

A Plague Tale: Innocence

MIT GESCHWISTERLIEBE GEGEN DIE PEST

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Asobo Studios** Termin: **14.5.2019**
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Das Seuchen-Abenteuer ist spielerisch nicht sonderlich anspruchsvoll, zeigt aber, wie Spiele große Emotionen vermitteln können.

Von Elena Schulz

Nur wenige Spiele erschaffen Figuren, die uns wirklich ans Herz wachsen. Beispielsweise Life is Strange mit Max und Chloe oder die Mass-Effect-Reihe, in der sich alles darum dreht, unsere Crew durch die nächste halbsbrecherische Mission zu bringen.

A Plague Tale: Innocence vom französischen Indie-Entwickler Asobo Studios will genau in diese Kerbe schlagen und eine Geschichte über ein Geschwisterpaar erzählen, das im rauen Mittelalter zusammen ums Überleben kämpft. Dabei zeigt sich schön, wie emotionale Tiefe manchmal über spielerische Schwächen hinweghelfen kann.

Allein gegen den Rest der Welt

Das Stealth-Adventure spielt im 14. Jahrhundert in Frankreich. Dort begleiten wir die 14-jährige Amicia de Rune. Die junge Adlige ist ein Wildfang: Sie jagt gemeinsam mit ihrem Vater und übt fleißig mit der Steinschleuder. Währenddessen wird ihr kranker Bruder Hugo daheim von der Mutter gepflegt. Dadurch wird die Beziehung zwischen Schwester und Bruder beeinträchtigt. Sie sehen sich kaum und sind sich fremd.

Das muss sich aber schnell ändern, als die Inquisition plötzlich vor der Tür steht. Im Land ist eine unheimliche Plage ausgebrochen, die Rattenschwärme aus dem Boden hervorberechen lässt, die alles Lebendige verschlingen. Die In-



Weil die Geschwister jeweils nach einem Treffer tot sind, ist Schleichen zumindest anfangs unsere beste Überlebenschance.



Wir werfen Steine an Metallgegenstände, um Soldaten abzulenken.



Die Beziehung von Amicia und ihrem Bruder steht im Mittelpunkt.

quisition glaubt, dass Hugos Krankheit damit zusammenhängt, weshalb sie ihn gefangen nehmen will. Amicias Mutter verhilft den Geschwistern zur Flucht ins Ungewisse.

Unterwegs muss Amicia nicht nur nach einem Heilmittel suchen, sondern auch eine Bindung zu ihrem Bruder aufbauen und Opfer für ihn bringen. A Plague Tale baut so wunderbar seine Figuren auf. Wir fühlen von Anfang an mit den Helden, weil das Spiel sich die Zeit nimmt, sie uns näherzubringen.

Blut ist dicker als Wasser

Das zieht sich durch das ganze Spiel. Was zunächst nach einer lahmen Eskort-Mission klingt, wird zu einer emotionalen Reise. Wir sehen zum Beispiel, wie Amicia das erste Mal tötet und in Panik verfällt. Sie hat es für ihren Bruder getan, sie weiß das. Aber für sie ist es trotzdem unfassbar schlimm.

Ähnlich ergeht es ihr mit den anderen Herausforderungen, die sie für ihren Bruder überwindet. Wenn sie zum Beispiel ein Schwein in die Falle lockt, um blutrünstige Ratten abzulenken, oder über Berge von Leichen klettert, um Hugo in Sicherheit zu bringen. Alles in A Plague Tale dreht sich um die Beziehung der Geschwister und erhält dadurch Gewicht. Beispielsweise hält Amicia beim Schleichen permanent Hugos Hand oder hilft ihm über Hindernisse. Gleichzeitig hilft Hugo aber auch uns, wenn wir ihn durch kleine Mauerlöcher schicken, um Türen von der anderen Seite zu öffnen.

Die beiden werden ein eingespieltes Team beim Schleichen und lernen, einander zu vertrauen. Das wird unterstützt durch optionale Story-Momente. Wir dürfen zum Beispiel einen Apfel für den hungrigen Hugo pflücken oder er steckt uns eine Blume ins Haar und erzählt uns von ihrer Bedeutung.

