

The Evil Within 2

DIE KUNST DES SCHRECKENS

Genre: **Survival Horror** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Tango Gameworks** Termin: **13.10.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **16 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die Reise in düstere Gedankenwelten versucht den Spagat zwischen offener Spielwelt und linearer Erzählung. Das Resultat ist dank einer perfekten Portierung auch auf dem PC eines der menschlichsten Horrorspiele der letzten Zeit.

von Michael Cherdchupan und Michael Herold

Ein langer Gang mit wabernden Laken. Die Beleuchtung ist diffus. Mein Verstand vermutet hinter ihnen Schattengestalten, die mich fortwährend anstarren. Aber das ist nicht einmal der Grund für meine Beunruhigung. Vielmehr fürchte ich mich vor dem, was am anderen Ende lauern könnte. Dort ist eine geöffnete Tür. Mysteriöses, seltsam beruhigendes blaues Licht geht von dem Raum dahinter aus. Ich beiße die Zähne zusammen und schreite mit angezogener Waffe voran. Erst jetzt realisiere ich, dass hinter den Laken überhaupt keine Wände sind! Der Gang schwebt in einem schwarzen Nichts, von dem das Licht meiner schwachen Taschenlampe einfach verschluckt wird. Nur dünne Holzrahmen befinden sich dort, wo eigentlich robuste Träger sein sollten. Neben den Laken halten sie eine Reihe von Bilderrahmen mit grässlichen Fotografien darin.

Sie zeigen bleckende Zähne, weit aufgerissene Augen, durchgeschnittene Pulsadern, zerfetzte Kehlen. Detailaufnahmen von Schmerz. Die Bilderrahmen vibrieren, während ich an ihnen vorbeilaufe, als wollten sie mich gleich anspringen. Je näher ich der Tür komme, desto deutlicher vernehme ich klassische Musik.

Als ich den Gang endlich hinter mir lasse, wünsche ich mir fast die grausigen Fotos zurück. Der blaue Raum ist dekoriert wie eine Kunstausstellung. Feinster, glänzender Parkettboden. Edle Tapeten mit geschmackvollen Mustern, ergänzt durch elegante Fuß- und Deckenleisten. Raumtrenner mit roten Kordeln kreisen gemeinsam mit zwei Scheinwerfern ein Objekt ein. Aber dort ist keine Statue oder eine abstrakte Installation. Nein, da schwebt ein Mann in der Luft. In der Bewegung eingefroren. Eine Pistolenkugel trifft ihn gerade im Kopf und verteilt die daraus sprudelnde Masse aus Gehirn, Blut und Schädelknochen durch die Luft. Es mutet fast wie ein grotesker Blumenstrauß an. Angewidert und doch fasziniert trete ich näher heran und befinde mich plötzlich in einem halbtransparenten, kubischen Raum. Die Musik dreht auf volle Lautstärke, der Todesschrei des Mannes ist zu hören. Wie in einer Superzeitlupe wird die Sekunde seines Todes wiederholt, sein Körper nach hinten gerissen, der Blumenstrauß wachsend,



bis die Uhr zurückspringt und alles von vorn beginnt. Dieses Opfer ist das zweifelhafte Kunstobjekt eines Wahnsinnigen geworden, der den Namen Stefano Valentini trägt. Und der ist einer von mehreren Antagonisten im Horrorabenteuer The Evil Within 2.

Den Blick nach vorn gerichtet

Fortsetzungen sind ein schwieriges Unterfangen. Mit dem ersten Werk kann eine Grundlage etabliert werden. Doch nicht jede ist so beschaffen, dass sie genug Stoff für eine Fortsetzung bietet. Auch bei Spielen werden wir nicht davor verschont, aufgewärmten Brei vorgesetzt zu bekommen. Richtig gute Sequels wissen allerdings mit dem bereits vorbereiteten Material umzugehen. Sie erweitern die Fantasiewelt um faszinierende Facetten und spicken sie mit neuen Details. Genau das tut The Evil Within 2 mit Bravour. Zwar ist es möglich das Spiel auch ohne Vorwissen zu genießen, da es in medias res einsteigt und alles nötige schon im Intro erklärt, doch die Querverweise zum ersten Spiel sind

Einflüsse aus Filmen

Der Vorgänger hat sich stark von Filmen inspirieren lassen und sie umfassend zitiert. Auch beim zweiten Teil gibt es wieder die offensichtliche Parallele zu Filmen wie Satoshi Kōns »Paprika«, Christopher Nolans »Inception« oder »Re-Cycle« von den Pang Brothers. Darüber hinaus erinnern manche Szenen, insbesondere die Innenwelten von Stefano Valentini, an Giallos. Das ist ein spezifisch italienisches Filmgenre, bei dem Spannung und detaillierte Mordszene mit sehr stilvoller Ausstattung, kunstvollen Kamerafahrten und ausgefeilter Musik betont werden. Genretypisch sind vor allem Serienmörder, die ihre grausamen Taten wie Rituale behandeln und dabei einen Fetisch ausleben. Schwarze Handschuhe oder phallische Tatwaffen kommen oft vor. Einer der bekanntesten Giallo-Regisseure ist Dario Argento.



