

A Plague Tale: Requiem

GESCHWISTER- LIEBE, TEIL 2

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Focus** Entwickler: **Asobo** Termin: **18.10.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**



Die Fortsetzung des Überraschungs-Hits A Plague Tale: Innocence nimmt uns erneut auf einen emotionalen Horrortrip mit, der aber viel zu schön ist, um schreiend davonzulaufen. Von André Baumgartner



Ohne unsere Fackel kämen wir niemals lebendig durch dieses Rattennest.

Drei Jahre nach dem viel gelobten A Plague Tale: Innocence lädt uns der französische Entwickler Asobo Studios ein, unseren erbitterten Überlebenskampf mit den zwei liebgewonnenen Figuren Amicia und Hugo fortzusetzen. A Plague Tale: Requiem will dabei technisch, mechanisch und erzählerisch eine ganze Schippe drauflegen, kommt aber ausgerechnet in seiner Paradedisziplin leicht ins Schwanken.

Hatte der erste Teil noch mit seiner emotionalen und fesselnden Geschichte spielerische Mängel wettgemacht, ist es dieses Mal der deutlich gereifte Gameplay-Mix aus Schleichen, Craften und Erkunden, der uns

über kleine erzählerische Macken hinwegtröstet. Wieso das am Ende trotzdem in einer höheren Wertung resultiert, lest ihr im Test.

Ab in den Süden

Die Handlung knüpft beinahe nahtlos an die des Vorgängers an: Das Frankreich des 14. Jahrhunderts erholt sich noch von einer pestbringenden Rattenplage, die bereits Unzählige getötet hat und anscheinend alle 1.000 Jahre durch einen Träger noblen Geblüts ausgelöst wird. Was zuletzt zu Zeiten des oströmischen Kaisers Justinian geschehen war, wiederholte sich nun aufgrund der mysteriösen Krankheit, die Amicias Bruder

Hugo seit seiner Geburt in sich trägt. Nur um Haaresbreite konnte sie ihn vor den finsternen Absichten der Inquisition retten und die Krankheit eindämmen. Gezeichnet von den schrecklichen Erlebnissen in Guyenne verlassen Amicia, Hugo, ihre Mutter sowie der Alchemistenlehrling Lucas die angestammte Heimat und erreichen nach langer Reise endlich die Provence im Süden Frankreichs. Protagonistin Amicia merken wir trotz ihres noch immer jugendlichen Alters an, dass sie inzwischen deutlich erwachsener und ernster geworden ist. Auch die beiden jüngeren Mitglieder der Gruppe haben einen Teil ihrer Kindlichkeit hinter sich gelassen.



Gegner in Rüstung sind unverwundbar gegen deine Angriffe. Finde ihre Schwachstelle, um sie eliminieren zu können.

Bereits beim ersten Bosskampf gilt es, Ablenkungsmanöver und gezielte Schüsse auf Schwachstellen anzuwenden.



Geschafft! Amicia verschleißt dutzende Eisentüren, und jedes Mal verspüren wir Erleichterung.



Beim Durchqueren der brandgefährlichen Areale können wir meist mehrere Routen wählen und Lichtquellen entzünden und löschen.

Eignet sich für euch, wenn ...
 ... ihr gefühlvolle Erzählungen mögt.
 ... ihr Gegner lieber umgeht.
 ... ihr Fans von The Last of Us seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
 ... ihr vor allem kämpfen wollt.
 ... ihr euch vor Ratten oder Eingeweiden ekelt.
 ... ihr keine Niederschläge verkraften könnt.

Ordentliche Heilung

Erfreulicherweise nimmt sich das Action-Adventure zu Beginn und in regelmäßigen Abständen die Zeit, die innige Bindung zwischen Hugo und seiner großen Schwester zu ergründen. Dank der herausragend gefühlvollen Erzählweise und behutsam gestreuter Tutorials werden auch all jene abgeholt, die ohne Vorwissen in das neue Abenteuer starten.

