



Im Nahkampf gegen das **Riesenskelett** ist der Krieger Pontius die beste Wahl.

Trine

Indie-Spiele wie Braid haben gezeigt, dass sich 2D-Titel spielerisch nicht verstecken müssen. **Trine** kombiniert ähnlichen Spielwitz mit Grafikpracht.



In der zweiten Ausbaustufe schießt Zoyas Bogen mit **Feuerpfeilen**.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6348

Das Action-Puzzle-Spiel **Trine** setzt auf gleich drei Helden. Der Magier Amadeus, die Diebin Zoya und der Ritter Pontius begegnen einander eher zufällig und stolpern prompt über ein wertvolles, magisches Relikt. Amadeus erkennt darin Trine, ein Artefakt, das die letzte Rettung des untergehenden Königreiches sein könnte. Denn seit dem Tod des Königs wird das Land von Untoten überrannt. Da es keinen

Thronfolger gibt, stehen die Menschen dem Unheil vollkommen schutzlos gegenüber. Das geheimnisvolle Fundstück könnte das alte Gleichgewicht wiederherstellen, doch es fehlen zwei Fragmente. Kurzerhand entschließt man sich, gemeinsam auf die Suche zu gehen. Okay, Story und Helden von **Trine** gewinnen tatsächlich keinen Innovationspreis, sind aber auch nebensächlich. Im Vordergrund stehen die cleveren Physik-Knobeleien, die die drei Abenteurer nur durch Teamwork lösen können.

nimmt mit dem Bogen verschanzte Feinde aufs Korn oder zieht sich mit ihrem Seil an Holzvorsprüngen hoch. Der Krieger teilt mit Schwert und Hammer aus und sucht hinter seinem Schild Deckung, was ihn zum perfekten Nahkämpfer macht. Kein Gruppenmitglied ist überflüssig, jeder hat seinen Aufgabenbereich. Sollte einer scheitern und das Zeitliche segnen, können wir mit den anderen Helden zu einem der fair verteilten Wiederbelebungs-Schreine laufen, schon ist das Trio wieder komplett.

1+1+1=1
Jeder Charakter hat drei Fähigkeiten, die sich in jeweils drei Stufen ausbauen lassen. So kann der Magier zunächst nur eine einzelne Kiste herbeizaubern, später maximal vier, die Diebin bekommt brennende Pfeile für ihren Bogen, der Ritter einen schweren Hammer. Die dafür nötigen Erfahrungspunkte erhalten wir durch besiegte Gegner oder indem wir versteckte grüne Ampullen einsammeln. Um die physikbasierten Rätsel zu lösen, müssen wir die Fertigkeiten der Recken klug

Schön flach

Cedric Borsche: Trine zeigt, wie schön Spiele auf zweidimensionaler Ebene sein können. Noch nie habe ich so stimmungsvolle Levels in einem Side-Scroll-Spiel gesehen. Die gute Physik, die prächtige Grafik und die tolle Musik verdienen das Prädikat »äußerst liebevoll«. Ein Tick mehr Herausforderung wäre aber schön gewesen, und von der Charakterkonstellation hatte ich mir mehr Komik erhofft. Actionfans, die mit World of Goo Spaß hatten und über die schwache Handlung hinwegsehen können, werden erstklassig bedient.



redaktion@gamestar.de

Vielfältiges Team

Wir steuern jeweils einen der drei Helden, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Die Diebin liebäugelt elstergleich mit allem, was funkelt, der mutige, aber beschränkte Krieger will seine Tapferkeit unter Beweis stellen, und der Magier arbeitet verzweifelt an seinen Feuerbällen, um Frauen imponieren zu können. Spielerisch unterscheiden sich die drei stark. Unser Magier kann Kisten und Planken erschaffen und schweben lassen, die Diebin



Im Hintergrund schmücken viele Details wie dieser **Regenbogen** das Bild.

kombinieren. Ein unerreichbarer Schalter? Als Magier schnell eine Plattform gebaut, mit der Diebin daran hochgezogen – fertig. Den herbeieilenden Skeletten stellen wir uns als Krieger entgegen. Die Rätsel werden zunehmend kniffliger, bleiben aber stets fair und könnten sogar noch eine Spur anspruchsvoller sein.

Das Spielprinzip von **Trine** dürfte Kenner an Blizzards Konsolen-Klassiker **Lost Vikings** von 1992 erinnern. Schon damals galt es, Rätsel mit drei Spezialisten zu lösen. Diesmal steht jedoch nur einer der drei Charaktere gleichzeitig auf dem Feld, bei Bedarf wechseln wir die Spielfigur mit einem Knopfdruck aus. Im kooperativen Modus können bis zu drei Spieler an einem Rechner gleichzeitig spielen, dann stehen Amadeus, Zoya und Pontius gemeinsam auf dem Schirm.