Sebastian Castellanos ist in der Fortsetzung erneut der Protagonist.



Die Außenareale der Kleinstadt Union zu erforschen macht zwar eine Menge Spaß, aber technisch sind viele Ecken nicht auf aktuellem Niveau.

zahlreich. Der Plot bleibt trotzdem in sich geschlossen. Gerade im befriedigenden finalen Akt werden Spieler, die den Erstling kennen, enorm profitieren. Die Verknüpfung ist so großartig, dass ich am liebsten applaudiert hätte, wenn ich nicht zu sehr damit beschäftigt gewesen wäre, Hauptcharakter Sebastian am Leben zu erhalten.

Mit dem zweiten Teil liegen die Karten auf dem Tisch: Angesiedelt ist die Handlung im STEM, einem großen Apparat, mit dem daran angeschlossene Probanden simultan in die Gedankenwelt einer Hauptperson eindringen können. Das Konzept ist durchaus vergleichbar mit Filmen wie Paprika oder Inception, in denen ebenso die Gehirne von Personen betreten werden. Nur sind die Gedanken im STEM nicht besonders idyllisch,

sondern es geht ziemlich übler Scheiß ab. Verzeiht die saloppe Formulierung, aber treffender lässt sich der Einfluss von psychopathischen Mördern kaum beschreiben. Sebastian sieht in diesen seelischen Abgründen Dinge, die sich selbst der verdorbenste Verstand nur mit Mühe ausdenken könnte. Besonders brisant ist diesmal, dass die Basis dieser bizarren Spielwelt die tot geglaubte Tochter von Sebastian ist. Ihre kindliche Unschuld lässt sich derart leicht manipulieren, dass exzentrische Persönlichkeiten die wichtigsten Ecken ihres Gehirns infiltrieren können. Der STEM lässt sich nicht einfach abschalten, da es das Kind töten würde. Also muss Sebastian selbst hinein und einen Weg finden, die Synapsen seiner Tochter von der Höllenmaschine zu trennen.

Auf der Suche nach Menschlichkeit

Eine der größten Stärken der Handlung ist die gelungene Ausarbeitung der Charaktere. Im ersten Spiel waren die Protagonisten enigmatisch. Es war schwer, zu ihnen durchzudringen, da sie wenig gesprochen und ihre Gefühle für sich behalten haben. Das ist keine Kritik am ersten Spiel, denn es hat hervorragend zur kryptischen Grundstim-

mung gepasst. Doch diesmal ist es für Sebastian eine Reise ins Ich. Zu viele Details seien an dieser Stelle nicht verraten, aber durch eine Verwicklung mehrerer Umstände wird Sebastian mit seiner Vergangenheit konfrontiert. Das formt ihn als Charakter enorm. In zahlreichen Gesprächen mit anderen Menschen gewinnt er massiv an Kontur. Seine sarkastische Wortwahl, die Art seiner Körpersprache und Bewegungen, seine Mimik: Sebastian ist exzellent ausgearbeitet, und es ist mir leichtgefallen, mich mit ihm zu identifizieren. Seine Motivation ist diesmal klar umrissen. Aber auch den Nebenfiguren wird viel Aufmerksamkeit geschenkt. Sie sind ebenso überzeugend geschrieben, und bei dem ein oder anderen Charakter habe ich mich sogar dabei erwisch, wie ich ihn ins Herz geschlossen habe. Das ist bei Horrorspielen selten, denn meistens ist die gesamte Atmosphäre zu kalt für Bindungen. Doch The Evil Within 2 schafft es inmitten all des blutigen Wahnsinns, Menschlichkeit hervorzuheben. Ein Triumph, den ich nicht erwartet habe.

Zu erwarten waren hingegen groteske, bizarre Albtraumwelten. In diesem Punkt enttäuscht das Spiel nicht. Besonders beein-



In einer Szene bezeichnet Sebastian den selbsternannten Künstler Stefano als »krankes Schwein«. Angesichts solcher Szenen eine durchaus akkurate Bezeichnung.



