Bewegen wir uns zu laut oder auffällig im Radius einer Wache, erkennen wir das deutlich am Alarmsignal über dem Kopf der Ratte.

Zwar kann Tilo Übersichtskarten der Bereiche finden, diese geben aber nur einen sehr groben Überblick über das Gelände.

Ghost of a Tale

KLEINE MAUS GANZ GROSS

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **SeithCG** Entwickler: **SeithCG** Termin: **13.3.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Im Schleichspiel Ghost of a Tale pirschen wir als Maus durch eine von Ratten regierte Mittelalterwelt.

Von Manuel Fritsch

Burg Dieruin ist ein gefährlicher Ort für einen kleinen Mäuserich wie den Barden Tilo, zumal der alles andere als ein Krieger ist. Mit Ratten, die mehr als doppelt so groß sind wie er, legt sich der Musiker besser nicht an. Lieber schlägt er die Saiten seines Instruments als auf die Schädel von Gegnern. In der von Tierwesen bevölkerten Mittelalterwelt von Ghost of a Tale haben die Ratten das Sagen und unterdrücken alle anderen Geschöpfe. So findet sich auch Tilo eines Tages unschuldig in einen Kerker eingesperrt. Natürlich helfen wir ihm dabei, sich aus der Gefangenschaft zu befreien und die Suche nach dem Verbleib seiner großen Liebe Merra voranzutreiben.

Auf die Thief-e Bahn geraten

Ghost of a Tale ist eine Mischung aus Third-Person-Schleichspiel, Action-Adventure und Rollenspiel. Wie im Stealth-Klassiker Thief füllt sich eine Alarmanzeige über dem Kopf der Wachen, sobald wir uns zu auffällig in ihrer Nähe bewegen. Ist die Leiste voll, rennt die bewaffnete Ratte alarmiert auf uns zu und ruft Verstärkung.

Als flinke, aber unbewaffnete Maus stellt die Flucht für Tilo folglich die einzige Möglichkeit dar, denn kämpfen kann er das gesamte Spiel über nicht. Schnurstracks verstecken wir den Nager hinter der nächsten Ecke, in einem der unzähligen Fässer oder in einem Wandschrank und warten, bis die Wachen keinen Verdacht mehr schöpfen. Zum Glück sind Ratten in der Welt von Ghost of a Tale keine sehr schlauen Tiere und extrem vergesslich. Die Suche nach der weit und breit einzigen Maus, die vor zwei Sekunden um die Ecke in einen Raum ohne Fenster oder sonstige Ausgänge rannte, wird nach mehreren ratlosen Blicken abgebrochen. Steht einer der Aufpasser doch mal im Weg, rutscht dem kleinen Rebellen zwar auch mal eine Flasche auf dem Kopf der Wache aus, doch das darauf folgende Nickerchen ist nicht von Dauer. Wenige Minuten später steht die Ratte wieder wohlbehalten auf ihrem Posten. Dieses Gegnerverhalten macht Ghost of a Tale zugänglich für Genre-Neulinge, dürfte Fans von anspruchsvollen Stealth-Spielen allerdings unterfordern.

Der kleine Mäuseheld Tilo und seine Abenteuer stehen im Mittelpunkt der Geschichte.

Kostümparty mit Tilo

Im Lauf der rund 15-stündigen Kampagne rückt das Schleichen jedoch immer stärker in den Hintergrund. Durch eine Reihe von Quests, die Tilo von NPCs wie einem Schmied oder einer abgehalfterten Piratenkröte erhält, sammeln wir uns eine eigene Wachenrüstung zusammen. Die erlaubt es dem tapferen Mäuserich, sich fortan als »kleingewachsener Rekrut« gefahrlos durch die gesamte Burg zu bewegen und sogar Aufträge des Ratten-Kommandanten anzunehmen. Insgesamt sieben unterschiedliche

Kostüme aus jeweils fünf Kleidungsstücken kann Tilo über die Welt verteilt finden. Manche Kostümierungen sind für bestimmte Missionen notwendig, jedoch sorgen auch bereits angelegte Einzelteile für eine Steigerung der Charakterwerte. Mit Meisterdieb-Schuhen schleichen wir besonders leise durch die Gegend, während uns beispielsweise die Waldläufer-Mütze einen ordentlichen Ausdauerschub verleiht.

Mouseborne

Im Laufe der Geschichte öffnet sich die Spielwelt mehr und mehr. Außerhalb der Burg entdecken wir herbstliche Wälder am Nordhang des Geländes und durchstreifen das Hafenviertel und die schroffen Klippen am Strandufer. Hier punktet Ghost of a Tale vor allem grafisch mit abwechslungsreichen Details wie einem alten Schiffswrack am Horizont oder von Pflanzen überwucherten Gräbern am Waldrand.

Die Orientierung in dieser beeindruckenden Welt stellt die größte Herausforderung dar, denn Ghost of a Tale verzichtet auf jegliche Navigationshilfen wie Questmarker oder gar eine Minimap. Zwar geben uns die Auftraggeber klare Anweisungen wie »Klaue den Schlüssel im Kontor des Hafenmeisters«, aber wie wir dorthin gelangen, müssen wir uns selbstständig erarbeiten. Das Leveldesign orientiert sich dabei gekonnt an Spielen wie Bloodborne (PS4) oder The Surge und bildet eine homogene, glaubwürdige Welt mit stimmig ineinander verwobenen Abschnitten. Eine Vielzahl von Abkürzungen und Querverbindungen sorgt dafür, dass die Laufwege in der ständig anwachsenden Spielwelt auch ohne Schnellreisefunktion angenehm kurz bleiben.

Haben wir ein neues Gebiet entdeckt, finden wir dort Aufzüge oder Abkürzungen dorthin.