Hugos Mutter setzt zu Beginn alle Hoffnung auf die Erfahrung und Weisheit des uralten Alchemistenordens, um ihren Sohn endgültig von der pestbringenden Macula in seinem Blut zu befreien. Allerdings steht Amicia den Methoden des Ordens skeptisch gegenüber und beginnt zu glauben, dass Hugos wiederkehrender Traum von einer heilenden Inselquelle seine einzige Rettung sein könnte. Als der Orden die Rückkehr der gewaltigen Rattenschwärme, die dank neuer Technik nun deutlich eindrucksvoller ausfallen, nicht verhindern kann, begeben sich die beiden auf

die lange und beschwerliche Suche nach dem mysteriösen Eiland und dessen Geheimnis.

Ein Fest und Graus fürs Auge

Unterwegs verführt uns die deutlich aufgebohrte Grafik regelmäßig zum Innehalten und Staunen. Auch ohne aktiviertes Raytracing beeindruckt die extrem abwechslungsreichen und hochdetaillierten Schauplätze mit ihren grandiosen Lichtstimmungen. Glücklicherweise lässt uns das Spiel immer wieder Raum fürs Genießen und Entspannen. Pausen, die wir gut gebrauchen können, denn das nächste Massengrab oder anderweitige Schreckensszenario ist meist nur wenige Meter entfernt. Selten trafen traumhafte Urlaubspanoramen und ekelregen Grauen so scharfkantig aufeinander. Grund genug für Amicia und Hugo, regelmäßig in unbeschwerten Erinnerungen kindlicher Freude zu schwelgen (die optionalen Sammelobjekte des Spiels) und sich für ei-

nen Moment von ihrer düsteren Situation abzulenken. Dennoch setzt sich selbst in ruhigen Momenten eine finstere Vorahnung in unserem Hinterkopf fest, die eine weitere Verdichtung der Atmosphäre bewirkt.

Wo gerade noch kindliches Lachen beim Schaukeln ertönte, kann in Sekundenschnelle alles von Soldaten, Banditen, Sklavenhändlern oder menschenfressenden Ratten überrannt werden. Dann bleibt den beiden nichts anderes übrig, als sich mithilfe der angenehm weiterentwickelten Gameplay-Mechaniken und ebenso markanten wie kompetenten neuen Gefährten einen Weg durch alle Widrig- und Widerlichkeiten zu bahnen.

Alte und neue Freunde

An dieser Stelle gebührt den Entwicklern ein ganz besonderes Lob für eben jene Begleiter, von denen so gut wie immer mindestens einer an Amicias Seite steht. Nicht nur dass sie uns dank der grandios gewählten (sogar deutschen) Synchronsprecher und glaubhaften Dialoge in kürzester Zeit enorm ans Herz wachsen, sie beherrschen auch jeweils eine äußerst nützliche Spezialfähigkeit, über die wir jederzeit per Tastendruck verfügen können.

Während Hugo gelegentlich Ratten lenken und Feinde durch Wände sichtbar machen kann, benebelt Lucas sie kurzzeitig mit seinem Stupefacio-Pulver. Krieger Arnaud ist natürlich im direkten Nahkampf jedem Widersacher überlegen, und die gerissene Piratin Sophie hat ein mächtiges Prisma in ihrem Besitz, mit dem sie zur Ablenkung Gräser entzünden oder einen schützenden Lichtkegel erzeugen kann, in dessen Schein wir vor den Ratten sicher sind.

Doch das wichtigste Herausstellungsmerkmal, das diese vier von fast allen Begleitern in anderen Spielen abhebt, ist Folgendes: Sie sind zur Abwechslung mal keine kompletten Vollidioten. Wir müssen nicht auf sie warten, sie stehen nie im Weg, und wenn sie unterwegs den Mund aufmachen, dann beglücken sie uns doch tatsächlich mit nützlichen Hinweisen oder atmosphärischen Anekdoten.