An manchen Kreaturen sollte Sebastian lieber vorbeischießen. Zum Beispiel an diesem putzigen Exemplar aus weißem ... Irgendwas. Die Schleichmechaniken im Spiel funktionieren zuverlässig.

druckt bin ich von den Kreationen rund um den Antagonisten Stefano Valentini, einem Künstler und ehemaligen Kriegsphotografen. Sein letztes Foto zeigt einen Soldaten, den ein Sprengsatz zerfetzt. Dabei verliert Stefano eines seiner Augen, doch das Erlebnis lässt ihn die Schönheit des Todesmoments erkennen. Seine Worte, nicht meine. Er kann die Welt im STEM nach seinen Vorstellungen formen und lockt Opfer an, um sie für abscheuliche Fotos brutal abzuschlachten. Einen Schnappschuss vom Augenblick des Todes einzufangen ist nur eine Variante. Er zerschneidet auch Körper, um sie zu bizarren Skulpturen zusammenzusetzen. Seine Werke bekomme ich während des Spiels immer und immer wieder zu Gesicht. Ihnen zu begegnen löst in mir ein seltsames Gefühl zwischen Abscheu und Erstaunen hervor. Mir ist in jedem Fall unwohl in diesen Szenen. Und wenn ein Horrorspiel dies schafft, ist es ein großes Lob. Davon ab bietet The Evil Within 2 noch einige andere Überraschungen, die vom Einfallsreichtum der Entwickler zeugen.

Ewig schlurfen die Untoten

Ein wenig zwiespalten haben mich allerdings diesmal die Kreaturen zurückgelassen. Die großen Monster, denen man in Bosskämpfen oder besonderen Situationen begegnet, sind erneut äußerst gelungen. Zum Beispiel erschafft Stefano ein seltsames, wie ein Insekt laufendes Wesen namens Obscura. Sie hat eine Kamera und einen Balgen als Kopf. Der Körper mutet an wie ineinander verwachsene, feminine Körper von Ballerinen, die suggestives Stöhnen von sich geben. Wann immer Obscura mich anstarrt und mit Blitzlicht ein Foto schießt, friert die Zeit um mich herum ein. Auch in der echten Welt auf meiner Couch, denn solche Kreaturen sind echte Höhepunkte, bei denen mir der Atem stockt. Und wie im ersten Spiel sind sie wieder schlau mit der Geschichte verbunden.

Doch zwischen all dem sind auch wieder Zombies. Das Spiel nennt sie erneut »Haunted«, und in der Geschichte sind es streng genommen keine wandelnden Toten. Doch effektiv verhalten sie sich so, wie man es aus etlichen anderen Zombiewerken kennt.

Sie schleichen herum, essen Leichen und stürmen auf mich zu, sobald sie mich erblicken. Natürlich gibt es auch dicke Zombies, die in meiner Nähe explodieren. Und ein Äquivalent zum Hexen-Zombie aus Left 4 Dead, das ebenso schrill kreischen kann. Zombies, die in Flammen stehen, gibt es auch. Zombies, Zombies, immer wieder Zombies. Es ist ein wenig enttäuschend, dass der zweite Teil erneut auf solche Standardgegner zurückgreift, obwohl er in allen anderen Aspekten so kreativ ist.

Offene Wunden, offene Welt

Nicht nur durch die klar kommunizierte Geschichte und die nachvollziehbaren Charaktere fühlt sich The Evil Within 2 anders als der Vorgänger an, sondern auch bei der Spielstruktur hat sich das Spiel weiterentwickelt. Über große Teile hinweg öffnen sich Areale und lassen sich frei erforschen. Hauptsächlicher Schauplatz ist eine amerikanische Kleinstadt namens Union. Warum diese im STEM erschaffen wurde, wird in der Geschichte sinnvoll erklärt. Grob umrissen: Der Zustand der Stadt ist vom Befinden von Sebastians Tochter abhängig. Da sie sich in Gefahr befindet, zerfällt der Ort nach und nach. Das sieht beeindruckend aus, denn die Stadt ist wortwörtlich auseinandergebrochen. Ganze Stadtviertel schweben kopfüber am Himmel, während seltsame Wetterphänomene zu beobachten sind. Die



Man kann sie nennen, wie man möchte, aber Zombies bleiben Zombies. Immerhin gibt es im Spiel ein paar besonders abscheulich deformierte Exemplare, wie dieses hier.



