

Trine 2



Trine 2 beweist wieder einmal, dass auch kleine Entwickler große Spiele erschaffen können. Das Jump&Run übertrifft selbst seinen genialen Vorgänger. Von Malte Witt

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Dtp** Entwickler: **Frozenbyte (Trine, GS 09/09: 82 Punkte)**
Termin: **7.12.2011** Spieler: **1-3** Sprache: **Deutsch, Englisch, Italienisch, Spanisch, Russisch** Preis: **13 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7565

Anno 1992 demonstrierten drei Wikinger, wie Teamwork auszusehen hat: Erik, der Sprinter, Baelog, der Haudrauf und Olaf, der Schildträger, mussten ihre Talente geschickt kombinieren, um in mit tödlichen Fallen gespickten Levels den rettenden Ausgang zu erreichen. Natürlich im Jump&Run-Klassiker **The Lost Vikings**, entwickelt von Silicon & Synapse, dem heutigen Blizzard. 17 Jahre später griff der finnische Indie-Entwick-

ler Frozenbyte dieses Prinzip in **Trine** auf – und landete einen Überraschungserfolg. Die Wikinger mussten Ritter, Magier und Diebin weichen, die grundlegende Mechanik blieb aber gleich. Nun hat Frozenbyte den Nachfolger **Trine 2** veröffentlicht, der sogar den großartigen Vorgänger in den Schatten stellt.

In **Trine 2** steuern wir erneut die aus dem Vorgänger bekannten Helden: Amadeus, den Magier, Pontius, den Ritter und Zoya, die Diebin. In **Trine** erbeutete das Heldentrio

das magische Artefakt »Trine«, das die drei in ihrem neuen Abenteuer auf die Reise schickt. Sie sollen die Wälder beruhigen, die aus irgendeinem Grund plötzlich groteske Formen annehmen. Sprechende Blumen, riesige Schnecken und noch größere Kröten – im Forst ist nichts mehr normal. Auf ihrer Reise treffen die drei die Königin Rosabel, die vom Goblin-König aus ihrem Schloss vertrieben wurde. Die zunächst sympathische Monarchin bittet uns, dieses Problem zu lösen. Ob die Königin aber wirklich so

Das Heldentrio



Pontius ist als Ritter in schimmernder Rüstung immer dann besonders nützlich, wenn viele Gegner auf einmal heranstürmen. Mit seinem Schwert oder einem Kriegshammer räumt er in den Feindmassen auf.



Die Diebin **Zoya** ist die Beweglichste der drei. Mit ihrem Enterhaken macht es viel Spaß, durch die Levels zu turnen. Wenn sich Gegner in ihren Weg stellen, beharkt sie die Fieslinge aus sicherer Entfernung mit ihrem Bogen.



Amadeus ist als Magier gar nicht so hilflos, wie man vielleicht denken mag. Dank der Physik im Spiel und den unzähligen Fallen und Gruben kann er seine Gegner recht effektiv das Zeitliche segnen lassen.

Die Collector's Edition

Die Collector's Edition für **Trine 2** existiert in zwei Versionen, der digitalen im Steam-Store und einer Retail-Fassung im Handel. In beiden Versionen stecken der Soundtrack und ein 40seitiges Artbook mit allerlei Konzeptzeichnungen, Renderbildern und Landschaftspanoramen, jeweils mit (englischen) Kommentaren der Entwickler. In der Ladenfassung gibt es das Artbook gedruckt, der Soundtrack befindet sich auf dem Datenträger. Retail-exklusiv ist ein Code für das erste Trine, den Sie bei Steam aktivieren können.



Eine typische Jump&Run-Passage: Mit Timing müssen wir den **magischen Geschossen** ausweichen.

Kopierschutz

Um **Trine 2** spielen zu können, müssen Sie es an ein (kostenloses) Steam-Konto binden. Der Weiterverkauf wird dadurch unmöglich. Zur Aktivierung benötigen Sie außerdem eine Internetverbindung, danach läuft das Jump&Run auch offline.

nett ist, wie sie scheint, können wir bald gar nicht mehr so sicher sagen ... Besonders originell ist die Handlung von **Trine 2** sicherlich nicht, dazu ist sie auch noch ziemlich vorhersehbar. Dass die Königin irgendwie doch böse und am Ende alles ganz anders ist als gedacht, haben wir spätestens zur Hälfte des Spiels verstanden. Das ist aber nicht weiter schlimm, die Geschichte dient in **Trine 2** ohnehin nur dazu, das ganze Spielgeschehen in einen Rahmen zu packen.

