

Ist das noch Trine?

Trine 3 bricht mit der Serientradition. Das Koop-Jump&Run geht nicht nur in die dritte Runde, sondern auch in die dritte Dimension. Wir haben die Early-Access-Version angespielt und klären, ob es den Stärken der Serie treu bleibt. Von Dimitry Halley

Genre: Action-Adventure Termin: 3. Quartal 2015 Sprache: Englisch, Deutsch Preis: 20 Euro



Das Artdesign ist herausragend, derzeit kostet Trine 3 aber noch sehr viel Rechenleistung.

Wenn Fortsetzungen von erfolgreichen Spielen scheitern, dann liegt's oft daran, dass sie zu viel neu machen – oder zu wenig. Trine 3: The Artifacts of Power gehört zur Kategorie »riskante Neuerungen«. Aus 2D wird 3D, aus einem Sidescroller-Jump&Run ein 3D-Plattformer. Und vorab können wir schon sagen: Das spielt sich wirklich anders. Aber spielt es sich auch besser oder wagt Entwickler Frozenbyte mehr Neuerungen, als gut für die Serie ist?

So ganz sicher scheint sich das Studio da auch nicht zu sein, deshalb setzt Trine 3 ganz aufs Feedback der Community und erscheint als erster Serienteil als Early-Access-Version. Die ist zwar gegenwärtig noch unfertiger als der Berliner Flughafen, zeigt aber schon deutlich, welche Auswirkungen die neue Dimension auf das Spielgefühl hat.

Biertrinker und Wurzelmenschen

Eine Sache macht Trine 3 bereits jetzt richtig: Es sieht fantastisch aus. Klar, hier und da gibt's noch Programmfehler, die uns durch den Boden fallen lassen. Und auch der Hardwarehunger ist in der Early-Access-Version enorm. Aber wenn die Entwickler diese Probleme in den Griff bekommen, dürfte auch der dritte Teil ein wunderschönes Spiel werden. In einigen Aspekten legt er gegenüber den Vorgängern einen großen Sprung hin – beispielsweise wirken die Cutscenes mit den neuen Lippenbewegungen deutlich kinoreifer als bei Trine 2.

Derzeit sind in Trine 3 zwei Kapitel der Kampagne, eine Challenge-Karte sowie ein Sandbox-Modus integriert. Letzterer ist eher ein Gimmick in Form eines Physik-Spielplatzes. Viel spannender sind die Missionen. Schließlich geht's in Trine seit jeher um die malerisch gestaltete Kampagne mit ihren kniffligen Hüpfeinlagen, die ordentlich Hirnschmalz erfordern. Und um den fesselnden Koop-Modus, der den richtigen Nerv zwischen überdrehtem Chaos und koordinierter Geschicklichkeitsübung trifft.

All das versucht Trine 3 in den Missionen beizubehalten. Im ersten Level ziehen wir

zuerst in Gestalt von Königsritter und Hobby-Biertrinker Pontius durch eine idyllische Berg-und-Tal-Landschaft, schlagen mit unserem Schwert Wurzelmenschen, schleudern schwere Kugeln und gleiten mit unserem Schild über Abgründe. Im Anschluss geht's mit Diebin Zoya durch eine Ruine – wir schießen mit Pfeil und Bogen auf Schalter und hangeln per Greifhaken über Abgründ. Magier Amadeus hingegen hat keine Waffe zur Hand, kann aber Kisten beschwören und Objekte per Telekinese bewegen.

Zig Wege zum Ziel

In den Einzelabschnitten lernen wir die Fähigkeiten der drei Helden in Aktion kennen, im zweiten Kapitel müssen wir das Erlernte dann kombinieren. Wir nutzen Zoya für akrobatische Einlagen, Amadeus für Schalterrätsel und Ritter Pontius für anspruchsvolle Kämpfe. Die Early-Access-Demo schafft es, das Zusammenspiel der Charaktere im 3D-Gameplay eindrucksvoll zu demonstrieren.

Zwar sind die Level auch in 3D noch linear. Statt von links nach rechts bewegen wir uns nun eben auch von vorn nach hinten. Aber Höhen spielen jetzt logischerweise nicht mehr so eine große Rolle wie Distanzen. Wenn wir über einen Abgrund auf ein großes Plateau gelangen wollen, können wir wie früher versuchen, die naheliegende Brücke rechts per Greifhaken zu Boden zu ziehen. Wir können uns aber auch an einem Seil in den Hintergrund schwingen, um



Die Kämpfe werden anspruchsvoller, weil uns jetzt mehrere Gegner umzingeln können.



