

The Inquisitor

DAS BESTE IST DIE STORY

Genre: Action-Adventure Publisher: Kalypso Entwickler: The Dust Termin: 8.2.2024 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 30 Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

Eine düstere Fantasy-Welt. Ein schreckliches Monster, das es zu erlegen gilt.

Klingt nach einem Fall für Geralt von Riva aus The Witcher? Nicht ganz. Von Enrico Marx

Mordimer kann auch die Konversationen von Bürgern belauschen.



MEINUNG

Enrico Marx
 @GameStar_de



Ich notiere mir gerne, welche Wertung ich einem Spiel zu bestimmten Zeitpunkten geben würde – was für eine wilde Achterbahnfahrt der Gefühle das im Falle von The Inquisitor war! Anfangs habe ich mich nur knapp über einer 60 bewegt, ab der Hälfte des Spiels habe ich zuweilen mit einer 80 geliebäugelt – zumindest bis mich diese unsäglichen Unwelt-Passagen auf den ernüchternden Boden der Spielspaßstatsachen zurückgeholt haben. Wie ihr seht, habe ich mich letztendlich für einen Kompromiss zwischen den beiden Extremen entschieden. Die Stärken liegen eben nicht im Spielablauf, sondern in Sachen Story und Atmosphäre. In gewisser Weise erinnert mich The Inquisitor sogar an die neueren Piranha-Bytes-Spiele wie Risen und Elex: Ja, das ist technisch alles etwas aus der Zeit gefallen, aber einen gewissen eigenwilligen Charme kann man dem Spiel nur schlecht absprechen. Doch nun kommt der Knackpunkt: Obwohl ich mit The Inquisitor durchaus meinen Spaß hatte, ging mir doch die ganze Zeit über ein Gedanke nicht aus dem Kopf: »Ich würde gerade lieber The Witcher 3 spielen.« Denn das Rollenspielmeisterwerk von CD Projekt hat einfach in jeglicher Hinsicht die Nase vorn.



Als Inquisitor richten wir über Leben oder Tod.

Böse Spieletesterzungen (gibt es bei GameStar nicht) würden The Inquisitor wohl als »The Witcher für Arme« bezeichnen. Oder um es weniger polemisch auszudrücken: Wer bei The Inquisitor nach Problemen sucht, wird schnell fündig. Auch ich musste etwa während des Tests ob der – um es vorsichtig auszudrücken – etwas angestaubten Optik zuweilen unfreiwillig auflachen. Wenn ihr aber nur eine Sache aus diesem Test mitnehmt, dann lasst es diese sein: Ich halte The Inquisitor für ein solides Spiel, ja sogar für ein gutes, wenngleich nicht alle Spielertypen gleichermaßen Spaß an ihm haben

werden. Wer jedoch atmosphärische Action-Adventures mit spannender Storyprämisse schätzt, wird an diesem Geheimtipp für knapp 40 Euro viel Freude haben – zumindest nach einigen Startschwierigkeiten.

Mordimer Madderdin, Vampire Hunter

Ja, The Inquisitor braucht ein paar Stunden, bis es erzählerisch in die Pötte kommt. Dabei ist die Prämisse doch eigentlich so spannend! Stellt euch vor, Jesus wäre nicht am Kreuz gestorben, sondern hätte seine Peiniger umgebracht und danach die Welt

erobert. In dieser alternativen Realität entwickelt sich das Christentum zu einer Religion der Unbarmherzigkeit und Rache. Im 15. Jahrhundert schlüpft ihr in die Rolle des Inquisitors Mordimer, auf dessen Abschussliste Ketzler besonders weit oben stehen – und Vampire. Just ein solcher Blutsauger treibt angeblich in der mitteleuropäisch angehauchten Stadt namens Königstein sein Unwesen. Mordimer soll dieser Bedrohung natürlich den Garaus machen.

Dabei wird er jedoch in ein Netz aus Intrigen verwickelt: Mordfälle erschüttern die Stadt, einflussreiche Personen treiben

PASST ZU EUCH, WENN ...

... ihr spannende Detektivgeschichten mögt.
... Atmosphäre für euch an erster Stelle steht.
... ihr The-Witcher-Fans seid.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

... ihr Herausforderungen sucht.
... Grafik für euch besonders wichtig ist.
... euch spielerischer Anspruch wichtig ist.

In der Umwelt legen wir uns mit diversen Finsterlingen an.



