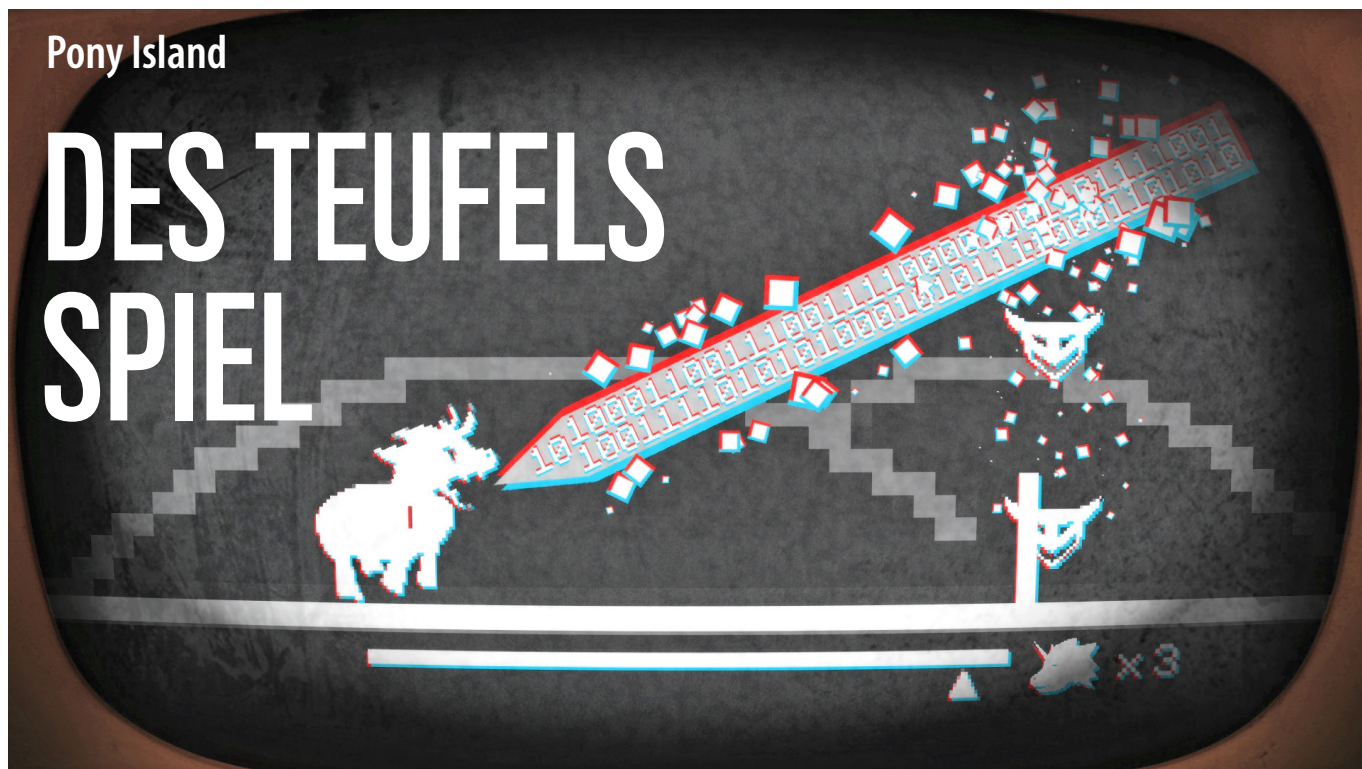




Genre: **Action** Publisher: **Daniel Mullins Games** Entwickler: **Daniel Mullins Games** Termin: **04.1.2016** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **5 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Pony Island überrascht uns, führt uns hinters Licht und lässt uns bis zum Schluss nicht mehr los. Was als Game-Jam-Spiel der Ludum Dare 31 anfang, entpuppt sich in unserem Test unerwartet als experimentelles Kleinod. Von Benjamin Schäfer

Pony Island gehört zu der Art von Spielen, über die jedes Wort ein potenzieller Spoiler sein könnte. Wer auf kurzweilige, experimentierfreudige Programme steht, die mit vielen coolen Ideen aufwarten, hört jetzt

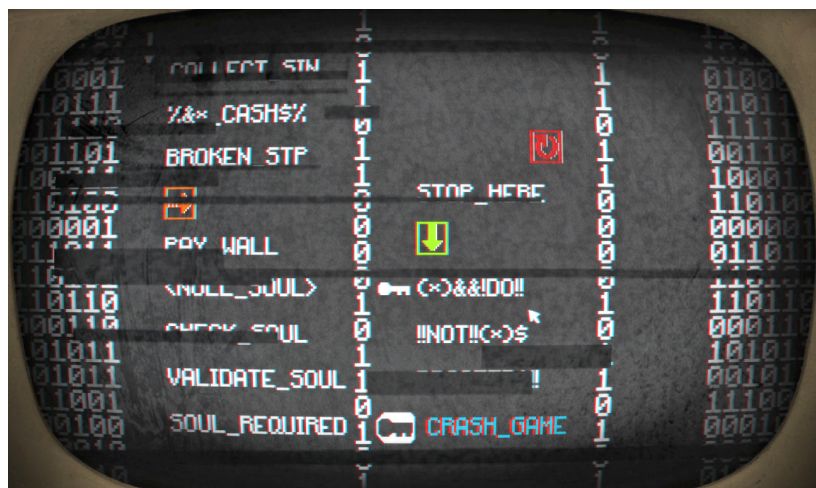
auf zu lesen, kauft sich Pony Island für schlappe fünf Euro und genießt den knapp dreistündigen absurd-genialen Ritt. Wer noch nicht weiß, ob Pony Island ein Spiel für ihn oder sie ist, sollte weiterlesen und nach jedem Absatz aufs Neue entscheiden.