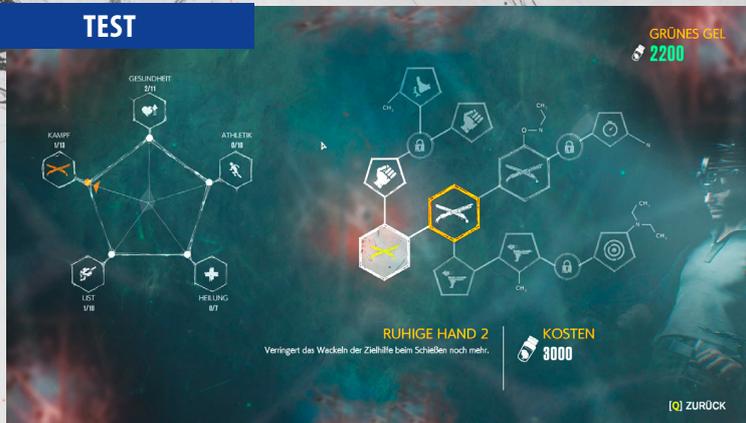
Michael Herold
@michiherold

The Evil Within 2 überzeugt mich mit seinen Jumpscare und Schlurfzombies nicht unbedingt durch großen Grusel. Stattdessen wird es durch die absurden Szenarien und die verrückte Spielwelt im STEM eher zu einem Psycho-Horror-Trip. Ich habe selten Angst, dass hinter mir ein unheimlicher Gegner lauert, wenn ich mich umdrehe. Dafür lässt mich das Spiel aber immer wieder fasziniert und erschrocken zurück, wenn ich mich zum Beispiel in einem Raum voller von der Decke hängender Leichen befinde und diese jedes Mal neu angeordnet sind, sobald ich die Kamera wende.

Auch wenn The Evil Within 2 optisch einige Schwächen hat, war ich dennoch begeistert vom expliziten Ekelfaktor des Spiels. Ständig fliegt Blut- und Gehirnmasse in Zeitlupe durch die Gegend und Bossmöner wie die gruselige Obscura sehen einfach albraumhaft gut aus. Wer wie ich ein Faible für absurde Horrorfilme hat und auch mit ein wenig Gore klarkommt, wird mit The Evil Within 2 große Freude haben.

offenen Bereiche sind nie zu groß, denn auch ohne Karte kann man sich dank markanter Gebäude gut orientieren. Trotzdem gibt es genug zu entdecken. Mülltonnen und stillgelegte Autos lassen sich zum Beispiel nach Ressourcen absuchen. Sebastian kann sogar mit einem beherzten Tritt so manchem Getränkeautomaten das ein oder andere Hilfsmittel entlocken. Bei seinen optionalen Sammelgegenständen übertreibt das Spiel nicht, sondern bleibt angenehm überschaubar. Auf der Karte sind also nicht wahnsinnige 900 Korok-Samen wie in Zelda: Breath of the Wild zu finden. The Evil Within 2 zeigt Respekt gegenüber meiner investierten Zeit.

Bei der Suche hilft mir ein Gerät, das schlicht Kommunikator genannt wird. Es sieht aus wie ein Funkgerät und kann auf entfernt liegende Audiosignale eingestellt werden, an deren Quellen sich meist Aufgaben oder nützliche Gegenstände befinden.



Sebastians Fähigkeiten lassen sich ausbauen, indem wir wie im ersten Spiel von getöteten Gegnern eine grüne Flüssigkeit als Währung einsammeln. In einem Spieldurchlauf lässt sich nicht alles aufwerten.

Mit dem Kommunikator lassen sich ebenso Erinnerungen rekonstruieren, wodurch ich in der Lage bin, mehr Hintergründe zur Geschichte zu erfahren. Angesichts der offenen Welt hatte ich zunächst die Befürchtung, dass der gesamte Bildschirm mit Informationssymbolen zugleiste wird. Doch in diesem Punkt geben die Entwickler freie Wahl: Interaktionssymbole, Wegpunkte, Lebensenergie oder Warnhinweise – all das lässt sich in den Optionen ausschalten, um ein möglichst cineamatisches Erlebnis zu ermöglichen. Überhaupt ist die Kombination zwischen linearen Abschnitten und offener Welt raffiniert gelöst. Die Gesetze von Zeit und Raum werden im STEM zu bloßen Vorschlägen. Das haben die Entwickler für fließende Übergänge zwischen streng inszenierten Szenen und solchen mit mehr Bewegungsfreiheit genutzt. Zum Beispiel werden die einzelnen Fragmente der Stadt mit einer Art Tunnelsystem verbunden, genannt »Das Mark«. Namentlich und funktionell auf obskure Weise verwandt mit dem Rückenmark. Diese Bereiche wirken geführter und klaustrophobischer als die offene Stadt. Davon völlig losgelöst sind Abschnitte, die ganz tief in das Reich von Psychopathen oder Horrorkreaturen führen. Ich kann mir nie sicher sein, wann und wie diese Gegner auftauchen werden. Manchmal folge ich einer unscheinbaren Nebenmission, um mich plötzlich in einer traumatischen Szene wiederzufinden, die mit meinem Verstand spielt.

