



Amacea schleicht für gewöhnlich an den brutalen Schergen der Inquisition vorbei – oder zerstört mit ihrer Schleuder deren Lichtquellen, um sie von den Ratten auffressen zu lassen.



Die erst 14-jährige Amacea und ihr kleiner Bruder Hugo sind die Protagonisten von A Plague Tale. Ein ungewöhnliches Heldenpaar, das auf den ersten Blick alles andere als wehrhaft wirkt.

A Plague Tale: Innocence

LICHT UND RATTEN

Genre: Action-Adventure Publisher: Focus Interactive Entwickler: Asobo Studio Termin: 2018

Der französische Entwickler Asobo lässt uns mit einer 14-Jährigen gegen Nagetiere und Inquisitoren antreten. Und macht das Licht zum wichtigsten Begleiter durchs dunkle Mittelalter. Von Stephan Freundorfer

Von den vielen Titeln, die Publisher Focus Interactive Anfang Februar 2017 bei seinem zweitägigen Lineup-Event in Paris präsentiert, ist A Plague Tale: Innocence der einzige, von dem man bislang noch nie etwas gehört hat. Das passt zu den Machern des mittelalterlichen Action-Adventures, denn auch Asobo aus Bordeaux dürfte nur wenigen Spielern ein Begriff sein. Dabei wurde das Studio bereits 2002 von einigen Ex-Angestellten der Macher von Nightmare Creatures, Kalisto, gegründet. Zunächst hatte man sich vornehmlich mit Pixar-Umsetzungen (Ratatouille, Toy Story 3) beschäftigt, seit einigen Jahren ist Microsoft der wichtigste Partner: Auf Kinect Rush, die Mitarbeit an Quantum Break und Recore sowie auf diverse Hololens-Titel ist man bei Asobo stolz.

Tödlicher als die Pest

In A Plague Tale: Innocence erleben wir eine dreckig-düstere mittelalterliche Stadtkulisse (die Geschichte spielt in Frankreich im Jahre 1348), die nur punktuell vom Flackern der Fackeln, Kerzen oder Öllampen erhellt wird.

Überall laufen Ratten herum. Die Nager sind eines der zentralen Elemente von A Plague Tale. Nicht nur, weil sie für den desolaten Zustand der von Seuchen und der Inquisition geplagten Welt mitverantwortlich sind, sondern weil sie sich gierig auf jedes Lebewesen stürzen, das unbedarft genug ist, sich in ihre Nähe zu begeben. Allerdings greifen die Ratten nur im Dunkeln an, durch Licht lassen sie sich problemlos vom Leibe halten. Das bedeutet, dass der Spieler seinen Feinden das Licht rauben muss, um sie durch die Ratten ausschalten zu lassen.

Verletzliches Duo

Diese indirekte Form des Kampfes ist plausibel, die Protagonistin ist die 14-jährige Amacea, die sich mit ihrem kleinen Bruder Hugo durch die bedrohliche Welt schlägt. So bleibt nur Schleichen als wichtigste Fähigkeit, Grips als größte Stärke sowie eine Steinschleuder zum Ausknipsen von Lichtquellen. Und hie und da die Hilfe von Hugo, der über ein simples Befehlssystem dirigiert wird und beispielsweise durch Lücken kriecht, die für Amacea zu schmal sind. Stellt sich die Frage, ob diese Mechanik eine mindestens zehn Stunden lange Story frisch halten kann. Die Entwickler hoffen es und versprechen, nicht nur nach Schema F (Wachen durch Löschen von Licht töten, Amacea und Hugo durch Auftreiben einer Lichtquelle beschützen) vorzugehen, sondern uns vor immer neue Herausforderungen zu stellen

und die Linearität und Storylastigkeit durch ein schlankes Upgrade-System und ein bisschen Crafting aufzulockern. ★



Stephan Freundorfer
@LordKritisch



Die bedrückende, dreckige Atmosphäre von A Plague Tale zieht mich auf Anhieb in den Bann: Das dunkle Mittelalter wird für meinen Geschmack viel zu selten in interaktive Form gebracht. Auch die Prämisse – junges Mädchen nutzt seinen Verstand, um sich und den Bruder durch eine lebensfeindliche Umwelt zu steuern – gefällt mir. Ebenso wie die Licht- und Schattenmechanik und die Ratten, die gleichzeitig größte Bedrohung und wichtigste Helfer sind. Besonders überraschend an der ersten, knapp zehnmütigen Präsentation des Titels: Asobo bringt die stimmungsvolle und detailreiche Szenerie mit einer hauseigenen Engine auf den Bildschirm. Und mit dieser lassen sich das Verhalten und die Bewegungen von bis zu 3.000 Ratten gleichzeitig berechnen, was für ein aufregendes, für manche vielleicht auch unangenehmes Gewusel sorgt. Nun sind die Story- und Leveldesigner gefragt, trotz überschaubarer Spiellogik ein abwechslungsreiches Abenteuer von ausreichender Länge zu schaffen.