Machtspielchen. Und so manche »gute« Figur entpuppt sich im Verlauf des Abenteuers als hinterhältiger Schurke. Wenn nach den ersten paar Stunden dann endlich ein roter Faden ersichtlich wird, entspinnt The Inquisitor eine spannende Geschichte, in der ein Plot-Twist den nächsten jagt. Bei dieser erzählerischen Kunst handelt es sich wohl um die größte Stärke des Spiels. Dazu kommt die dreckig-düstere Atmosphäre, die davon profitiert, dass sich The Inquisitor nicht davor scheut, abgetrennte Köpfe oder verstümmelte Leichen darzustellen, ohne dabei ins Horrorgenre abzudriften.

Langweilige Kämpfe, tolle Rätsel

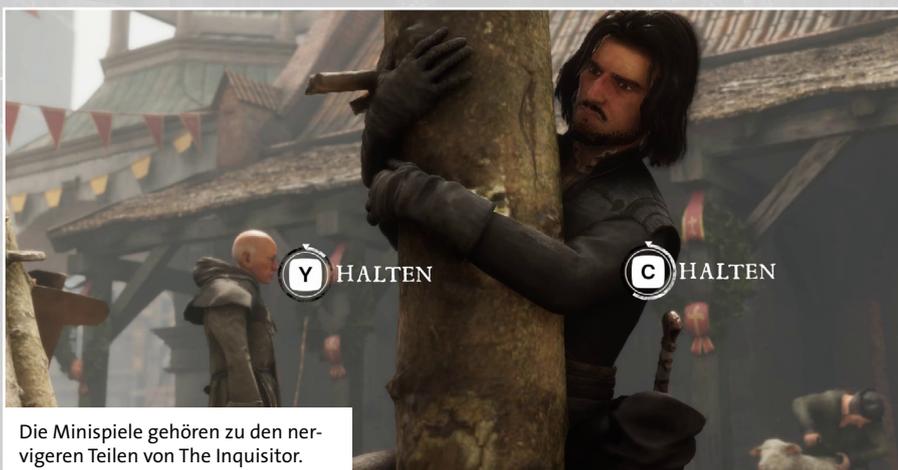
The Inquisitor ist im Kern ein Action-Adventure, wobei der Action-Teil – also die Kämpfe – gerade in der ersten Hälfte des Spiels nur eine sehr untergeordnete Rolle einnimmt. Dementsprechend simpel fällt auch das Kampfsystem aus: Zwar steht euch das ganze Standardrepertoire an Aktionen zur Verfügung (leichter und schwerer Angriff, blocken und ausweichen), mit Ausnahme der spärlich eingestreuten Bosskämpfe reicht es jedoch stets aus, einfach nur auf die Angriffstaste zu hämmern. Ich selbst bin in meinem Spieldurchlauf lediglich ein einziges Mal ge-

storben. Das heißt konkret: Die Kloppereien werden erfahrene Spieler schlicht und ergreifend langweilen, da The Inquisitor auch keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade oder Anpassungsmöglichkeiten anbietet. Besser austariert sind da schon die Rätselpassagen: Ihr müsst etwa ein Schachspiel gewinnen oder die Kombination für ein Schloss herausfinden. Herausforderungen dieser Art sind knackig, aber immer fair.

Ansonsten nehmen Gespräche mit den Einwohnern von Königstein den Großteil eurer Spielzeit ein. Wie auch im Fall von Geralt gibt euch das Spiel eine grobe Persönlich-



The Inquisitor ist beileibe kein Grafikbrett, inszeniert seine Stadt aber trotzdem überzeugend.



Die Minispiele gehören zu den nervigeren Teilen von The Inquisitor.

keit für Mordimer vor, deren konkrete Ausgestaltung ihr jedoch durch eure Entscheidungen in den Dialogen bestimmt. In den seltensten Fällen müsst ihr Beschlüsse unter Zeitdruck treffen, in aller Regel dürft ihr so lange grübeln, wie ihr wollt.

Eure Entscheidungen wirken sich auf den Verlauf der Geschichte aus, was für einen durchaus substanziellen Wiederspielwert sorgt. Eben jener Wiederspielwert ist auch durchaus wichtig, liefern in meinem Fall doch schon nach acht Stunden die Credits über den Bildschirm. Nehmt ihr alle Sammelgegenstände mit, könnt ihr zwar noch etwas Spielzeit herauskitzeln, aber wer ein riesiges Rollenspielepos erwartet, kommt bei The Inquisitor nicht auf seine Kosten.