Gute Verwaltung ist das halbe Leben

Das Ressourcen-Management kehrt für den zweiten Teil in ausgearbeiteter Form zurück. Mit vermeintlichen Schrottteilen kann ich nicht nur Waffen verbessern, sondern auch Munition oder Heilgegenstände entwickeln. Letzteres ist auch auf dem offenen Feld möglich. Aber da Sebastian dort improvisieren muss, kostet das mehr Ressourcen als bei der Nutzung einer Werkbank, die ich an Rückzugsorten (»Safe Houses«) finde. Dort halten sich auch einige Nebencharaktere auf, die mir nicht nur weitere Informationen zum Geschehen, sondern auch Nebenaufgaben geben, die mir den ein oder anderen Vorteil im Spielverlauf verschaffen. In diesen Safe Houses gibt es zudem eine Kaffeemaschine. Sebastian zieht gleich eine ganze Tasse auf ex weg, um seine Lebensenergie wieder vollständig aufzufüllen. Bis die koffeinhaltige Brühe wieder aufgefüllt ist, muss die Maschine jedoch eine Weile arbeiten. Zugriff auf diese total realistische Heilfunktion gibt es also nur von Zeit zu Zeit. Der Kaffee ist eine schöne Referenz, die mich an *Deadly Premonition* erinnert. Dessen Hauptfigur ist ebenfalls Ermittler und kommt erst bei einer gemütlichen Tasse brauner Brühe auf die Lösung seiner Fälle. Mit Kaffee wird eben alles besser.

Erneut gibt es einen Talentbaum, der über Sebastians eigenen Rückzugsort aufrufbar ist. Der STEM hat ihn aus einem kleinen Fragment seines Unterbewusstseins ge-



Ressourcen lassen sich zu Munition und Medi-Kits zusammenbasteln, und wir können damit auch Waffen verbessern. Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad bombardiert uns das Spiel mit Hilfsgegenständen.

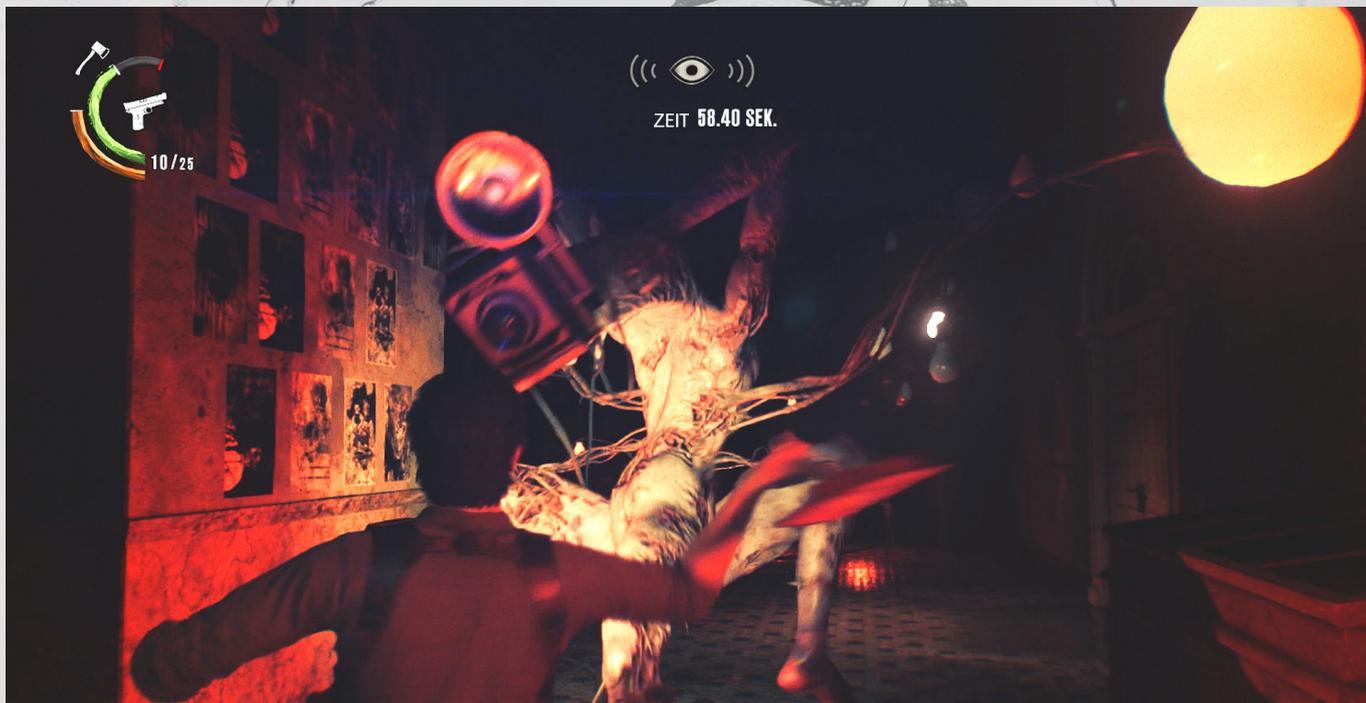
schaffen. Es sieht aus wie das Polizeibüro, in dem er früher gearbeitet hat. Dort treffe ich gleich zwei alte Bekannte: Zum einen treibt sich dort die schwarze Katze herum, die mir schon in den DLCs des ersten Spiels über den Weg gelaufen ist. Aber auch Krankenschwester Tatjana kehrt wieder zurück. Sie führt nicht nur philosophische Gespräche mit Sebastian, sondern kann auch seine körperliche Leistungsfähigkeit steigern. Als Währung für solche Upgrades dient wie schon im Vorgänger von Gegnern zurückgelassene Flüssigkeit. Bereits die nähere Betrachtung des Talentbaums gibt Rückschlüsse darauf, wie *The Evil Within 2* gespielt werden kann. Soll ich Sebastians Schleichfähigkeiten aufwerten, ihn agiler machen oder ihn zum Kämpfer ausbauen? Egal für welche Methode ich mich entscheide, jede davon funktioniert im Spiel ausgesprochen