Damit die Gefährten im Kampf nicht übermächtig werden, haben sowohl ihre als auch Amicias Fähigkeiten clever gewählte Vor- und Nachteile. Keilt sich Arnaud etwa mit einer Wache, verursacht das Klirren der Schwerter und Rüstungen so viel Lärm, dass es andere Feinde in der Nähe anlocken kann. Gegen zwei oder mehr zieht selbst der berühmte Wall schnell den Kürzeren.

Schleichen ist Trumpf

Auch auf dem normalen von drei Schwierigkeitsgraden (vier, sobald ihr New Game Plus freigespielt habt) sind die menschlichen Widersacher derart clever und aufmerksam, dass es oft das Klügste ist, Konfrontationen gänzlich aus dem Weg zu gehen. Denn bis ins letzte Drittel des Spiels hinein sehen wir uns oft mit mehr Gegenwehr konfrontiert, als wir mit unseren spärlichen Ressourcen bezwingen können. Selbst wenn wir die Reihen nur dezent lichten wollen, um leichter hindurchzukommen, muss das wohlüberlegt sein.

Wird ein Toter entdeckt, verbreitet der nun alarmierte Kamerad seine Paranoia wie ein Lauffeuer über den gesamten Kapitelabschnitt. Das erzeugt einen zusätzlichen Ansporn, möglichst gewaltlos durch die Levels zu schleichen, da sonst das genretypische Lernen der NPC-Routinen passé ist.

Welcher Gefährte an Amicias Seite kämpft, ist in den jeweiligen Kapiteln fest vorgegeben.



Nicht die Fackel fallen lassen!



Später feiert das Napalm der Antike seine Rückkehr in diesem Flammenwerfer.

Aquädukt! Das hält sie vielleicht auf!

Zudem dürfen wir den gleichen Häscher nicht zu oft mit Geräuschen oder Bewegungen stutzig machen. Spätestens beim dritten ungewöhnlichen Vorkommnis glaubt keiner mehr an Zufälle. Mit fortlaufender Spieldauer zieht der Schwierigkeitsgrad weiter an, doch zum Ausgleich wächst auch unser Handlungsspielraum. A Plague Tale: Requiem bringt uns wunderbar beiläufig und auf meisterhafte Weise in fast jedem der 17 Kapitel neue Mechaniken bei. Hier folgt eine spannende Munitionsart, Umgebungsvariable oder Gegnerschwachstelle auf die nächste. In gelegentlichen Actionpassagen dürfen wir sogar mit fest montierten Ballisten und Flammenwerfern Zunder geben.

Atemlos durchs Rattenmeer

Kreuzen sich die Sichtkegel dreier Wachen so engmaschig, dass wir gerade mal zwei Sekunden haben, um von einer Deckung zur nächsten zu huschen, erzeugt das ein unglaublich fesselndes Spielgefühl. Dank immer fair gesetzter Checkpoints, schneller Ladezeiten und der Einteilung der Levels in handliche Abschnitte, die meist durch verriegelbare Türen voneinander getrennt sind, wird das Ausprobieren verschiedener Herangehensweisen erleichtert. Je nach Spielstil birgt diese Trial-and-Error-Freude des Designs aber auch Frustrationspotenzial.

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Mir macht es nichts aus, dass Requiem sich spielerisch nicht drastisch vom Vorgänger unterscheidet. Oft lieben wir Spiele aus ganz bestimmten Gründen, und wenn ein Nachfolger zu weit davon abrückt, fühlt es sich in vielen Fällen auch einfach nicht mehr so an wie früher. Deshalb habe ich mit dem zweiten Teil aktuell sehr viel Spaß und freue mich, ein weiteres Mal in diese ebenso wunderschöne wie erschreckend düstere Mittelalterwelt einzutauchen.