Was **Trine 2** ausmacht, sind vielmehr die Rätsel, mit denen unsere Heldengruppe konfrontiert wird. Die Knobeleyen orientieren sich am Vorgänger: Jeder der drei Recken hat unterschiedliche Fähigkeiten, die wir clever kombinieren müssen. Pontius ist als Ritter natürlich dafür zuständig, Gegnern ordentlich was auf die Mütze zu geben. Mit sei-

nem Schild kann er die Truppe aber auch vor Geschossen schützen oder Flüssigkeiten ablenken. Dazu kommt noch sein Kriegshammer, den er später sogar werfen darf.

Amadeus kann dank seiner magischen Begaubung Kisten und Planken aus dem Nichts herbeizaubern. Außerdem lässt er Gegenstände und später sogar Gegner schweben, um sie als Schutzschild zu verwenden – ganz wehrlos ist der Hexer also nicht. Zumal auch Monster sterben, wenn Amadeus ihnen Felsblöcke auf den Kopf fallen lässt. Und Lavagruben sind für die fiesen Goblins genauso tödlich wie für unser Heldentrio. Wer seine Umgebung nutzt, kann sich seiner Gegner auf teils sehr amüsante Art entledigen. Zoya schließlich ist die Fernkampfexpertin der Truppe. Mit ihrem Bogen kann sie weit entfernte oder verschanzte Widersacher auf Korn nehmen. Im Spielverlauf gelangen wir auch an explosive Feuerpfeile sowie Eispile, die Gegner einfrieren. Zoyas größte Stärke ist allerdings ihr Enterhaken, mit dem sie sich an hölzernen Objekten festhalten kann. So lassen sich leicht Abgründe überwinden oder im Schwung Monster umtreten.

Wie schon angedeutet, lernen die Helden mit der Zeit neue Fähigkeiten. In jedem Level sind unzählige bläuliche Lichtkugeln versteckt. Wenn wir fünfzig davon gesammelt haben, bekommen wir einen Fertigkeitenspunkt, den wir in ein neues Talent investieren dürfen. Der Talentbaum ist nicht sonderlich komplex, trotzdem motiviert es, neue Fähigkeiten zu sammeln. Die brauchen wir zwar nicht zwangsläufig, um die

Levels zu lösen – das geht auch mit dem Standard-Repertoire –, aber um Geheimnisse zu entdecken: Manche Ecken lassen sich nur mit aufgerüsteten Talenten erreichen. Das mehrmalige Durchspielen ist also sinnvoll – zumindest, wenn man auch noch die letzte Lichtkugel aufsammeln und die letzte Kartenecke erkunden will.

Die meisten Rätsel basieren neben den Helfenfähigkeiten vor allem auf der guten Physik. Während wir anfangs noch einfache Wippen-Knobeleyen lösen, weichen solche Spielereien später ganzen Mechanismen, die wir blockieren müssen, damit es weitergeht. Neu sind in **Trine 2** Flüssigkeiten. An vielen Stellen müssen wir etwa Wasserläufe umleiten, um Pflanzen aus dem Boden wachsen zu lassen, über deren Blätter wir dann weiterkommen. Viel weiter gehen die Entwickler mit dem kühlen Nass allerdings nicht – eine vertane Rätselchance. Dazu gesellen sich noch Luftströme. Die schießen aus Rohren hervor und lassen sich nutzen, um auf ihnen empor zu schweben.