Schwierigkeitsgrade und New Game Plus

Für Freunde des Survival-Horror-Genres spielt der Schwierigkeitsgrad eine große Rolle. Grundlegend sollen in solchen Spielen keine Machtfantasien erfüllt werden, sondern man soll sich in einer beängstigenden Situation unterlegen fühlen und den Horror dennoch überleben. Tango Gameworks hat drei Schwierigkeitsgrade eingebaut und dabei auch an Einsteiger gedacht: Auf Casual kann das Spiel problemlos wie ein normaler Third-Person-Shooter gespielt werden. Man wird auf dem Weg mit reichlich Items zugeworfen. Auf Survival wird es schon knifflig, und das Spiel nähert sich dem für Survival Horror typischen Härtegrad. Nightmare ist hingegen sehr, sehr fordernd und eher für Spieler gedacht, die superschwere Genreklassiker wie *Forbidden Sirens* bewältigen konnten. Nach dem ersten Durchspielen schaltet sich (neben optionalen Cinemascope-Balken) zudem der Classic-Modus frei, der noch einmal etwas schwerer als Nightmare ist. Dort können weder Sebastians Fähigkeiten noch seine Waffen auferüstet werden. Außerdem kann man im gesamten Spieldurchlauf nur insgesamt siebenmal speichern. Einen »New Game Plus«-Modus gibt es obendrauf, in den man einige Gegenstände aus dem ersten Durchlauf mitnehmen kann und Gelegenheit hat, die letzten Geheimnisse in der offenen Welt zu lüften.



In Safe Houses trifft Sebastian auf andere Charaktere, die sich vor den Gefahren der kollabierenden Stadt in Sicherheit gebracht haben. Sie können bei Haupt- und Nebenmissionen helfen.



Die Bosskämpfe sind großartig inszeniert und fordern uns in höheren Schwierigkeitsgraden einiges ab.



Michael Cherdchupan
@the_whispering



The Evil Within 2 ist eine Fortsetzung, die mich überzeugt. Sehr sogar. Es ist vielleicht der erste Survival Horror, bei dem ein Open-World-Konzept eingebaut worden ist, ohne die Dramaturgie zu zerstören. Das Spiel ist flexibel, spannend erzählt und verarbeitet trotz grausamer Horrorbilder eine gehörige Portion Menschlichkeit. Es ist eine hervorragende Mischung aus subtilem, psychologischem Horror und Splatter. Ein Horrorspiel, das für den Mainstream geeignet ist, ohne die Fans von cleverem Indie-Horror zu verschrecken. Das ist ein gewagter Spagat, und hier und da droht sich das ambitionierte Konzept dabei die Beine zu brechen, aber es hält wacker stand. Zombies hin oder her.

Am Ende bleibt die Frage, ob The Evil Within 2 gruselig ist. Aber das kann ich leider nicht eindeutig beantworten, da Ängste individuell sind. Nicht jeder wird sich vor den gleichen Dingen fürchten, weshalb das Spiel eben auf die flächendeckende Mischung setzt. Mir persönlich haben die surrealen Albtraumsequenzen den größten Schauer über den Rücken gejagt. Sie spielen mit Wahrnehmung und Erwartungshaltung. Doch wer zum Beispiel in Spielen wie Resident Evil 7 eher panischen Ekel vor Gegnerhaufen mit aufplatzenden Eiterpusteln hatte, wird hier ebenso (un)glücklich. The Evil Within 2 ist keine schmale Indie-Produktion, die es sich erlauben kann, nur eine spezielle Zielgruppe mit einer bestimmten Form von Phobie anzusprechen. Als teures Mainstream-Produkt muss es da Kompromisse eingehen. Doch das ist meiner Ansicht nach wunderbar gelungen.

gut. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden kann ich nur dazu raten, zunächst die stille Variante zu wählen. Gegner mit knapper Munition zu besiegen wird da ordentlich schwer, so wie es sich für einen guten Survival Horror gehört. Bei vielen Spielen bin ich für Schleichereien zu ungeduldig, aber bei The Evil Within 2 fühlt es sich unheimlich befriedigend an, um Ecken zu schleichen, sich an Gegner heranzupirschen und sie mit Messerhieben heimlich und schlagartig auszuschalten.