Am allermeisten gefällt mir dabei, wie gut sich Gameplay und Setting vereinbaren lassen. Ich mag einfach, dass ich mich als Amicia immer unterlegen fühle. Beizeiten hatte ich sogar echte Angst vor meinen Gegnern, seien es jetzt behelmte Soldaten oder widerliche Rattenschwärme. Ein Fehler, und Amicias Reise nimmt ein abruptes Ende. Nur die Bosskämpfe grätschen immer ungeniert dazwischen. Plötzlich verwandelt sich Amicia doch wieder in eine Killermaschine.

Außerdem kann ich nicht anders, als Plague Tale mit The Last of Us zu vergleichen. Vielleicht ein etwas unfairer Vergleich, da es in Plague Tale am Ende doch deutlich öfter ums Schleichen geht. Trotzdem drängt sich der Vergleich penetranter auf als Pestbeulen. Und so wird dann auch immer deutlicher, wo es manchmal noch hakt. Vor allem ist Plague Tale sehr begabt darin, mich immer wieder auszubremsen. Sei es durch verwirrende Levelumgebungen, das Gefühl, meine Taktik nie komplett dynamisch anpassen zu können, oder mit tatsächlichen unsichtbaren Wänden. Das ist ärgerlich, klar. Aber am Ende lassen solche Mängel dieses emotionale Abenteuer niemals komplett versanden. Dafür hat Asobo ein zu standhaftes Fundament aus einer grandiosen Grafik, tollen Charakteren und mitreißendem Stealth-Gameplay erschaffen.



Seit wir sie zuletzt gesehen haben, sind Hugo und Amicia zwar nur geringfügig, aber dennoch sichtbar gealtert.

Haben wir eine nervenaufreibende Passage schließlich erfolgreich hinter uns gelassen, atmen wir unwillkürlich genauso erleichtert durch wie Heldin Amicia beim Vorschieben des schweren Eisenriegels. Ein Umstand, der zusätzliche Immersion erzeugen kann, wenn wir uns darauf einlassen.

Die für die Serie geradezu ikonischen Rattenmeere sind dagegen weniger als Feind, sondern mehr als Rätselement zu begreifen. Durch den geschickten Einsatz von Feuer und später Lockstoffen eröffnen wir uns zuvor versperrte Laufwege. Ansonsten begnügt sich das Spiel mit simplen Schieberätseln, die des Namens kaum würdig sind.

Knifflig wird es immer dann, wenn wir beim Manipulieren unserer Umwelt Lärm erzeugen und die ungewollte Aufmerksamkeit der menschlichen Gegner auf uns ziehen. Natürlich wäre es ein Leichtes, ihre Lichtquellen mit unserem Extinguis-Pulverchen zu löschen und sie so der quiekenden Horde preiszugeben, doch wie bereits erwähnt

kann das eine ganze Kaskade neuer Probleme heraufbeschwören.

Alchemie macht alles besser

Die Handhabe von Amicias Waffenarsenal hat sich im Vergleich zum Vorgänger enorm verbessert. Per übersichtlichem Radialmenü wählen wir entweder ihren Wurfarm, ihre treue Steinschleuder, die befüllbaren Keramiktöpfe, welche als Granaten fungieren, oder die nagelneue Armbrust aus. Mit den Tasten Q und E wechseln wir zügig zwischen regulärer und alchemistischer Munition hin und her. Letztere ist nicht nur ein nettes Gimmick, sondern unverzichtbares Instrument in zahlreichen Rätseln und Kämpfen. Sie unterteilt sich in vier Sorten: Ignifer entfacht Feuer, Extinguis löscht es. Teer macht Oberflächen brennbar und verstärkt bestehende Brandherde. Odoris schließlich ist ein Rattenlockstoff, der die nächstgelegene Gruppe Nager kurzzeitig an die getroffene Stelle spuren lässt.

CHARAKTERE UND EMOTIONEN



Ich weiß nicht, was mit mir passiert.

