

SPEZIAL

A PLAGUE TALE: INNOCENCE | PS4

FOCUS HOME INTERACTIVE | PC - PS4 - XBOX ONE
14.05.2019 | 50 EURO

A Plague Tale *innocence*

Die wunderschöne Reise durch das Grauen

von Sebastian Werner

Persönlich halte ich Naughty Dog für einen der besten Spieleentwickler unserer Zeit. Die »Uncharted«-Reihe und »The Last of Us« bewegen sich in meinen Augen ganz nah an der Perfektion. Und so war ich tatsächlich komplett von den Socken, als ich den neusten Titel des kleinen französischen Asobo Studios (»ReCore«) getestet habe. Der könnte in Puncto Stil und Technik nämlich fast von Naughty Dog selbst stammen.

Mit Liebe zum Detail

Das Action-Adventure »A Plague Tale: Innocence« thematisiert die zweite europäische Pestwelle des Mittelalters, die im Jahr 1348 ihren Anfang nahm. Zu Beginn des Spiels ist von dem nahenden Unheil aber noch nichts zu spüren. Ich starte als Hauptfigur Amicia in einem wunderschön gestalteten Wald und bin sofort von der Präsentation gefesselt. Es ist die Art, wie das goldene Sonnenlicht durch die Bäume fällt,

wie die vielen verschiedenen Vögel in den Tiefen meiner Kopfhörer zwitschern und wie unverkrampft die Jugendliche mit ihrem Vater plaudert, während ich die detaillierte Spielwelt erkunde.

Als ich bald darauf das Anwesen der Familie erreiche, kann ich mich gar nicht satt sehen an der fantastischen Umgebungsgestaltung. Nutztiere streifen durchs Gras, Amicia unterhält sich quer über den Platz mit einer Bediensteten, ich spüre regelrecht die Kühle der kleinen Kapelle am Rande des Hofes und nehme ebenso die wohlige Wärme der mit Krimskrams vollgestellten Küche des Anwesens wahr. »A Plague Tale: Innocence« zeigt mir von der ersten Sekunde an, dass es mit Können und Sorgfalt erstellt wurde. Eigentlich muss nicht jede Teekanne und nicht jede Zwiebelknolle bis ins kleinste Detail nachgebildet werden, wo ich doch nur ein paar Momente in einem Zimmer verbringe. Asobo Studio macht es (genau wie Naughty Dog) aber trotzdem – mich als Spieler beeindruckt so etwas enorm.



A Plague Tale ist nicht ohne Grund ab 18 Jahren freigegeben.



2 |

2 | *Das Spiel beeindruckt durch seine Atmosphäre.*

1 | *Grafisch erinnert A Plague Tale nicht selten an ein Ölgemälde.*



1 |

Zwei gegen den Rest der Welt

Im ersten Stock des Familienanwesens treffe ich schließlich auf Amicias Mutter und ihren kleinen, fünfjährigen Bruder Hugo, der wegen einer mysteriösen Krankheit isoliert in seinem Zimmer leben muss. Aufgrund der Lebensumstände des Jungen haben die beiden Geschwister kaum Kontakt zueinander und sind sich fremd. Das ändert sich schlagartig, als die Inquisition auf dem Anwesen erscheint und die Bediensteten abzuschlachten beginnt. Warum dies geschieht, bleibt vorerst unklar, doch die Familie muss sich so schnell wie möglich in Sicherheit bringen.

Von nun an muss Amicia ihren Bruder an die Hand nehmen und ihn, mal schleichend, mal rennend, durch die gefährliche Welt führen. Die Navigation im Doppelpack funktioniert tatsächlich tadellos und hat mich an keiner Stelle genervt. Das ist schon etwas besonderes, denn ich schreie grundsätzlich meine KI-Begleiter an. Auch die zusätzlichen Gefährten, die man im Laufe der Handlung trifft, stehen nie im Weg und machten tatsächlich immer das, was ich ihnen sage. Wäre es in der wirklichen Welt doch nur so einfach.

Seid auf der Hut, Kinder

Die erste wichtige Begleiterin in »A Plague Tale: Innocence« ist Amicias Mutter, von der ich die Grundlagen des Spiels lerne. Die Geschwister können sich hinter Gegenständen und im tiefen Gras verstecken, blitzschnell über Mauern klettern und feindliche Wachen ablenken. Zu diesem Zweck kann Amicia mit Steinen werfen, was vom Handling her an »The Last of Us« & Co. erinnert. Allerdings machen diese nur Lärm, wenn sie auf metallische Gegenstände wie etwa Blecheimer treffen. Ist kein Metall zu finden, lassen sich auch Tontöpfe schmeißen. Da man von denen aber immer nur einen einzigen im Inventar tragen kann, muss man sie mit Bedacht einsetzen.