Hugo fühlt sich wie ein echtes Kind an, das mal neugierig ist, mal quengelt und nicht alles versteht, während Amicia als große Schwester ganz natürlich die Rolle der Beschützerin einnimmt. Das macht die Beziehung der beiden, ihre Gefühle und unser Vorgehen glaubhaft. Außerdem werden die beiden immer selbstbewusster, je weiter die Handlung voranschreitet, was auch spielerisch deutlich wird. Am Ende sind sie es leid, wegzulaufen und stellen sich gemeinsam mutig allen Gefahren.

Technisch beeindruckend

Beim Vermitteln der Gefühle helfen auch die vielen großartigen Zwischensequenzen mit toller Gestik und Mimik; Trauer, Angst oder auch Freude der Helden werden jederzeit deutlich. So fühlen wir richtig mit, wenn die beiden sich in brenzligen Situationen befinden oder einfach herumalbern.

Abseits der Sequenzen wirken die Gesichter und Animationen deutlich steifer – hier merkt man das Indie-Budget –, als wirklich störend empfanden wir das aber nicht. Außerhalb der Zwischensequenzen sieht man Amicia und Hugo aber ohnehin fast nur von

hinten und das Spiel fährt sonst auch nicht nah an die Nebenfiguren heran. Zudem sieht A Plague Tale für eine Indie-Produktion wirklich fantastisch aus. Die malerischen Wälder, heruntergekommenen Städte oder unheimlichen Keller beeindrucken mit größtenteils scharfen Texturen, atmosphärischen Lichteffekten und vielen Details.

Hinzu kommt eine sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch sehr gut umgesetzte Sprachausgabe und ein passender Soundtrack, der mal traurige Momente melancholisch untermalt oder bei Gefahr zu einem dröhnenden Orchester anschwillt.

David gegen Goliath

Weniger beeindruckend sieht es spielerisch aus: A Plague Tale ist im Kern ein recht simples Schleichabenteuer. Das bietet später zwar eine Fülle an Möglichkeiten, die können aber nicht wirklich über fehlende Spieliefe hinwegtäuschen. Als Amicia lenken wir Wachen ab, indem wir zum Beispiel Steine



Gegner ohne Helm können wir mit unserer Steinschleuder mit einem Schull erledigen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Was A Plague Tale spielerisch nicht leistet, macht es emotional wieder gut. Für mich ist die Reise der beiden Geschwister ein intensives Erlebnis, das lange nachhallt. Nicht zuletzt, weil ich selbst eine kleine Schwester habe. Deshalb weiß ich, wie lästig Geschwister sein können, aber eben auch, dass man als große Schwester alles für sie tun würde, wenn es darauf ankommt. Das zu vermitteln gelingt A Plague Tale so gut, weil die Figuren sich echt anfühlen. Egal ob Amicia töten muss, über Leichen klettert oder Rattenschwärmen gegenübersteht, sie reagiert immer glaubwürdig, mal mit Trauer, mal mit Panik, mal mit Angst, Ekel oder Wut, genauso wie ein normaler Mensch das tun würde. Sie ist keine abgebrühte Kämpferin, sondern ein Mädchen, das an ihrer Aufgabe wächst, weil sie es muss. Genauso wie Hugo kein lästiges Anhängsel ist, sondern ein kleiner Junge, der seine Schwächen hat, aber uns auch etwas gibt, für das wir kämpfen können und wollen.



Die Ratten trauen sich nicht ins Licht – um zu überleben, müssen wir das clever nutzen.

an Metall werfen, um Lärm zu verursachen. Ist kein Metall in der Nähe, werfen wir Töpfe.

Kämpfen können wir auch, allerdings sind Amicia und Hugo bereits nach einem Treffer tot. Mit der Zeit werden wir aber stärker. Amicias Waffe ist eine Steinschleuder, für die wir im Lauf der Story neue Munition freispielen. Können wir anfangs nur Soldaten ohne Helm ausschalten, dürfen wir später mit anderer Munition Helme verätzen und die Soldaten darunter erledigen.