Es sind gerade die leisen Töne, die A Plague Tale: Requiem so besonders machen.



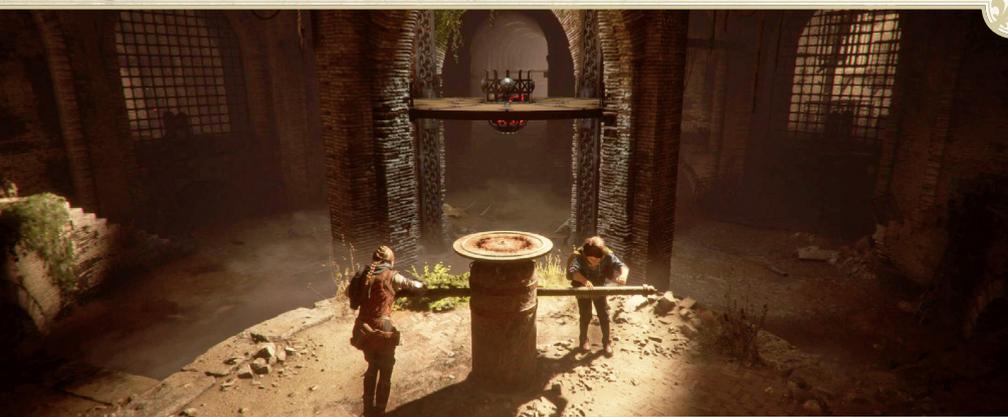
Die gefühlvolle Inszenierung ist es, die uns bis zum Ende mitfiebern lässt.



Piratenanführerin Sophie ist fantastisch geschrieben und hellt die Atmosphäre auf.



Die sammelbaren Pflanzen, Federn und Erinnerungen belohnen uns oft mit kurzen Momenten kindlicher Unschuld in der ansonsten grimmigen Erzählung.



Gelegentlich müssen uns unsere Helfer beim Betätigen von Rätselmechanismen oder beim Schieben von Feuerwägen zur Hand gehen.



Oder sagen wir: kurzzeitig in drei von vier Fällen, denn das Schöne an der Armbrust ist, dass die alchemistisch modifizierten Bolzen ihre Wirkung dauerhaft entfalten. Entsprechend selten und wertvoll sind die spitzen Geschosse, die auch eine der wenigen Möglichkeiten darstellen, die vielen behelzten Gegner auszuschalten, die gegen Amicias Schleuder gefeit sind.

Hergestellt werden die nützlichen Pülverchen aus je zwei von fünf Rohstoffen, die zufällig auf die zahlreichen mal mehr, mal weniger versteckten Kisten im Spiel verteilt sind. Die Menge sammelbarer Munition und Rohstoffe ist zunächst stark begrenzt. Abhilfe schafft ihr per Crafting.

Pimp my Armbrust

Die mit Abstand wichtigsten Sammelobjekte im Spiel sind die an festen Stellen versteckten Bauteile. Mit ihnen werten wir Amicias Tragekapazität, Waffen und Munition auf. Verbessern wir auch ihre Werkzeuge, ist sie nicht länger auf gefundene Einmal-Schraubenzieher und Werkbänke angewiesen. Während wir über diese Upgrades aktiveren Charakterfortschritt selbst gestalten, steigern sich unsere allgemeinen Fähigkeiten im Schleichen, Kämpfen und Basteln hauptsächlich passiv. Das Spiel analysiert fortwährend unsere Spielweise und füllt zumeist unbemerkt im Hintergrund die drei dazugehörigen Fortschrittsleisten auf.

An vorgegebenen Füllständen schalten wir bis zu vier äußerst interessante Verbesserungen frei, die unseren bevorzugten

Spielstil unterstützen. So erlaubt uns das finale Schleichtalent namens »Messerstecherin« etwa das lautlose Ausschalten der gefürchteten schweren Ritter. Passend zum Namen verbrauchen wir dabei allerdings eines der spärlich gesäten Einmal-Messer, die uns alternativ auch vor anstürmenden Wachen retten oder in verschlossene Rohstofflager eindringen lassen würden. The Last of Us lässt grüßen.