Ponys und Hacken

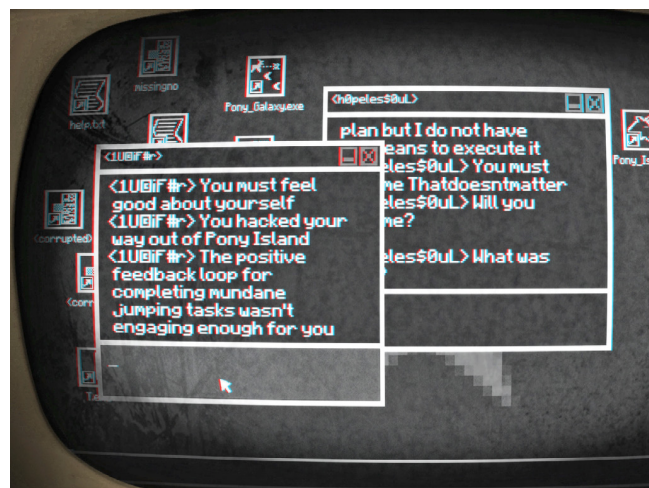
Eine Besonderheit von Pony Island liegt darin, dass wir in Pony Island jemanden spielen, der an einem Spielautomaten Pony Island spielt. Und dieses Pony Island in Pony Island ist unfassbar lahm. Wir springen mit unserem Pferdchen über Stock und Stein, bis wir das Ende einer Stage – einen Fahnenmast – erreichen, dann geht es wieder von

vorne los. Zwischendrin belohnt uns das Spiel mit Levelaufstiegen für unsere Meisterleistung und spendiert uns einen Laserstrahl, mit dem wir uns gegen Dämonen wehren können. Klingt öde, aber es hat Prinzip. Die repetitive Tristesse ist gewollt.

Denn der Höllenfürst höchstpersönlich hat Pony Island für sich entdeckt. Mit seinen Programmierkenntnissen veränderte er das einst liebevolle und bunte Programm nach seinem Gusto, um damit Seelen zu fangen. Unsere natürlich auch. Doch schon beim ersten Ladebalken merken wir, dass der Satan nicht der weltbeste Programmierer sein kann. Pony Island bleibt hängen, glitcht an vielen Stellen und ermöglicht es uns, über



Zum Glück sind Luzifers Programmierkenntnisse nicht sehr gut, sodass wir seine Programme mit ein paar Klicks hacken können.



Immer wieder schickt uns Pony Island auf eine Desktop-Oberfläche, wo wir mit unserem Verbündeten und Satan chatten.



Benjamin Schäfer
@GameStar_de



Ich finde Pony Island großartig. Allein schon die Aussage des Trailers, dass es kein Spiel über Ponys ist, hat mich neugierig gemacht. Dazu noch die Glitch-Effekte. Wundervoll. Pony Island hat mich von der ersten Sekunde an in seinen Bann gezogen und erst drei Stunden später wieder losgelassen. Was in diesen drei Stunden passiert, unterhält, verwundert und überrascht. Ich fühle mich zwar nicht wie ein Hacker, wenn ich Satans Spaghetticode überliste, aber immerhin fühle ich mich dem Teufel überlegen. Zusammen mit den Pony-Abschnitten, der Verzahnung von Erzähltem und Gespieltem und dem abstrusen Überschreiten der Grenzen eines Spiels wird Pony Island zu einem überzeugenden Gesamtwerk, das man einfach erlebt haben muss. Ich empfehle es jedem wärmstens, der Spiele abseits der Norm interessant findet.

kleine Portale in den Quellcode des Automatenspiels einzusteigen. Dort manipulieren wir mit vorgegebenen Bausteinen fleißig gegen den Teufel, um voranzukommen. Keine Angst, der Quellcode strahlt uns nicht in sauberem C++, Python oder Assembler entgegen, sondern in einer Mischung aus mathematischen Operationen, Klartext und Sonderzeichen. Allerdings, wie auch der Rest des Spiels, nur in englischer Sprache.

Gehört das noch zum Spiel?

Neben hacken, hüpfen und einer düsteren Retro-Optik wartet Pony Island mit absurd genialen Momenten auf, die häufig die vierte Wand durchbrechen. Hier ein konkretes Beispiel zu nennen, würde dem entsprechenden Moment den Reiz nehmen.