Ganz wehrlos ist Amicia zum Glück nicht, denn sie besitzt eine Schleuder. Die ist anfangs allerdings noch ziemlich unnützlich, weil sie zu viel Lärm und zu wenig Schaden macht. Dafür lassen sich damit Ketten zerschneiden, mit denen ich zum Beispiel verrammelte Tore öffnen kann oder an aufgehängte Gegenstände gelange. Diese helfen den Geschwistern dabei, große Höhenunterschiede zu überwinden und ihren Verfolgern ein Schnippchen zu schlagen. Bald lernt ihr, die Schleuder an Werkbänken auszubauen, womit sie nach und nach zu einer echten Waffe heranwächst, mit der Wachen ausgeschaltet

werden können. Weil die Gegner aber fast immer in der Überzahl sind, bleibt das heimliche Vorgehen bis zum Schluss die beste Überlebensstrategie.

Auch Amicias Kleidung lässt sich mehrstufig ausbauen, genau wie die Größe ihres Munitionsbeutels und ihrer Taschen. Letzteres ist ziemlich nützlich, denn zum Craften müsst ihr Ressourcen wie etwa Leder, Schnüre und Stoff sammeln, die überall in der Spielwelt zu finden sind. Mit dem Crafting-System bringt Asobo Studio eine zusätzliche Herausforderung ins Spiel. Wer wirklich alles auf die maximale Stufe leveln will, ist dazu gezwungen, sich auch in schwer bewachte Ecken zu wagen. Das hat mich immer wieder zu waghalsigen Aktionen verführt, zumal es besondere Sammelobjekte zu finden gibt, die interessante Einblicke in das Leben jener Zeit geben.

Unter Ratten

Trotz des realen geschichtlichen Hintergrundes ist »A Plague Tale: Innocence« aber keine Mittelalter-Simulation. Das wird spätestens dann klar, wenn die Ratten auf der Bildfläche erscheinen. Waren sie Anno 1348 nur die Träger der todbringenden Rattenflöhe, stellen sie hier das ultimative Böse dar. Hier bilden die Tiere eine quietschende und fiepende Ratten-Masse, die immer wieder unvermittelt aus dem Erdboden hervorbricht und dann unablässig gegen den Lichtschein von Fackeln und Lagerfeuer brandet. Befinden sich Amicia oder Hugo außerhalb des Feuerscheins, werden sie bei lebendigem Leib gefressen. Um nicht als Ratten-Snack zu enden, müssen die beiden immer im Lichtschein bleiben. Aus dieser simplen Prämisse ergeben sich zahlreiche

spannende Rätseleinlagen, die beim panischen Rennen mit einem nur kurz brennenden Stock beginnen und bei riesigen Schalterrätseln mit Feuerschalen noch lange nicht enden. Die Schleuder liefert hier ebenfalls gute Dienste, denn mit ihr kann man unter anderem fette Schinken von Fleischerhaken schießen. Während sich die Ratten auf die Beute stürzen, können die Geschwister rasch vorbeihuschen.

Die radikale Variante dieser Taktik besteht darin, die Handlaterne einer Wache auszuschießen, die gerade durch die Ratten-Masse läuft. Dieses Vorgehen fand ich anfangs ziemlich grausam, doch mit zunehmender Spielzeit wurde es tatsächlich ziemlich befriedigend, beide Gegner-Arten auf diese Weise gegeneinander auszuspielen. Sowohl die Wachen als auch die Ratten machten nämlich oft genug Hackfleisch aus mir. Zum Glück ist Sterben kein Beinbruch, denn die Checkpoints sind durchgehend fair gesetzt und die Ladezeiten sehr kurz.

Für Abwechslung ist gesorgt

Bei »A Plague Tale: Innocence« erlebt ihr eine wahrhaft epische Reise durch Wälder, Burgen, Höhlen, Städte, Klöster, Verliese und noch vieles mehr. Etwa zwölf bis vierzehn Stunden ist man insgesamt unterwegs, was für ein lineares Spiel eine ganze Menge ist. Die Umgebungen variieren dabei von traumhaft schön bis zu extrem abstoßend, wie etwa ein Schlachtfeld, das bis zum Horizont mit Leichen und Ratten bedeckt ist. Asobo Studio mischt helle und dunkle Abschnitte sowie die Rätsel-, Kampf-, Flucht- und Schleicheinlagen so geschickt, dass es einfach nicht langweilig wird.



Der Alchimisten-Lehrling Lucas ist uns eine wertvolle Hilfe.