Spiel mit der Physik

Die Steuerung von **Trine** geht denkbar einfach von der Hand. Mit den Maustasten lösen wir die Fähigkeiten unserer Kämpfer aus, als Magier zeichnen wir mit der Maus die Umrisse des gewünschten Gegenstandes in die Luft. Mit dem frei bewegbaren Fadenkreuz visieren wir Feinde an oder richten den Schild des Ritters Pontius aus. Die durchdachten Rätsel fordern stets ein Zusammenspiel mit der glaubhaften Physik von **Trine**. Der finnische Entwickler Frozenbyte hatte schon seinen soliden Draufsicht-Shooter **Shadowgrounds** mit Physikeffekten aufgehübscht, in **Trine** werden sie zum zentralen Spielelement. Die wichtigste Rolle spielt dabei der Magier Amadeus. Er kann Objekte schweben lassen und so Übergänge bauen oder Fallen blockieren. Feinde lassen sich durch herabfallende Blöcke erledigen,



Der Koop-Modus: Amadeus hilft Zoya mit einer **schwebenden Kiste** über eine Falle.



Brückenarbeiten: Als Zauberer Amadeus bauen wir uns aus Kisten einen Übergang. Das Skelett rechts werden wir aber als Zoya erledigen.

an den Wänden sitzende Spinnen werden davon aber nicht getroffen. Meistens machen Ihnen jedoch sehr lebendige Skelette das Leben schwer. Die Knochengestürzte tauchen in der Regel in der Überzahl auf und stürmen blind auf Sie zu, überwinden dafür auch Abgründe oder andere Hindernisse. Objekte, die Amadeus ihnen in den Weg zaubert, zerschlagen die Untoten, hauen so aber auch mal von uns erstellte Brücken durch, während sie selbst darauf stehen.

Märchenhafter Stil

Technisch gefiel uns **Trine** durch die durchgehend stimmige und farbenfrohe Optik. Die Hintergründe sind liebevoll gestaltet, in den Vordergrund fließende Flüsse täuschen Tiefe vor, die uns vergessen lässt, dass wir uns nur von links nach rechts bewegen können. Die hervorragende Beleuchtung lässt die hübsch abwechslungsreichen Umgebungen erstrahlen. Umso verwunderlicher, dass die Charaktere keinen eigenen Schatten werfen. Die melo-

dische, nie aufdringliche Musik untermalt das Geschehen sehr angemessen. Für die 15 linearen Levels benötigten wir im Test über

sieben Stunden; hartnäckige Spieler, die alle versteckten Geheimnisse entdecken wollen, werden länger brauchen. **CB**

TRINE ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Frozenbyte (Shadowgrounds, GS 12/05, 80 Punkte)		
PUBLISHER	Nobilis	TERMIN (D)	3.7.2009
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Download	USK	ab 12 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHERND-PCS	
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1900+ AMD 512 MB RAM 600 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 600 MB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 2,0 GB RAM 600 MB Festplatte	

3D-GRAFIKKARTEN
■ GeForce 6600 / 6800
■ GeForce 7800 / 7900
■ GeForce 8800 / 9800
■ GeForce 9600
■ GeForce GTX 200
■ Radeon X1600
■ Radeon X1800 / X1900
■ Radeon HD 2900
■ Radeon HD 3800
■ Radeon HD 4800

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE ■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 **KOPIERSCHUTZ** –

TON ■ Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Modus

SPIELTYPEN an einem Rechner **SERVERSUCHE** –

DEDICATED SERVER – **MULTIPLAYER-SPASS** 7 Stunden

FAZIT Wie das Hauptspiel, jedoch ohne Netzwerkunterstützung.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Hintergründe + gute Effekte + flüssige Animationen + stimmungsvolle Beleuchtung	9 /10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher + passende Effekte + wunderschöne Hintergrundmusik	10 /10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + faire Rätsel + teils mehrere Lösungen - selten richtig fordernd	8 /10
ATMOSPHÄRE	+ liebevolle Details im Hintergrund + märchenhafte Stimmung - Helden reden selten	9 /10
BEDIENUNG	+ intuitiv mit Tastatur oder Gamepad + wenige Tasten reichen aus + fair verteilte Wiederbelebungs-Schreine	10 /10
UMFANG	+ 7 Stunden Spielzeit + Koop-Modus + freischaltbare Erfolge - wenig Gegnertypen - nur Koop an einem PC	6 /10
KI	+ Feinde überwinden Vorsprünge und Abgründe - stürmen stets blind auf Sie zu - reagieren gelegentlich nicht auf Beschuss	6 /10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze + versteckte Gegenstände und Boni + fließende Übergänge von Action- und Rätsleinlagen - linear	10 /10
WAFFEN & EXTRAS	+ drei Charaktere + drei Fähigkeiten mit je drei Ausbaustufen + diverse Ausrüstungsgegenstände	10 /10
HANDLUNG	- klischeehafte Geschichte - keinerlei Wendungen - keine Zwischensequenzen	4 /10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** **SOLOSPIELZEIT** 7 Stunden

FAZIT **Ideenreiches, technisch tolles Knobel-Actionspiel.**

82
SPIELSPASS