Doch auch wenn ich mich spontan für einen Frontalangriff entscheide, lässt das Spiel das ohne Weiteres zu. Und selbst da ist taktisches Vorgehen möglich, da der Bolzenwerfer mit seinen mannigfaltigen Geschossarten wieder mit von der Partie ist. Mit Elektrobolzen kann ich im Wasser stehende Gegner unter Strom setzen, während ich mit explosiver Munition Sprengfallen herstelle. Eis- und Feurbolzen gibt es ebenfalls.

Die Übergänge zwischen den Spielstilen sind fließend, und ich kann mich jederzeit

zwischen ihnen entscheiden. Zumindest fast, denn in einigen Szenen erfordern bestimmte Gegner die eine oder andere Methode von mir, um voranzukommen. Die freie Wahl des Tempos gilt auch für die Abschnitte in der offenen Welt. Nie habe ich das Gefühl, aus der Geschichte herauszufallen, nur weil ich einer Spur am Rande des Hauptgeschehens nachgehe. Ich habe genug Entscheidungsgewalt über mein Vorgehen, ohne dass das dramaturgische Konstrukt zerfällt. Mit offenen Spielwelten hatte das Genre des Survival Horror in der Vergangenheit eher stolpernde Symbiosen hervorgebracht, doch The Evil Within 2 gelingt diese Mischung ganz hervorragend. Es hält die Waage zwischen all seinen Elementen.

Gras darüber wachsen lassen

Die größte Kritik muss sich das Spiel allerdings bei der audiovisuellen Präsentation gefallen lassen, denn hier werden die größten Kompromisse durch das geöffnete Spieldesign deutlich. Das technische



Auf dem PC können wir das Sichtfeld auf bis zu 90 Grad hochschrauben. Dadurch rückt die Kamera weiter nach hinten, wodurch das Spiel deutlich übersichtlicher wird.

Grundgerüst ist durchaus kompetent, denn gegenüber dem Vorgänger läuft das Spiel deutlich weicher und zuverlässiger. Doch im Vergleich zu ähnlichen Spielen wirken die Außenareale nicht immer zeitgemäß. Hier ist an vielen Stellen spürbar, dass an Polygonen gespart werden musste. Auch die Vegetation sieht nicht immer überzeugend aus. Manche Grasbüschel wirken deplatziert und fügen sich nicht gut in die Umgebung ein. Nicht falsch verstehen: Die Außenareale sind weit davon entfernt, hässlich zu sein, da ihre künstlerische Gestaltung funktioniert. Aber rein technisch wäre auf dem PC sicherlich mehr drin gewesen, da spielt Resident Evil 7 nochmal eine Horror-Liga höher. Hinzu kommt, dass die umfangreichen Grafikoptionen auf dem PC von der Bewegungsunschärfequalität bis hin zur Volumetrischen Lichtqualität zwar etliche Einstellungen bieten, aber ausgerechnet die Möglichkeit fehlt, die Texturqualität hochzuschrauben. Hier bleibt die PC-Version auf PS4- und Xbox-One-Niveau, was gerade jenseits von Auflösungen von 1080p die Optik unnötig verwaschen wirken lässt. Noch ist unklar, ob Bethesda zum Release der 4K-Version für die Xbox One X auch ein High-Res-Texturen-Paket für den PC nachreichen wird. Wir bleiben hier natürlich für euch dran und berichten auf www.gamestar.de.

Auch die wenigen Soundeffekte fallen negativ auf und hätten mehr Varianten vertragen können. In einer Szene gibt es ein Gewitter, und auf den Blitz folgt der immer gleiche Klang des Donners. Im Sekunden-takt. Die Situation ist in dem Moment immerhin so packend, dass es mir erst nach ein paar Minuten aufgefallen ist. Schade auch, dass die Qualität der Charaktermodelle in den Zwischensequenzen schwankend ist. Es gibt kurze Phasen, in denen ich mich gefragt habe, aus welcher virtuellen Mottenkiste diese Figuren wohl gekrochen kamen, so deformiert und unnatürlich kamen mir ihre Gesichter vor. Das liegt manchmal aber auch nur an äußerst ungünstigen Kamerawinkeln, Shadern oder der Ausleuchtung der Szene. In anderen, zum Glück überwiegen-



Die Beleuchtungseffekte sind besonders stark und geben den Szenen erst die richtige Aura.

den Sequenzen, sehen die Charaktere hingegen absolut fantastisch aus. Besonders ihre Augen schaffen es dann, so etwas wie Seele zu transportieren. Der positive Eindruck überwiegt, aber trotzdem ist die Unebenheit irritierend. Die Stärke der auf id-Tech basierenden STEM Engine liegt klar auf den Innenarealen, die vor allem durch ihre wahnsinnig stimmungsvolle Beleuchtung die richtige Atmosphäre schaffen.