Solltet ihr euch je in den unterschiedlichen Arealen von Königstein verlaufen, ist ein kleines Gebet die Lösung: Das aktiviert nämlich das Inquisitor-Gegenstück zur Detektivsicht aus den Arkham-Spielen oder den Hexersinnen aus The Witcher. In diesem Zustand zeigt euch ein weißer Lichtstrahl

das nächste Ziel. Zudem hebt ihr so beispielsweise auch Fuß- oder Geruchsspuren hervor, sodass ihr euch wie der beste Detektiv aller Zeiten fühlt. Alternativ werft ihr einen Blick in euer Journal, wo neben euren aktuellen Quests auch noch Hinweise zum Fall und Informationen zu den wichtigsten Figuren abgespeichert sind, und orientiert euch mithilfe der Wegweiser.

Unsägliche Unwelt

Die ultimative Waffe in Mordimers Arsenal ist allerdings die sogenannte Unwelt. Tragischerweise wird hier eine der größten Stärken des Spiels – nämlich seine einzigartige Hintergrundgeschichte und Lore – zu seiner größten spielerischen Schwäche.

Aber von vorn: Die Unwelt ist eine Art Geisterwelt, in die sich Mordimer zurückziehen kann, um herauszufinden, ob ihm sein Gegenüber die Wahrheit gesagt hat. In der Unwelt müsst ihr euch von Insel zu Insel bewegen und insgesamt fünf Splitter einsammeln, um auf diese Weise am Ende ein Er-

eignis aus der Vergangenheit quasi als Beweismittel rekonstruieren zu können.

Dabei solltet ihr euch vor dem sogenannten Ater in Acht nehmen, einem riesigen Tentakelmonster, das euch mit einem Lichtstrahl verfolgt. Hat der Obermott euch erfasst, verliert ihr langsam euer Licht, welches in der Unwelt als Lebensenergie dient. Zusätzlich werden die Splitter noch von Wächtern geschützt. Im Prinzip könnt ihr zwar gegen die fiesen Schergen kämpfen, das zieht aber Aufmerksamkeit auf euch. Besser ist es, ihr schleicht an ihnen vorbei. Dazu nutzt ihr ein Stealth-System, das so rudimentär ausgefallen ist, dass jegliche Beschreibung schon zu viel aussagt.

Im Verlauf der Handlung müsst ihr euch durch insgesamt sieben Unwelten kämpfen, und ich habe mich vor jedem Eintritt in die Paralleldimension regelrecht gefürchtet. Grundsätzlich sind diese Unwelten ziemlich repetitive Angelegenheiten, weil ihr immer fünf Splitter nach dem exakt gleichen Muster aufsammeln müsst. Mit jeder Unwelt kommen jedoch neue Herausforderungen und Hindernisse dazu, so belangen euch später noch gottähnliche Wesen, die euch etwa den Weg zwischen den Inseln versperren können. Das macht die Suche nach den Splittern allerdings nicht schwieriger oder spannender, sondern nur langatmiger.

Die Plage der Quick-Time-Events

Unterm Strich nicht ganz so nervenraubend, aber dennoch erwähnenswert sind die Quick-Time-Events, mit denen das Spiel geradezu inflationär um sich wirft. Stupide auf eine Taste hämmern, mehrere Tasten gleichzeitig drücken, im richtigen Augenblick eine Taste betätigen – in The Inquisitor wird euch so ziemlich jede QTE-Variation über den Weg



Der gute Kardinal ähnelt aus der Nähe eher einer deformierten Wachsfigur.

Ich weiß, was Ihr jetzt denkt, Meister Madderdin, aber Ihr irrt Euch. Das ist

laufen. In den ruhigeren Sektionen ist das unspannend, ja sogar teils ermüdend, aber letztendlich kein riesiges Problem. Frustrierend wird es hingegen, wenn während einer Action-Passage ein Quick-Time-Event aus heiterem Himmel gefallen kommt. An einer Stelle habe ich beispielsweise einen Dieb verfolgt, bis ich von einem »Drücke jetzt W«-Event überrascht wurde und meine Verfolgungsjagd daraufhin im Sande verlaufen ist. Da The Inquisitor automatisch speichert und es keine Möglichkeit gibt, einen älteren Spielstand zu laden, musste ich dementsprechend auch mit diesem Ausgang leben.

Wie steht es um die Grafik?