Das Trio ergänzt sich perfekt

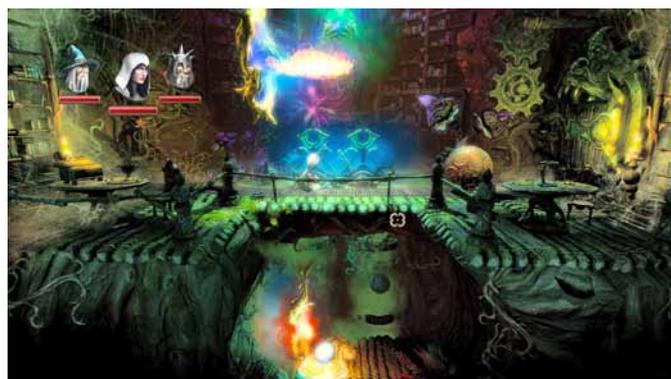
Obwohl oder gerade weil fast jede Aufgabe mehrere Lösungswege und Talent-Kombinationen erlaubt, bleibt der Anspruch von **Trine 2** vergleichsweise gering. Beim Testen hatten wir nur an einer Handvoll Stellen echte Probleme, weiterzukommen – allerdings nicht, weil das Rätsel so kompliziert gewesen wäre, sondern weil wir dank unseres Bretts vor dem Kopf die offensichtliche Lösung nicht erkannt haben. Weil die Aufgaben aber kreativ und abwechslungsreich

⊕ Stärken

- + dichte Atmosphäre
- + wunderschöne Optik
- + toller Koop-Modus

⊖ Schwächen

- lahme Handlung
- geringer Umfang



Die **bläulichen Portale** sind ein viel genutztes Rätselement.



Der **Fertigkeitenbaum** ist nicht sonderlich umfangreich.



Ein netter Gag der Entwickler: Das **Hauptmenü** ist frei begehbar.

sind (es gibt keine nervigen Schalterrätsel!), macht es trotzdem großen Spaß, sich den cleveren Herausforderungen zu stellen.

Neben der Rätserei verbringen wir unsere Zeit in **Trine 2** natürlich hauptsächlich damit, durch die Levels zu laufen und zu springen. Die Jump&Run-Passagen machen viel Laune, besonders weil sie einfach »fließen«. Die Charaktere reagieren sehr direkt auf unsere Eingaben per Tastatur oder Gamepad, sodass wir auch Abschnitte, in denen Timing und Genauigkeit gefragt sind, ohne Fingerverknotung meistern. Da-

sich auch an einem PC kooperativ spielen – was problemlos funktioniert, so lange Sie zusätzliche Gamepads anschließen.

Neben allen Rätseln und Hüpfenlagen machen vor allem Optik und Soundkulisse das **Trine**-Erlebnis aus. Das Spiel ist überwältigend schön. Unzählige bunte, dynamische Lichtquellen beleuchten die Szenerie stimmungsvoll. Dunkle Nacht, Sonnenuntergang, Gewitter, unter Wasser, über Wasser: Die Lichtstimmung ist in jeder Situation märchenhaft. Obwohl das Spiel nur auf der 2D-Ebene spielt, sind alle Levels in 3D gehalten und gewinnen dadurch enorm an Tiefe. Ein Fluss, der sich von hinten nach vorne ins Bild schlängelt, ein Steg, der in den Hintergrund führt – solche kleinen Details tragen viel zur tollen Optik bei. Dazu spielt ein Soundtrack, der einen beruhigenden, mittelalterlichen Charme versprüht. Oft sehr ruhig, niemals aufdringlich, zieht uns die Musik hinein in die sorgenlose Welt von **Trine 2**. Das klingt zugebenermaßen abgedroschen, beschreibt das Erlebnis aber gut. Musik und Optik erzeugen zusammen eine so dichte Atmosphäre, dass man sich völlig im Spiel verlieren kann. **MW**

Online herrscht Chaos

durch gilt für die Hüpfpassagen allerdings dasselbe wie für die Rätsel: Besonders anspruchsvoll sind sie nicht. Fast jedes Hindernis lässt sich mit jedem der drei Helden überwinden. Das ist einerseits sicherlich gut für Einsteiger und Gelegenisspieler, andererseits lässt uns der Gedanke nicht los, dass man aus dem Dreigespann irgendwie mehr hätte herausholen können.