Steuern lässt sich The Evil Within 2 sowohl mit Tastatur und Maus als auch mit dem Controller einwandfrei. Wer Sebastian mit der Tastatur durch den Albtraum jagt, hat aber den Vorteil, bis zu acht Items auf Schnellzugriffstasten legen zu können, wodurch man Heilmittel und alle Waffen im Handumdrehen griffbereit hat. Das Controller-Steuerkreuz bietet dagegen nur Platz für vier Items. Einen großen Vorteil der PC-Version stellt außerdem der FOV-Slider dar, mit dem sich die Größe des Sichtfelds frei bestimmen lässt. Während das Field of View auf PS4 und Xbox One auf 65 Grad festgesetzt ist, dürfen PC-Spieler es auf bis zu 90 Grad hochstellen. Dieses maximale Sichtfeld können wir nur wärmstens empfehlen, da die Kamera dadurch deutlich weiter hinter Sebastian positioniert wird und die Übersicht über das Spielgeschehen extrem zunimmt. Gerade in engen Korridoren und

hektischen Kampfsituationen hilft diese Einstellungsmöglichkeit enorm.

Trotz der kleinen technischen Schwächen ist The Evil Within 2 aber ein fantastisches Spiel geworden. Es kopiert nicht einfach seinen Vorgänger, sondern probiert neue Wege zu gehen. Sowohl bei seiner Handlung, als auch beim Gameplay. Obwohl es auch für sich funktioniert, bildet es mit dem ersten Spiel ein Gesamtkunstwerkwerk. Beide Teile nehmen sich nicht gegenseitig etwas weg, sondern stehen nebeneinander. Sie ergänzen sich wie gute Geschwister. ★

THE EVIL WITHIN 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5-2400 / AMD FX-8320
NVIDIA GTX 660 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7-4770 / Ryzen R5 1600X
NVIDIA GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmungsvolle Beleuchtung
- beeindruckendes Art-Design
- hervorragende Vertonung
- geschickter Einsatz von Effekten
- stark schwankende Texturqualität

SPIELDESIGN



- fließender Wechsel zwischen Spielstilen
- Struktur aus linearen und offenen Abschnitten
- Steuerung
- motivierende Nebenaufgaben
- Rätsel sind rar und nicht sonderlich komplex

BALANCE



- sowohl mit Gamepad als auch mit Tastatur perfekt spielbar
- unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
- auf »schwer« knackig
- »leicht« ist auch für Neulinge
- Ressourcen-Management

ATMOSPHÄRE / STORY



- gut geschriebene Charaktere
- faszinierende Ausarbeitung der Lore
- großartige, bizarre Albtraumsequenzen
- etliche Randinformationen
- befriedigendes Finale

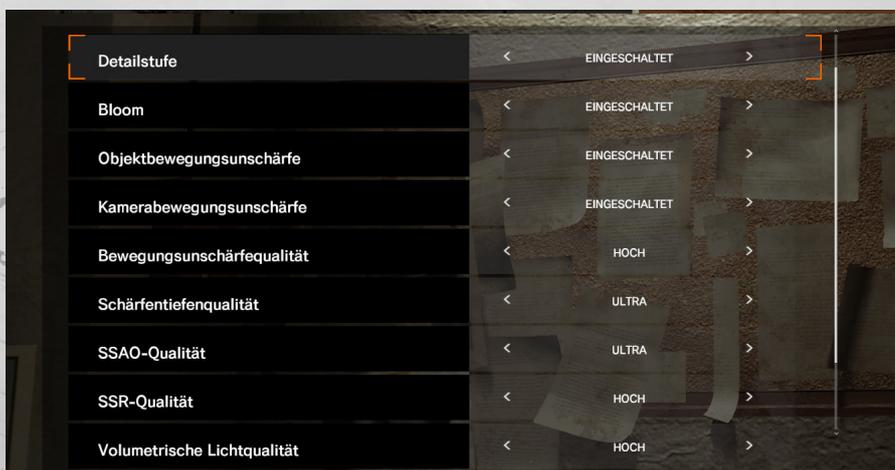
UMFANG



- überraschend umfangreich
- New Game Plus
- zusätzliche Kostüme und Boni
- KleinStadt verändert sich während der Kampagne
- witziges Schießstand-Minispiel

FAZIT

Exzellent spielbarer Survival Horror, der seine faszinierende (lineare) Handlung gekonnt mit einer offenen Welt kombiniert.



Die Grafikoptionen von The Evil Within 2 lassen fast nichts zu wünschen übrig. Lediglich die Qualität der Texturen können wir nicht ändern.