

## Little Nightmares

# LIMBO IN BUNT?

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Namco Bandai Games** Entwickler: **Tarsier Studios** Termin: **28.4.2017** Sprache: **Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **3-4 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

**Der Grusel-Plattformer Little Nightmares wandelt auf den Spuren von Inside und Limbo, offenbart allerdings immer größere Schwächen.** Von Dom Schott

Ein Metzger mit eingefallenem Gesicht und toten Augen hievt einen riesigen Fleischbrocken auf den Holztisch und schlägt mit seinem rostigen Beil Stück um Stück aus der Masse. Er grunzt und ächzt, während sich unsere Spielfigur ängstlich auf einem Dachbalken über dieser Szenerie zusammenkauert. Das kleine Mädchen, das wir spielen, ist eine Zwergin im Vergleich zu dem bedrohlich aussehenden Riesen unter uns, der uns spielend einfach mit einer Hand zerquetschen könnte. Aber es hilft ja nichts, wir müssen weiter, und der Weg führt über das Ungetüm hinweg.

Szenen wie diese gehören zu den absoluten Höhepunkten von Little Nightmares, das uns als das kleine Mädchen Six von einem Albtraum in den nächsten schickt. Gehetzt eilen wir einem unbekanntem Ziel entgegen. Ein solcher Spannungsbogen, der von einer ständigen, hintergründigen Unbehaglichkeit und Ungewissheit genährt wird, hat bereits bei Limbo und Inside gut funktioniert. Das Team von Tarsier Studios will mit seinem



Wer sind die Wesen, die hier wohnen? Und was wollen sie von dem kleinen Mädchen Six?

schaurigen Rätsel-Jump&Run nun in eine ganz ähnliche Richtung einschlagen. Doch je mehr Zeit wir in der Welt von Little Nightmares verbringen, desto deutlicher wird, dass das Abenteuer nicht an das Niveau von Inside & Co. heranreicht.

### Eine stumme Spielwelt

Das erste der insgesamt fünf Kapitel beginnt ganz unvermittelt und ohne eine erklärende Introsequenz. Das Mädchen Six, dessen Gesicht durch die Kapuze ihrer gelben Regenjacke stets verborgen bleibt, kommt in einem

dunklen Raum zu sich. Es gibt keine Anweisungen, keine Missionsmarker, sondern nur eine Öffnung in der Holzwand auf der rechten Bildschirmhälfte. Wir klettern fast instinktiv auf einen Holzkasten, dann auf ein Bett, huschen durch die Öffnung und gelangen in den nächsten Raum.

Damit haben wir den Kern von Little Nightmares bereits verstanden: Augenscheinliches Ziel des Spiels ist es, vorbei an den unterschiedlichsten Rätseln und Bedrohungen den rechten Bildschirmrand zu erreichen, dabei Raum um Raum hinter uns zu lassen, bis uns hoffentlich eine Auflösung des Ganzen erwartet. Auf dem Weg sammeln wir Hinweise, die uns die Hintergründe dieser Spielwelt allmählich wie ein Puzzle zusammensetzen lässt: Regelmäßig schwanken wir von links nach rechts, Gegenstände rollen über den Boden – wir müssen uns wohl auf einem Schiff befinden! Kurz darauf entdecken wir verlorene Schuhe, Socken und andere Kleidungsstücke, die in den Schlupfwinkeln und Geheimgängen liegen. Wer hat bereits vor uns diesen Weg gewählt? Wir suchen in den fantastisch designten Leveln und Kulissen nach Antworten auf unsere Fragen, doch unglücklicherweise beginnt die Spielwelt erst ab dem zweiten Kapitel damit, so wirklich mit uns zu sprechen.

Im Vordergrund des kompletten ersten Kapitels stehen stattdessen eine Reihe von aneinandergereihten Rätseln, die uns auf die



Die Steuerung funktioniert gut, Sprünge über solche Abgründe stellen kein Problem dar.



Dieser Gegner ist blind, aber er kann uns erschnüffeln. Wir müssen schnell aus seiner Reichweite gelangen.



Das Böse in Little Nightmares ist übergewichtig. Jedoch immerhin karikaturhaft übergewichtig.



**Dom Schott**  
@R3nDom



Warum ich hier bin, wer meine Gegner sind, wer ich selbst überhaupt bin, all diese Fragen trage ich Level um Level mit mir herum, sammle Puzzelteile auf, versuche mir ein Bild zu machen. Dieses Kopfkino zieht mich tiefer in die Spielwelt, als es eine Zwischensequenz je geschafft hätte. Und deswegen ist es so enttäuschend, dass das Finale daran scheitert, meine Fragen zu beantworten oder mir zumindest neue Geheimnisse aufzudrücken, über die ich spekulieren kann. Stattdessen fühlt sich das Ende so an, als wäre es den Entwicklern nicht gelungen, alle Ideen am Ende zu vereinen. Der Eindruck wird noch verstärkt, wenn ich darüber nachdenke, dass einige der wichtigsten Informationen über die Welt von Little Nightmares nicht im Spiel selbst, sondern auf der offiziellen Homepage beiläufig erklärt werden.

kommenden Herausforderungen vorbereiten sollen. Als Tutorial sind diese ersten etwa 30 Minuten gut gelungen und rüsten uns mit dem nötigen Wissen für die kommenden Spielstunden aus, doch dieser Einstieg lässt die Spielwelt selbst verstummen: Die einzelnen Level-Abschnitte sind hier recht monoton, bevor Little Nightmares im folgenden Kapitel schließlich eine deutlich größere Farbpalette hervorzaubert – und seinen ersten Bewohner vorstellt.