An der Aufstellung ändert sich nichts: Wieder spielen wir als Ritter Pontius, Diebin Zoya und Zauberer Amadeus.

nach einem waghalsigen Sprung auf einer Holzstrobe zu landen. Oder wir gleiten mit Pontius an der Brücke vorbei in den Vordergrund, um im letzten Moment nach dem Steg dort zu greifen.

Als 3D-Plattformer verzichtet Trine 3 auf eine freie Kamerakontrolle. Am besten lässt sich das mit den Lego-Spielen von Traveller's Tales vergleichen. Und genau wie bei den Klötzchen-Kollegen kränkt die Hüpferei bei der Präzision. Auf einem Seil zu balancieren, das in Richtung Kamera zeigt, wird zur Fummelei. Sprungdistanzen und Abgründe zwischen Vorder- und Hintergrund sind sehr schwierig einzuschätzen.

Kaum mehr als eine Demo

Zwar gibt's Hilfsmittel, allerdings beheben die das Problem nur teilweise. Beispielsweise sucht sich Diebin Zoya mit Pfeil und Bogen selbstständig das nächstbeste Ziel, sobald wir mit der Waffe grob in eine Richtung deuten. Das wird bei mehreren

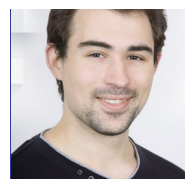
nebeneinanderliegenden Zielen schnell sperrig. Und die Erfassung greift lange nicht in allen Situationen.

Im Kern macht Trine 3 aber bereits jetzt viel Spaß. Zumindest in den ersten Kapiteln stimmen Schwierigkeitsgrad und Lernkurve, wir erleben ein »Flow«-Gefühl, mit dem wir eine Herausforderung nach der anderen bewältigen, ohne auf die Zeit zu achten. Allerdings zeichnen sich die Vorgänger ja vor allem durch ihr offenes Rätseldesign aus – jene Herausforderungen, bei denen wir letztlich doch wahllos Kisten stapeln, um irgendwie über den Abgrund zu kommen, und am Ende denken: »Da gibt's doch bestimmt eine andere raffiniertere Lösung, aber na gut.«

Solche Momente sind derzeit noch recht selten in Trine 3. Das mag aber dran liegen, dass die ersten Kampagnen-Level einsteigerfreundlich sein sollen. Zumindest der Challenge-Modus lässt uns angenehm häufig um die Ecke denken: Mit Diebin Zoya

müssen wir alle Fähigkeiten kreativ einsetzen, um einen Hindernisparcours zu überwinden. So kamen wir beispielsweise erst nach einer Weile auf die Idee, ihren Enterhaken, den wir an einer zuschnappenden Tür befestigt hatten, um eine Säule zu wickeln und so den Mechanismus zu blockieren.

Dafür ist das Koop-Gefühl jetzt bereits ähnlich stimmig wie im Vorgänger. Zwar funktioniert bisher nur der lokale Multiplayer, dafür stellt sich rasch genau der gleiche Spielfluss ein: Mal ist es ein heilloses Chaos, mal gibt's ein ruhmreiches »High Five« für unseren Partner, wenn wir gemeinsam den gewaltigen Schrottkoloss-Endgegner im zweiten Kapitel zu Fall gebracht haben. **DH**



Geglückte Umstellung

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Kann die Umstellung auf 3D funktionieren, ohne dass Trine 3 das großartige Spielgefühl der Vorgänger verliert? Das ist für mich die wichtigste Frage, denn gerade Trine 2 ist dank eines einzigartigen Spielgefühls in meinen Augen einer der besten lokalen Koop-Titel aller Zeiten – zig Stunden habe ich bei Release mit meiner damaligen Freundin darin versenkt. Und um es kurz zu machen: Ja, Trine 3 hat das Zeug dazu. Zwar ist logischerweise noch einiges an Finetuning notwendig, und der überschaubare Inhalt der Early-Access-Version lohnt sich wirklich nur für Fans. Aber wenn Entwickler Frozenbyte das Qualitätsniveau der ersten Kapitel für die geplante siebenstündige Kampagne beibehält, kann das neue Trine ebenfalls eine herausragende Koop-Erfahrung werden. Falls man sich denn mit dem Wechsel zum 3D-Plattformer anfreunden kann.



Gesichtsanimationen und Lippenbewegungen gehören zum größten technischen Fortschritt.