

Pine

TIERE AN DIE MACHT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Kongregate** Entwickler: **Twirlbound** Termin: **10.10.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Wie sähe die Welt aus, wenn der Mensch sich nicht an der Spitze der Nahrungskette festgebissen hätte?

Von Florian Zandt

Aller Anfang ist rosig. Der Stamm des Protagonisten Hue bereitet sich auf eine feierliche Zeremonie zur Einweihung eines neuen Hauses vor. Die Ältesten schicken seinen Bruder Amam und ihn auf sinnbefreite Botengänge, um sie von dummen Ideen abzuhalten. Und die Handwerker feilen an ihrer Holzbearbeitungstechnik – so weit, so normal. Als Hue und Amam allerdings in einer Höhle Hinweise darauf finden, dass ihr Stamm nicht immer in Isolation gelebt und im sogenannten Out mit anderen Spezies Kontakt gehabt hat, bricht die Hölle los. Während der Zeremonie stürzt das neue Haus ein, und zahlreiche Dorfbewohner verlieren bei einem Erdbeben ihr Leben, darunter auch Amam. Zum Entsetzen der Ältesten entscheidet Hue sich, die Außenwelt zu erkunden, um einen neuen Siedlungsplatz für seinen Stamm zu finden. Dabei lernt er schnell, dass diplomatisches Vorgehen in der weiten Welt von Albamare nicht so einfach ist. Denn dass die Insel – wie von den Ältesten behauptet – nur von Monstern bevölkert ist, entspricht nicht der Wahrheit, es gibt auch andere Menschen! Doch die fünf Fraktionen, die ihr im Spielverlauf trifft, sind euch gegenüber erst mal misstrauisch. Gewalt ist aber nicht das einzige Kommunikationsmittel. Gegen die aggressiven Blee-



Die Welt von Pine ist enorm abwechslungsreich und weitläufig. Von Wüstengebieten über Wälder bis hin zu schneebedeckten Gipfeln gibt es viel zu entdecken.

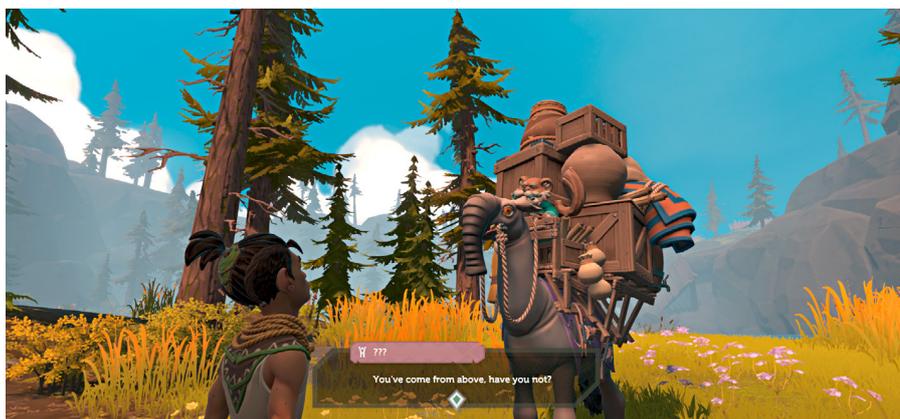
ker, die einzigen wirklich immer feindlichen Bewohner der Insel, verteidigt ihr euch in klassischer Action-Adventure-Manier mit Schwert, Schild und Bogen. Der Umgang mit den elchartigen Cariblin, den Echsenmenschen vom Stamm der Litter oder den fluglosen Vögeln der Gobbledew ist aber weitaus nuancierter. Schade: Die Fraktionen haben zwar unterschiedliche Kulturen und Hintergründe, doch die Charaktere, die ihr kennenlernt, sind meist recht gesichtslos.

Zwischen den Stühlen

Wie genau ihr mit den Völkern interagieren könnt, bringen euch nach der Flucht aus der gewohnten Umgebung die neutralen Tambas

bei, eine Spezies von Händlern, Forschern und Beobachtern. Die Tambas wollen wissen, was es mit dem The Blunder genannten Ereignis auf sich hat und benötigen dazu von den Anführern der jeweiligen Stämme Informationen, die ihr beschaffen müsst. Damit die Fraktionen mit euch reden, ist allerdings viel Vorarbeit nötig. An allererster Stelle steht dabei das Sammeln von Ressourcen. Damit könnt ihr Gegenstände wie bessere Rüstungen und Hochsprung- oder Sprinttränke herstellen – die richtigen Baupläne vorausgesetzt, die ihr beim Erkunden der Welt findet. Alternativ könnt ihr Materialien und Nahrung an die Dörfer der Völker spenden und so euer Ansehen bei der jeweiligen Fraktion steigern. Steigt ihr zum Verbündeten einer Partei auf, dürft ihr bei ihren Händlern sogar exklusive Baupläne erwerben. Durch das Anbieten an eine bestimmte Gruppierung verliert ihr allerdings Rufpunkte bei ihren jeweiligen Feinden.

Wollt ihr einer bestimmten Fraktion nützen oder schaden, könnt ihr zusätzlich Schriftrollen herstellen, die bestimmte Aspekte des jeweiligen Dorfes beeinflussen. So könnt ihr entweder die Aufrüstung beschleunigen, für vollere Vorratskammern sorgen oder mehr Ressourcensammler in die Welt hinausschicken. Habt ihr die auf den Schriftrollen festgehaltenen Konzepte einmal eingeführt, nutzen die Fraktionen diese auch für sich. Das durchsimulierte



Die neutrale Spezies der Tambas dient als eine Art Berater und Helfer für Hue und wird im späteren Spielverlauf wichtig für den Fortschritt der Geschichte.