Das Missionsdesign ist Ghost of a Tale besonders gut gelungen. Die facettenreichen Nebencharaktere finden in den humorvoll geschriebenen Dialogen selbst bei simplen Sammel- und Fetchquests stets eine zur Welt passende Begründung. Beispiel: Ein in die Köchin verliebter Nebencharakter fühlt sich zu alt. Er bittet uns, ihm einige Waldfrüchte und eine Bürste zu bringen, damit er sich seinen Bart jugendlich-rot färben kann. An anderer Stelle schickt uns der Kommandant der Ratten auf geheime Mission, um einen Schmugglerring innerhalb der Wachmannschaft aufzudecken. Und wie könnte man Tilo den hochromantischen Wunsch ausschlagen, 17 Rosen für seine große Liebe Merra zu sammeln in der Hoffnung, ihr diese bei einem Wiedersehen überreichen zu können? Als Belohnung für erledigte Aufträge winken zusätzliche Ruhmespunkte, die Tilos Level steigern und Ausdauer und Lebenskraft verbessern. Mit der Zeit erlernt die Maus dann auch neue Fähigkeiten, die zum Beispiel auf Tastendruck alle Schätze in der näheren Umgebung farbig markieren oder Tilo einen Sturz aus großer Höhe besser verkraften lassen sehr nützlich.

Die Ratten im Gemäuer

Nach ein paar Stunden fühlen wir uns in Burg Dieruin fast wie zu Hause, kennen alle Abkürzungen und Schleichwege und nutzen die gewonnene Ortskenntnis, um nach weiteren Geheimnissen Ausschau zu halten. Der Tag- und Nachtwechsel ist Dank der atmosphärischen Licht- und Beleuchtungseffekte nicht nur hübsch anzusehen, sondern auch relevant für das Spiel. Einige Missionen erfordern beispielsweise das Sammeln von bestimmten Pilzen, die nur nachts im Wald wachsen. Arbeitende NPCs wie der Schmied, der uns gegen Bezahlung mit hilfreichen Hinweisen und Tipps versorgt, sind bei Dunkelheit nicht an ihrem gewohnten Ort anzutreffen, und die Wachen sind in Früh- und Spätschicht eingeteilt. Die Idee und ein Großteil der Umsetzung von Ghost of a Tale stammt von Lionel Seith Gallat, der zuvor als Animation Director für Kinofilme wie »Ich – Einfach unverbesserlich« bei Universal Studios und Dreamworks gearbeitet hat. Über fünf Jahre hat Gallat in sein Spieleprojekt gesteckt, und diese Hingabe sowie die langjährige Erfahrung aus der FIlmbranche machen sich bemerkbar. Ghost of a Tale ist wunderschön animiert und präsentiert eine glaubhafte und idyllisch verträumte Märchenwelt mit vielen tollen Begegnungen mit facettenreichen Figuren. ★

Manuel Fritsch
@manuspielt

Zugegeben: Für die ganz knallharten Schleichspiele bin ich meist zu ungeduldig. Daher kommen mir die vergesslichen Ratten in Ghost of Tale mit ihrer laschen Arbeitsmoral sehr entgegen. Vor allem, wenn ein Spiel so ausgiebig mit Backtracking arbeitet und mich ohne Schnellreiseoption immer wieder quer durch das gesamte Areal schickt. Was mich zu beginn nervte, stellt sich nach wenigen Stunden als großes Plus des Spiels heraus: Die anfängliche Orientierungslosigkeit weicht einer echten und hart erarbeiteten Ortskenntnis, und ich fühle mich in der Gegend um Burg Dieruin tierisch wohl. Ich hatte großen Spaß daran, die über 50 Quests zu lösen und alle Kostüme zu sammeln, die in dieser faszinierenden Mittelalterwelt versteckt sind. Dank der facettenreichen NPCs mit ihren humorvollen Dialogen und einer abwechslungsreichen und immer glaubwürdigen Welt wird mir das gemeinsame Abenteuer mit dem tapferen Mäuserich Tilo noch lange in Erinnerung bleiben.

GHOST OF A TALE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 750 / AMD Phenom II X4 955	Core i7 3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon R9 270	Geforce GTX 770 / Radeon R9 285
3 GB RAM, 5 GB Festplatte	4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ tolles Mittelalter-Setting + gut animiert + gelungene Licht- und Schatteneffekte + stilsicherer Einsatz von Musik und Geräuschen − teilweise störrische Kamera und Popups

SPIELDESIGN

+ gekonnt verwobenes Leveldesign + abwechslungsreiche Quests und Missionen + spielrelevanter Tag- und Nachtwechsel + cleveres Verkleidungssystem − sehr viel Backtracking

BALANCE

+ ansteigender Komplexitätsgrad + Schmied als in die Welt integriertes Hilfesystem + Lesen und Zuhören wird belohnt − wenig Orientierungshilfen − Wachen extrem einfach auszutricksen

ATMOSPHÄRE / STORY

+ unverbrauchtes »Mäuse gegen Ratten«-Setting + facettenreiche Nebenfiguren + humorvoll geschriebene Dialoge + gut begründete Sammelaufgaben − Hauptfigur bleibt blass

UMFANG

+ umfangreiche Kampagne von rund 15 Stunden + über 50 Quests + sieben freischaltbare Kostüme + umfangreiche Lore und Hintergrundgeschichte − geringer Wiederspielwert

FAZIT

Beeindruckend schönes Schleichspiel mit einer Vielzahl einprägsamer Charaktere und Aufgaben, das komplett ohne Gewalt funktioniert.

84

Das nächste »Jahr der Ratte« im chinesischen Kalender ist 2020.