Da wir reichlich Material finden, wird das Erledigen von Gegnern mit der Zeit zu einer validen Option. Amicias Hemmungen lassen hier auch nach, obwohl andere Figuren ihr Vorgehen hinterfragen. Das Töten komplett vermeiden kann man nicht. Spätestens bei den Bosskämpfen ist es soweit.

Schleichen und schleudern

Andere Munitionsarten craften wir aus herumliegenden Materialien. Alternativ können wir das Material auch nutzen, um an einer Werkbank unsere Ausrüstung zu verstärken. Basteln wir zum Beispiel mit anderen Bändern eine leisere Schleuder, reagieren Soldaten in der Umgebung nicht mehr sofort alarmiert, wenn wir diese einsetzen. Zu unseren Feinden gehören auch die be-

klemmenden Rattenschwärme, für die wir Köder oder Feuermunition benötigen. Mit Letzterer zünden wir Lichtquellen an, um die Ratten zu vertreiben, denn die können sich nur im Schatten bewegen. Später lernt Hugo aber, die Ratten zu kontrollieren, und dreht damit den Spieß um: Licht ist jetzt schlecht, weil es unsere Nager-Armee blockiert.

Damit entstehen zahlreiche Möglichkeiten, Situationen anzugehen. Zum Beispiel, wenn wir erst eine Lichtquelle löschen, um Ratten aus dem Boden zu rufen, und dann blitzschnell die Laterne eines Gegners per Steinschleuder ausknipsen, um ihn dann zum Rattenmahl zu degradieren. Durch viele Tutorial-Einblendungen, klare, sehr lineare Levelstrukturen und Speicherpunkte an jeder Ecke haben wir aber eigentlich fast nie zu befürchten, die falsche Strategie zu wählen. Bei so vielen spielerischen Möglichkeiten hätte der Anspruch höher sein dürfen.

Gut lang

Mit zehn bis zwölf Stunden Spielzeit aufgeteilt in 17 Kapitel bringt A Plague Tale dafür aber in der Breite mehr als genug Inhalt mit. Außerdem entdecken wir abseits des Weges neben den Hugo-Momenten auch Sammelobjekte mit Beschreibungen, aus denen wir



An Werkbänken dürfen wir mit gesammeltem Material unsere Ausrüstung verbessern.



mehr über das Mittelalter lernen. Für genug Wiederspielwert sorgen die aber nicht.

Hier hätten wir uns richtige Entscheidungen oder alternative Enden gewünscht, die uns die Beziehung der beiden mit unseren Handlungen beeinflussen lassen – ganz ähnlich wie in der zweiten Staffel von Life is Strange. Trotz dieser Kritikpunkte bietet A Plague Tale aber ein so emotionales und packendes Singleplayer-Erlebnis, wie wir es lange nicht mehr erlebt haben. ★

A PLAGUE TALE INNOCENCE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2120 / FX-4100	Core i5 4690 / FX-8300
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- realistische Grafik
- meist scharfe Texturen und viele Details
- stimmungsvolle Lichteffekte
- sehr gute Sprecher
- passender Soundtrack

SPIELDESIGN

- durchdachte Schleich-Mechanik
- später viele kombinierbare Möglichkeiten
- Hugo wird sinnvoll integriert
- unterschiedliche Gegner sorgen für Abwechslung
- aufgesetzte Bosskämpfe

BALANCE

- faire Speicherpunkte
- viele Tutorial-Hilfen
- nützliche Upgrades und Fähigkeiten
- klare Wegführung
- insgesamt zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY

- atmosphärische Mittelalter-Welt
- sympathische Figuren
- glaubhafte emotionale Beziehungen
- spannende Geschichte
- viele Zwischensequenzen und Staun-Momente

UMFANG

- interessante Collectibles mit Mittelalter-Infos
- optionale Momente mit Hugo
- angemessene Spielzeit
- sehr linear
- kein echter Wiederspielwert

FAZIT

Auch wenn spielerisch der Anspruch fehlt, überzeugt A Plague Tale mit einer emotionalen Geschichte und einprägsamen Figuren.