So dynamisch das Kampfsystem hier auch aussehen mag: In der Praxis ist es träge und oft enorm fummelig.



Florian Zandt
@zandterbird

Die Idee, dass sich der Mensch mal nicht alles Untertan macht, finde ich enorm reizvoll. Entsprechend spannend ist die Prämisse von Pine auch für mich. Wenn da nur nicht die Stolpersteine wären, die junge, kleine, aber ambitionierte Studios sich gerne mal selbst in den Weg legen. Funktionierte die Manipulation der unterschiedlichen Fraktionen durch Handeln und Spenden hervorragend und sorgt für ein lebendiges Ökosystem, wird es bei der Steuerung meines Spielcharakters schon viel hakeliger. Das Kämpfen ist eine Qual, die Hüpferei fummelig und unnötig unkomfortabel. Und dann haben wir immer noch nicht über den Grind nach Ressourcen gesprochen, der wirklich allgegenwärtig ist und mich vom freien Erforschen der wunderhübschen Spielwelt abhält. Ein bisschen mehr Politur und vor allem viel mehr Zeit für die Feinjustierung in den Action-Passagen hätten Pine gut getan und es vielleicht sogar zu einem Indie-Überraschungshit gemacht. So ist es eher etwas für Fans von interessanten Gedankenexperimenten.

Ökosystem aus Freund- und Feindschaft ist während des gesamten Spiels im Fluss und sorgt dafür, dass sich die Spielwelt lebendig anfühlt. Siedlungen wachsen, schrumpfen und werden von anderen Fraktionen erobert, gegnerische Patrouillen hauen sich auf die Mütze, und Sammeltrupps schnappen euch auch schon mal Ressourcen vor der Nase weg. Letzteres ist auch mit einer der Gründe, warum die Ressourcensammelei im späteren Spielverlauf zu ermüdendem Grind verkommt. Natürlich ist die kunterbunte Spiel-

welt mit ihren Biomen zwischen Wüste, Wald und schneebedeckten Bergen wunderbar anzusehen, und der hervorragende Soundtrack trägt einen großen Teil zur tollen Atmosphäre von Pine bei. Aber das Durchqueren der Insel für das letzte Bröckchen Sandstein für die neue Waffe oder die stärkere Rüstung ist mehr als monoton.

Kampf statt Kampf

Wie nötig die Suche nach neuen Bauplänen und besserer Ausrüstung allerdings ist, zeigt sich im katastrophalen Kampfsystem. Im letzten Spieldrittel müsst ihr ordentlich einstecken und braucht den bestmöglichen Schutz. Die Steuerung reagiert träge, der Autofokus auf die Gegner funktioniert mäßig, und die Angriffskombos sind so langsam, dass eure Schlaganimationen immer wieder unterbrochen werden. Habt ihr mehrere starke Gegner an der Backe, hilft nur Flucht. Das passt zwar zur internen Logik, da die Menschen in Pine eben nicht die dominante Spezies sind, schadet aber dem Spielfluss. Besser gelingt Pine das Rätseldesign. Ob ihr mit eurer Zwillie Aufzüge aktiviert, Schalterrätsel löst oder die freigeschalteten Gadgets wie den Teleskopballon einsetzen müsst: Die Knobelpassagen sind kreativ und fordernd, aber nie unfair. Besonders in den drei Vaults, die die genannten Gadgets beherbergen, wird es oft richtig knifflig, aber auch enorm kurzweilig. Anders sieht es da bei den regelmäßig eingestreuten Platforming-Einlagen aus, die ähnlich wie die Kämpfe unter der fummeligen Steuerung leiden. So kann ein und derselbe Hüpfen von Vorsprung zu Vorsprung manchmal daran scheitern, dass ihr den Rand um einen Pixel verfehlt. An anderer Stelle müsstet ihr eigentlich im Abgrund landen, schafft den Sprung aber doch irgendwie.

Auch das passt zur wirklich interessanten Prämisse des Spiels: Was, wenn die Menschen mal nicht die Helden sind, sondern

unfähige Tollpatsche, die das natürliche Gleichgewicht mit ihren Aktionen unnötig durcheinanderbringen? Etwas mehr Ordnung hätte Pine nicht geschadet. Denn das komplexe Beziehungssystem zu beeinflussen, macht nur halb so viel Spaß, wenn man sich durch öde Kämpfe und fummeliges Gehüpfe quälen muss. ★

PINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5 4430 / AMD FX-6300
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7 860 / AMD FX-8120
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- toller Orchestersoundtrack
- charmanter Comic-Look
- abwechslungsreiche Spielareale
- quäkige Soundeffekte
- mäßige Animationen

SPIELDESIGN



- diplomatische Möglichkeiten
- flotter Mix aus Action, Hüpfen und Crafting
- Forschungsdrang wird belohnt
- enormer Ressourcengrind
- hakelige Steuerung

BALANCE



- knackige Rätsel
- zahlreiche Checkpoints
- unfaire Kämpfe
- fummelige Hüpfpassagen
- keine Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHERE / STORY



- unverbrauchte Prämisse
- wendungsreiche Story
- lebendige Welt
- interessante Fraktionen
- flache Charaktere

UMFANG



- große, frei begehbare Insel
- umfangreiche Hauptstory
- großes Arsenal an Waffen und Gegenständen
- kaum Nebenquests
- wenige Gegner- und NPC-Typen

FAZIT

Die Action des Gesellschaftssimulators hinkt, aber die frische Prämisse und beeinflussbare Spielwelt machen Pine dennoch interessant.