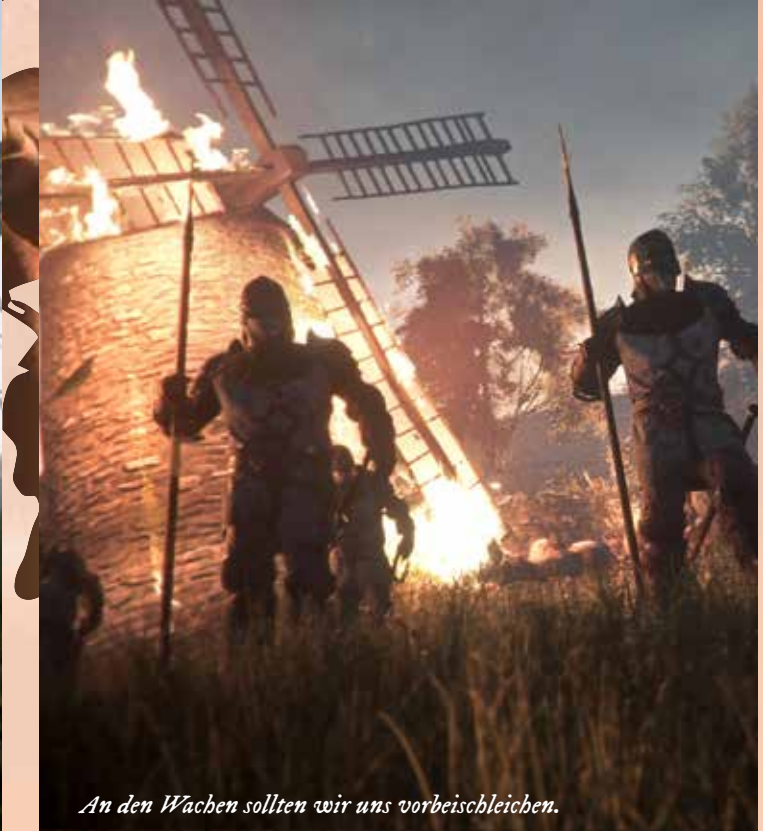
Die Pest hat die Städte nahezu entvölkert.








Bei solchen Umgebungen geht einem das Herz auf.



An den Wachen sollten wir uns vorbeischieben.



Nur mit Licht halten wir die Ratten in Schach.

Immer wenn man glaubt, dass man bereits alles gesehen hat, kommt entweder ein neues Spielelement hinzu oder Amicia lernt eine neue Fertigkeit. So kann sie später etwa Brandbomben werfen oder Lichtquellen aus der Ferne löschen, was neue Taktiken ermöglicht. Zudem ist die Welt sehr lebendig gestaltet, immer läuft irgendwo eine Szene zwischen NPCs ab, sei es in einer Nachbargasse oder in einem Haus, an dem ihr gerade vorbei kommt. Und weil auch Amicia, Hugo und die diversen KI-Begleiter fast durchgehend miteinander reden, ist immer etwas los.

Der Mangel an Tiefe

Trotz aller Begeisterung für »A Plague Tale: Innocence«, so ganz ohne Makel ist es nicht. Während es vom technischen Aspekt her tatsächlich nichts zu meckern gibt, hätte inhaltlich mehr drin sein können. Dass sich die beiden Geschwister fremd sind und Hugo sein Leben lang in einem Zimmer eingesperrt war, bietet so viel Potential für bewegende und einzigartige Momente. Doch

von denen fällt mir im Nachhinein kein einziger ein. Zwar gibt es sowohl Streitereien als auch liebevolle Augenblicke zwischen Amicia und Hugo, insgesamt geht die Beziehung der beiden aber nie so weit in die Tiefe, dass es mich wirklich berührt hätte. Und ich bin eigentlich sehr empfänglich für solche Momente, beim teilweise ähnlich gelagerten »Brothers: A Tale of Two Sons« habe ich beispielsweise Rotz und Wasser geheult.

Dass Hugo nach der Hälfte des Spiels krankheitsbedingt ausfällt und Amicia von da an hauptsächlich allein unterwegs ist, macht die Identifikation mit den Figuren leider noch schwieriger. Zudem nimmt »A Plague Tale: Innocence« zum Ende hin die falsche Ausfahrt und wird viel zu actionlastig. Wenn irgendwann ein Gegner nach dem anderen auf einen zustürmt und man dann sogar noch einen mehrphasigen Endkampf bestreiten muss, gehen die Figuren schließlich komplett in dem Getöse unter. Hier wäre weniger tatsächlich mehr gewesen.

Fazit

Was Asobo Studio hier an Technik, Grafik und Mechanik abliefert, hat mich echt umgehauen, denn so etwas kenne ich eigentlich nur von den ganz großen Playern der Branche. Respekt! Dazu bietet »A Plague Tale: Innocence« einen durchweg spannenden Cocktail aus Schleich-, Rätsel- und Kampfeinlagen in einem erfrischend unverbrauchten Szenario. Dass die Geschichte der beiden Kinder zunehmend komplexer und weitläufiger erzählt wird, eröffnet zwar mehr spielerische Möglichkeiten, der Figuren-Bindung schadet es aber. Als der Abspann rollte, musste ich erstaunt feststellen, dass mir die Charaktere weniger nah waren, als zu Beginn des Spiels. Wer Action-Adventures mag, kann aber bedenkenlos zugreifen, denn »A Plague Tale: Innocence« gehört ganz ohne Frage zu den besten Vertretern des Genres.