Das verrückte Stück Software konfrontiert auf allen Ebenen mit Überraschungen und mysteriösen Begebenheiten, die nicht so



Der Höllenfürst findet unsere Laser wohl nicht ganz so toll wie wir.

richtig in den Kontext zu passen scheinen und den eigentlichen Rahmen des Spiels sprengen. So spielt Pony Island auf ganz wunderbare Weise mit unserer Wahrnehmung. Zwar nicht so elaboriert wie beispielsweise Anti-Chamber mit unserer räumlichen Vorstellungskraft, aber immerhin so, dass wir zwei Mal hinschauen müssen, um herauszufinden, ob diese oder jene Fehlermeldung jetzt ein Teil von Pony Island war.

Hoffnung für Hoffnungslose

Ein Spiel im Spiel spielen, Ponys reiten und den Teufel im Programmieren austricksen: Pony Island bettet seine Spielmechaniken in eine Story ein. Bevor wir nämlich versuchen, dem Beelzebub die Stirn zu bieten, spricht uns eine »hoffnungslose Seele« an und bittet um unsere Hilfe. Drei Core-Dateien sollen wir löschen, um die Macht von Luzifer zu brechen. Jede dieser Dateien wird von einem seiner Diener bewacht.

Um an den Bossgegnern vorbeizukommen, bestreiten wir abgewandelte Versionen des Hackens und des Pony-Reitens, die von uns verlangen, dass wir alle gelernten Fähigkeiten kombinieren. Pony Island verfolgt dabei einen »Learning by Doing«-Ansatz und lässt uns scheitern, bis wir den entsprechenden

Kniff herausfinden. Auch bei den Hacker-Einlagen finden wir schnell heraus, wie der Code-Hase läuft, und lösen die Probleme mit etwas Nachdenken. Lediglich ein Rätsel im letzten Drittel des Spiels erschloss sich nur durch Herumprobieren und auch dann waren wir nicht sicher, was schließlich die Lösung war. Das ist allerdings verschmerzbar, da uns Pony Island ansonsten auf ganzer Linie mit seinen verrückt-genialen Ideen und einer stimmigen, vom Teufel besessenen Spielwelt überzeugt hat. ★

PONY ISLAND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-540 / AMD Athlon II x4 925
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7750
2 GB RAM, 400 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3450 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon R7 270X
4 GB RAM, 400 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- einheitlicher CRT-Retro-Look
- sehr guter Soundtrack
- Glitch-Effekte und chromatische Aberration als Stilmittel
- Glitches und chromatische Aberrationen nerven hin und wieder

SPIELDESIGN



- abwechslungsreiche Aufgaben
- fordernde Bosskämpfe
- Spiel im Spiel
- wunderbar umgesetztes Hacken

BALANCE



- ansteigender Schwierigkeitsgrad
- Puzzle/Hacken immer nachvollziehbar
- leicht verständliches Spielprinzip
- Gameplay und Story aufeinander abgestimmt
- ein »Trial & Error«-Rätsel

ATMOSPHÄRE / STORY



- düster-bedrückende Stimmung
- Teufel als (mittelmäßiger) Programmierer
- viele Überraschungen und coole Ideen
- Durchbrechen der vierten Wand

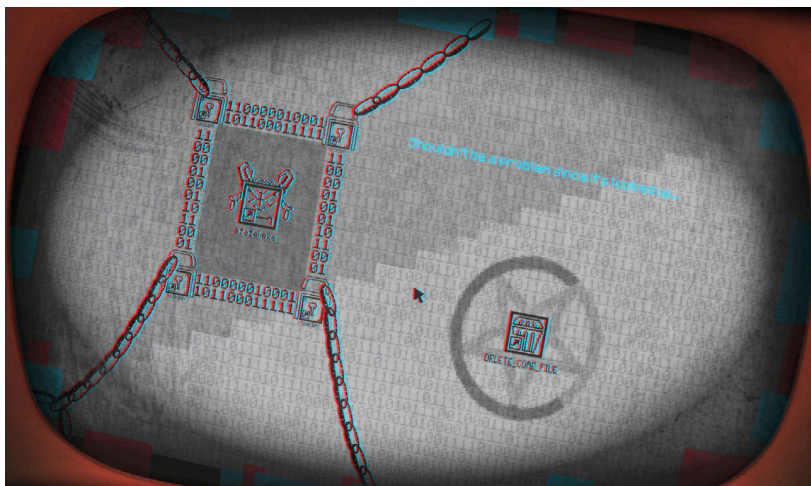
UMFANG



- 24 Tickets zum Sammeln
- 3 Akte
- kaum Wiederspielwert
- 3 Stunden Spielzeit

FAZIT

Pony Island ist eine enorm kurzweilige Erfahrung, die uns permanent überrascht oder einfach nur zum Lachen bringt.



Unsere Hauptaufgabe besteht darin, drei Core-Files zu löschen. Diese werden aber von Diablos Dienern beschützt.