Grundsätzlich machen Spiele im Koop-Modus ja mehr Spaß als alleine. Da ist **Trine 2** keine Ausnahme. In der Multiplayer-Variante können wir maximal zu dritt die komplette Story durchspielen. Jeder Spieler steuert dann einen Helden. So ist jeder auf die Hilfe der anderen angewiesen, und das ist Segen und Fluch zugleich. So lange wir mit Freunden über Teamspeak oder im lokalen Netzwerk verbunden sind und uns ordentlich absprechen können, geht das Konzept noch wunderbar auf. Online-Partien mit Fremden, in denen man nur den Ingame-Textchat zur Verfügung hat, sind dagegen eine Qual. Völlige Orientierungslosigkeit und chaotisches Rumgewusel prägen das Bild, denn die Spieler haben gerne mal grundverschiedene Ansichten, wie das nächste Rätsel zu lösen ist. Erträglicher fällt der so genannte »Unlimited Mode« aus, in dem jeder Spieler jederzeit seine Rolle wechseln kann, unabhängig davon, ob ein anderer Spieler diese schon besetzt hat. Dann hüpfen eben drei Ritter über den Bildschirm. Apropos Bildschirm: **Trine 2** lässt



Einfach nur schön

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Trine 2 hat mich gepackt. Ich bin überwältigt von der tollen Atmosphäre, die dieses Spiel aufbaut. Der Soundtrack gefällt mir richtig gut, und ich stehe auch ziemlich auf den kunterbunten Look, der vielleicht nicht jedermanns Sache ist. Atmosphärisch ist Trine 2 für mich ganz vorne mit dabei. Aber auch abseits des tollen Drumherums funktioniert das Spiel. Die drei Helden ergänzen sich sehr gut, die Rätsel machen Spaß und sind auch für Holzköpfe wie mich gut lösbar. Und die Hüpfenlagen sind so kreativ und abwechslungsreich, dass mich der geringe Anspruch überhaupt nicht juckt. Ich kann jedem nur ans Herz legen, Trine 2 eine Chance zu geben. Und direkt den Soundtrack dazu zu kaufen, der in der gerade mal zwanzig Euro teuren Collector's Edition bereits enthalten ist.

TERMIN 7.12.2011 PREIS 13 Euro USK ab 12 Jahren

Trine 2

Actionspiel

Publisher Atlas
Entwickler Frozenbyte
Sprache Deutsch, Englisch, drei weitere
Ausstattung DVD-Box im Schubert, 1 DVD, 40 S. Artbook
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (3) **SPIELTYPEN** an einem PC, Internet
DEDICATED SERVER nein **SERVERSUCHE** intern
MULTIPLAYER-SPAß 10 Stunden
WERTUNG Gut
»Mit Fremden online zu chaotisch, mit Freunden super«

GRAFIK

- wunderschöne Lichtstimmung
- hübsche Animationen
- unzählige Details
- großartige Hintergründe

10/10

SOUND

- gute englische Sprecher
- märchenhafte Musik
- gute Soundeffekte
- lahme deutsche Sprecher

9/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- meist mehrere Rätsellösungen
- faire Gegner
- Rätsel und Sprungeinlagen relativ anspruchsvoll

7/10

ATMOSPHÄRE

- traumhafter Grafikstil
- fantasievolle Spielwelt
- Helden kommentieren die Spielsituation

10/10

BEDIENUNG

- sehr gut sowohl auf Gamepad als auch auf Tastatur
- wenige Tasten reichen aus
- fair verteilte Speicherpunkte

10/10

UMFANG

- Koop-Modus
- dank Geheimnissen hoher Wiederspielwert
- wenige Gegnertypen
- relativ kurze Story

6/10

LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche Schaulplätze
- guter Mix aus Action und Denken
- viele versteckte Geheimnisse
- sehr detailverliebt

10/10

RÄTSEL

- sehr abwechslungsreich
- kreative, ungewöhnliche Rätsel
- auf verschiedene Arten lösbar ...
- ... was sie teils zu leicht macht

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- individueller Talentbaum für jeden Charakter
- jede Menge einsammelbare Extras
- abwechslungsreiche Ausrüstungsgegenstände

10/10

HANDLUNG

- erfüllt ihren Zweck
- keinerlei Wendungen
- vorhersehbar

5/10

