade! Denn die ersten Stunden liefern definitiv das wohl intensivste Gruselerlebnis seit Jahren und spielen gekonnt mit allem, wovor man sich insgeheim oder offen fürchten könnte. Aber man soll eben gerade in Horrorspielen aufhören, wenn es am schlimmsten ist. Und genau diesen Moment verpasst Outlast 2.