### Zwischen Bossgegnern und Frustmomenten

Eine Besonderheit von Little Nightmares hat uns ganz besonders gut gefallen: Ab einem gewissen Punkt konfrontiert uns der Plattformer mit Bossgegnern, die sich durch den Level bewegen und mit ihrer individuellen Kulisserie interagieren. Der Metzger vom Beginn dieses Artikels beispielsweise ächzt, keucht und humpelt durch eine riesige Küche, kocht Würste, kramt nach Geschirr oder sucht Zutaten. Irgendwo in der Nähe befindet sich dann meist ein Schlüssel, mit dem wir die Tür zum nächsten Levelareal öffnen können

– doch wie wir an den Gegenstand kommen, müssen wir erst einmal herausfinden.

Dabei sind die Rätsel so angeordnet und vorgestellt, dass wir meist sofort wissen, was von uns verlangt wird. Das erspart Frust und stumpfes Herumraten. Ganz im Gegensatz zu den Sequenzen, in denen es einzig und allein auf unser Geschick ankommt, ob wir ein Hindernis überwinden können oder das Zeitliche segnen. Immerhin sind die Checkpoints fair gesetzt, doch das ein oder andere Mal haben wir trotzdem inbrünstig geflucht, weil wir das enge Zeitfenster für einen Tastendruck verpasst haben. Mit Maus und Tastatur übrigens öfter als mit dem Gamepad. Letzteres lässt uns Six butterweich lenken, während sich das Spiel über Maus und WASD vergleichsweise hakelig steuert. Immerhin ist die Tastenbelegung frei einstellbar. Diese Unterbrechungen stören den Spielfluss teils erheblich und vermiesen uns die eigentlich faszinierende Spielwelt. Glücklicherweise überwindet Little Nightmares im letzten Drittel diese Schwachstellen und konfrontiert uns kurz vor dem Finale mit einem Levelareal, das alle Stärken des Plattformers demonstriert.

### Ein Durcheinander aus roten Fäden

Ausgerechnet die Stilmittel, die Little Nightmares ausmachen, werden ihm auf den letzten Metern zum Verhängnis – und das aus einem ganz bestimmten Grund. In der Spielwelt, die Tarsier Studios geschaffen hat, wird kein einziges Wort gesprochen. Stattdessen übernehmen die Bildsprache und der Soundtrack die Aufgabe, uns zu erklären, ob wir uns gerade in Gefahr befinden, was in der Hauptfigur Six vorgeht, welche Wesen freundlich und welche tödlich sind. Während der Soundtrack zielgenau und immer stimmig Ächzgeräusche, krächzendes Atmen, angstgefülltes Zischen oder bedrohliches Gurgeln verteilt, schöpft die Bildsprache vor allem aus einer Motiv-Schublade: Körperlicher Verfall und Krankheiten dienen der Charakterisierung des Bösen und Bedrohlichen, das überwunden oder überlistet werden muss. Neben Blind- und Taubheit oder missgestalteten Körpergliedern etabliert sich nach und nach vor allem Übergewicht als bevorzugte Eigenschaft des Dummen, Einfältigen und Niederträchtigen. Es

liegt auf der Hand, wie problematisch dieser Einsatz einer Bildsprache ist, die Essstörungen und Übergewicht als »das stupide Böse« illustriert. Unglücklicherweise treiben die Entwickler dieses Stilmittel im Finale auf die Spitze. Doch das ist nicht das einzige Problem des finalen Kapitels: Nachdem wir knapp vier Stunden lang der Antwort auf die Frage hinterhergelaufen sind, was es mit dieser Spielwelt nun wirklich auf sich hat, wartet auf uns eine unbefriedigende Antwort. Den Entwicklern ist es nicht gelungen, die roten Fäden am Ende wieder zusammenzuführen, und leiten damit zu einer Enthüllung über, die als Magic Moment inszeniert wird, uns aber achselzuckend zurücklässt. ★

## LITTLE NIGHTMARES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3-2115C / Athlon II X3 460  
GeForce GTX 480 / Radeon R7 265  
6 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-860S Quad / FX-6200  
GeForce GTX 660 / Radeon HD 6970  
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- wunderschöner Artstyle  ausdrucksstarke Animationen
- wirkungsvolles Zusammenspiel von Soundtrack und Spielszenen
- stabile Framerate  Ausschalten von Behinderung

### SPIELDESIGN



- angenehme Lernkurve  Level mehr als nur Kulisserie
- Steuerung meistens sehr präzise  abwechslungsreiches Leveldesign
- erstes Tutorial-Kapitel etwas langatmig

### BALANCE



- gutes Verhältnis von Rätseln und Erkundung  kaum »Trial & Error«-Passagen  faire Checkpoints
- einige Timing-Rätsel zu schwer  Maus-Tastatur-Steuerung vergleichsweise hakelig

### ATMOSPHÄRE / STORY



- beeindruckend beklemmende Grundstimmung  ausdrucksstarke Bildsprache
- Spielwelt mangelt es an Tiefe  unbefriedigende Auflösung
- Identität der Spielfigur bleibt Geheimnis

### UMFANG



- bis zu vier Stunden Spielzeit ohne nervige Längen  keine störenden Collectibles
- kaum Wiederspielwert  keine alternativen Lösungswege
- keine freischaltbaren Zusatzoptionen

### FAZIT

Ein weitestgehend fesselndes und bizarr-hübsches Abenteuer, dessen großes Finale allerdings in vielerlei Hinsicht enttäuscht.