Bosse gegen Hugo?

Dass sich jeder erzielte Fortschritt auch wirklich lohnt, wird spätestens in der zweiten Spielhälfte offensichtlich. Obwohl unser kleiner Bruder über die Macht verfügt, Teile der Rattenarmee zu befehlen, und dies auch

MEINUNG

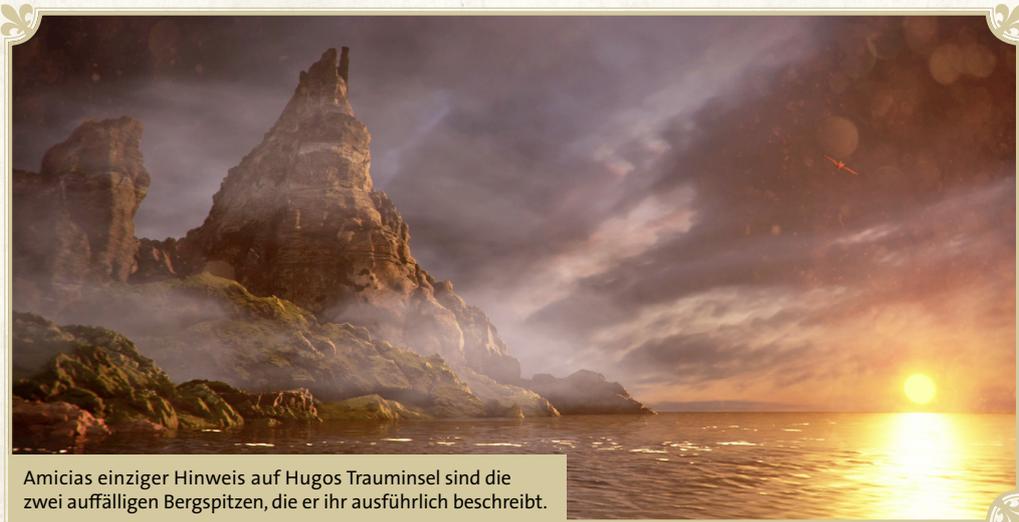
Natalie Schermann
@theycallme_lie



Obwohl oder vielleicht gerade weil ich den ersten Teil so gerne mochte, hinterlässt A Plague Tale: Requiem bei mir einen gemischten Eindruck. Einerseits kann ich mich an den wunderschönen Landschaften und den emotionalen Gesichtsausdrücken nicht sattsehen. Andererseits hätte ich mir gerade beim Stealth-Gameplay noch mehr Innovation gewünscht.

Sicher: Wer den ersten Teil mochte, wird auch sicherlich mit dem Nachfolger viel Spaß haben. Aber für mich fühlte es sich stellenweise wie ein Déjà-vu an, denn es war einfach zu viel vom Gleichen. Das erweiterte Arsenal von Amicia ist zwar ganz nett, um unterschiedliche Taktiken auszuprobieren, und auch die neuen Begleiter und ihre einzigartigen Fähigkeiten machen Spaß; je weiter ich aber im Spiel vorangekommen bin, desto weniger verspürte ich die Motivation, Dinge auszuprobieren oder auch mal unterschiedliche Wege durch ein Level zu gehen. Entweder stieß ich nämlich auf Situationen, aus denen ich nicht mehr herauskam – oder das Spiel machte es mir schwer, mit beispielsweise einer offensiveren Taktik zu spielen, weil sofort alle Gegner alarmiert wurden. So wurde das Stealth-Gameplay für mich bald zu einem Trott, den ich möglichst schnell hinter mich bringen wollte.