Die Bilder auf diesen Seiten zeigen es deutlich: The Inquisitor ist technisch ist nicht auf der Höhe der Zeit. Die Umwelt ist immerhin faszinierend gestaltet, gerade die Brücken, die sich vor Mordimer aus dem Boden erheben, haben es mir wirklich angetan. Auch die Straßen von Königstein sehen durchaus

vorzeigbar aus, wenn ihr sie in der Third-Person-Ansicht durchquert. In manchen Gegenden der Stadt erzeugt die Lichtstimmung hübsche Panoramen, auch die Architektur der Gebäude, etwa die der großen Kathedrale, ist durchaus beeindruckend.

Der Teufel liegt allerdings in den Dialogsequenzen. Hier offenbart sich, dass die Texturen sehr groppixelig sind, viele Gesichter sehen zudem wie Wachsfiguren aus oder muten generell deformiert an. Weiterhin sind Kamerawinkel gerne suboptimal gewählt, während die Dialogregie oft mit seltsamen Pausen während einzelner Sätze aufwartet – teils sprechen Figuren auch mit geschlossenem Mund. Dafür läuft das Spiel immerhin weitestgehend crash- und bugfrei.

The Inquisitor kommt mit deutschen Texten und Sprachausgabe daher, allerdings könnten die Untertitel noch ein wenig Politur vertragen: Die Zeichensetzung ist nicht immer korrekt, manchmal stimmen die Untertitel auch nicht mit dem Gesagten über-

ein. Dafür liefern die Sprecherinnen und Sprecher aber gute Arbeit ab, was bei einem so storylastigen Spiel wie The Inquisitor von unschätzbarem Wert ist. ★

THE INQUISITOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 5 2600
GTX 1060 / AMD RX 590
16 GB RAM, 23 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700K / Ryzen 7 2700
RTX 2070 / AMD RX 5700
16 GB RAM, 23 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 andersartige Umwelt 👍 hübsch gestaltete Stadt
- 👎 schwache Texturen 👎 teils fragwürdige Kameraeinstellungen
- 👎 insgesamt technisch veraltet

SPIELDESIGN



- 👍 spannende Entscheidungen 👍 fordernde Rätsel
- 👎 zu simples Kampfsystem 👎 repetitive Umwelt-Passagen
- 👎 nervige Quick-Time-Events

BALANCE



- 👍 gute Rücksetzpunkte 👍 perfekt für Genre-Einsteiger
- 👍 hilfreiches Journal 👎 kein auswählbarer Schwierigkeitsgrad
- 👎 für Veteranen viel zu leicht

ATMOSPÄRE / STORY



- 👍 spannende Prämisse 👍 Geschichte mit vielen Wendungen
- 👍 einzigartige Figuren 👍 glaubhaftes Stadtleben
- 👎 Protagonist bleibt blass

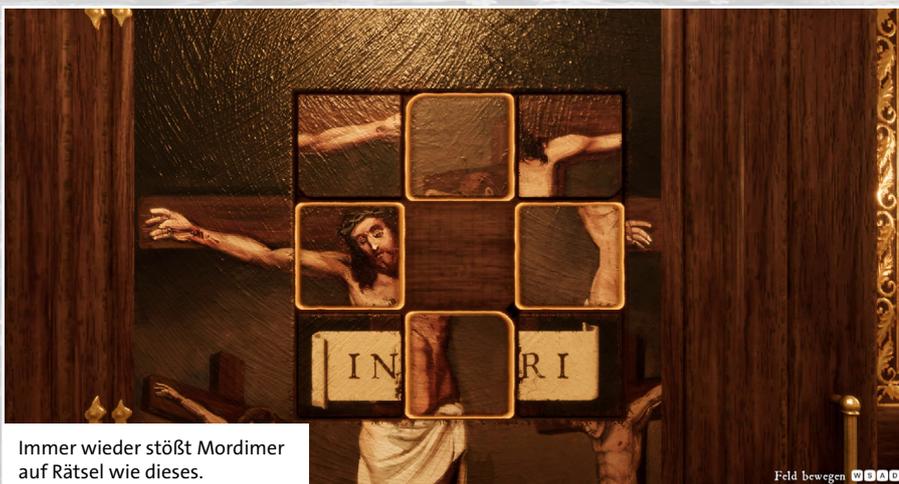
UMFANG



- 👍 Wiederspielwert 👍 Story ohne Füllmaterial
- 👍 Sammelgegenstände 👎 Geschichte zuweilen überhastet
- 👎 insgesamt recht kurz

FAZIT

Atmosphärisches Adventure mit Witcher-Anleihen und Detektivgeschichte. Grafisch und spielerisch jedoch mit Schwachstellen.



Immer wieder stößt Mordimer auf Rätsel wie dieses.

Feld bewegen