Requiem glänzt aber wie schon der erste Teil mit seinen Charakteren und seiner rührenden Geschichte. Ich könnte stundenlang zuhören, wie die unterschiedlichen Begleiter mit Hugo interagieren, ihm die Welt erklären und sich auf seine Fantasiespielerien einlassen. Auch die Beziehung zwischen Amicia und ihrem Bruder geht mir erneut unter die Haut. Wenn ihr also wieder Lust auf eine außergewöhnliche und emotionale Geschichte mit tollen, authentischen Charakteren habt und keine zu große Gameplay-Innovation erwartet, dann seid ihr bei Requiem genau richtig.



Amicias einziger Hinweis auf Hugos Trauminsel sind die zwei auffälligen Bergspitzen, die er ihr ausführlich beschreibt.

in Zwischensequenzen regelmäßig zur Schau stellt, ist er in den nun mit zunehmender Frequenz auftauchenden Bosskämpfen selten eine Hilfe. Hier gilt es, Amicias gesamtes Repertoire einzusetzen, alchemistische Munition mit der Umgebung und miteinander zu kombinieren, Deckung geschickt zu nutzen und möglichst viele der bisher gelernten Mechaniken anzuwenden.

Im Gegensatz zum ersten Teil wirken die Showdowns nun weniger aufgesetzt, lockern den ansonsten von ausgiebigem Schleichen und Erkunden geprägten Spielfluss ordentlich auf und leeren die Rohstoffberge, die Leisetreter unweigerlich anhäufen. Wer allerdings das gesamte Spiel gerne so unauffällig wie möglich absolviert hätte, mag sich an der Unvermeidbarkeit dieser offenen Auseinandersetzungen stören.

Trotzdem bleibt das Spiel stets fair, und sollten wir doch einmal unvorbereitet in eine solche Kampfarena stolpern, erlaubt uns das Optionsmenü als finalen Rettungsanker einen Unverwundbarkeitsmodus gegen Menschen zu aktivieren (nicht aber gegen Ratten oder Feuer). Dort lassen sich übrigens auch die seltenen und insgesamt harmlosen Quick-Time-Events abschalten.

Charaktere im Mittelpunkt

Bei allem Gameplay-Glück lässt Requiem nie einen Zweifel daran, dass wir uns in einem linearen Stealth-Adventure befinden, das alle seine Facetten dazu einsetzt, um die Geschichte seiner Figuren zu erzählen. Entsprechend viele mitreißende und her-

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Was das europäische Indie-Team hier abgeliefert hat, braucht sich vor der weltweiten Konkurrenz wahrlich nicht zu verstecken. Die Intensität und Qualität der Erzählung ist beeindruckend und saugt mich derart ins Geschehen, dass ich unmittelbar mit den Figuren mitfühle. Gleichzeitig fesselt mich das exzellente Stealth-Gameplay an die Kante meines Sitzes und stellt mich einer Übermacht entgegen, die mich auch spielerisch in die Rolle der nach wie vor verletzlichen Amicia zwingt. So schaffen es die Entwickler, dass sich die beiden Spielhälften perfekt ergänzen und gegenseitig verstärken. Da sowohl die Story als auch die Spielmechanik von unnötigem Töten abraten, fällt auch die ludonarrative Dissonanz deutlich geringer aus als in vergleichbaren Spielen etwa von Naughty Dog. Entscheidet ihr euch allerdings für ein aggressiveres Vorgehen, kann diese Balance zusammenbrechen und euer Spielerlebnis leiden. Hier müsst ihr selbst entscheiden, inwieweit ihr euren Spielstil der Erzählung unterordnen wollt und könnt.



Die Spaziergänge über belebte Märkte und wunderschöne Feststraßen gewähren erholsame Ruhepausen.

vorragend animierte Zwischensequenzen bekommen wir zu sehen.

Und was für tolle Charaktere das sind! In jeder Sekunde lieben und leiden wir mit dem gebeutelten Geschwisterpaar mit, lernen sowohl zu vertrauen als auch zu misstrauen, spüren den Stich eines jeden Verrats und Verlustes. Es gibt Momente, da wiegt die Melancholie so schwer, dass es schon fast unangenehm ist, und andere, die uns unvermittelt zum Mitlachen bewegen.

Die erholsamen Erkundungsspaziergänge über belebte Märkte und Straßen; die Händler, die sich im Vorbeigehen mit uns unterhalten oder zu Wurfspielen an ihre Stände bitten; die Gänse, Ziegen und Hühner, die empörte Laute von sich geben, wenn sie unseren Schritten ausweichen müssen. All das kombiniert mit der atemberaubenden Grafik und den eleganten Dialogen erzeugt eine dichte Atmosphäre, die uns in ihren Bann zieht und bis zum Abspann nicht mehr loslässt. Wären da bloß nicht die ein oder anderen Wermutstropfen, die unsere Freude über das Erlebte unnötig mildern. Dass markante Synchronstimmen wie die der fantastischen Katja Brügger (bereits 1997 im Blade-Runner-Adventure als Crystal Steele zu hören) im Abstand von wenigen Metern bei gleich mehreren NPCs zum Einsatz kommen – geschenkt. Dass man letztlich nur mit wenigen Objekten an vorgegebenen Stellen vor der bezaubernden Kulisse wirklich interagieren kann – halb so schlimm.

Viel auffälliger ist, dass sich die Geschichte zuweilen im Kreis zu drehen scheint. Zu oft wird uns ein wichtiges Mosaikstück am Ende eines langen, beschwerlichen Weges versprochen, nur um uns dann mit einem zwar interessanten, aber ultimativ unwichtigen Informationsschappen wieder in die entgegengesetzte Richtung zu schicken. Natürlich passen die konstanten Enttäuschungen ins Gesamtnarrativ und zur gewollten Moral von der Geschichte, aber das ändert nichts daran, dass man sich als Spieler ein wenig an der Nase herumgeführt fühlt. Die Entwickler wenden in den Dialogen zwar meisterhafte Erzählkunst an, aber die eigentliche

Struktur, wie die beiden Fixpunkte aus Anfang und Ende miteinander verbunden wurden, wirkt letztlich uninspiriert.

Alles in allem machen es die emotionalen Höhepunkte der Geschichte dennoch mehr als wert, Amicias und Hugos rund 20-stündige Reise selbst zu erleben. Derart hochkarätige Werke mit Augenmerk auf glaubhafte Charaktere sind schließlich ein seltenes Gut – gerade für uns verschmähte PC-Spieler, die wir noch immer auf die Portierungen der The-Last-of-Us-Spiele warten. ★

A PLAGUE TALE: REQUIEM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4690K / AMD FX-8300
GTX 970 / RX 590
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700K / Ryzen 5 3600
RTX 3070 / RX 6800 XT
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- opulente Grafik
- hervorragende Beleuchtung
- enormer Detailreichtum
- gelungene deutsche Texte und Vertonung
- hochwertiger Soundtrack

SPIELDESIGN



- Mix aus Schleichen und Erkunden
- immer neue Mechaniken
- nützliche Begleiter
- vielfältige Herangehensweisen
- Spielfluss hakt manchmal

BALANCE



- faire Checkpoints, optionale Hilfen
- intelligente Gegner
- stimmige Schwierigkeit
- motivierende Upgrades
- manchmal Frustration

ATMOSPHERE / STORY



- gefühlvolle Geschichte
- optionale, stimmungsvolle Dialoge
- Erzählung und Spiel harmonieren
- Charaktere
- Mittelteil wirkt formelhaft

UMFANG



- 15 bis 20 Stunden Spielzeit
- großes Arsenal
- Entdeckerdrang wird belohnt
- New Game Plus
- geringer Wiederspielwert

FAZIT

Gelungene Fortsetzung mit intensivem Stealth-Gameplay, glaubhaften Charakteren und nur geringfügigen Storyschwächen.

