

Roots of Pacha – Svenja Trojan

„Roots of Pacha“ ist ein am 25. April 2023 erschienener Pixelart Landwirtschaftssimulator des jungen Entwicklers Soda Den. Bei diesem Studio handelt es sich um zwei Brüder, die deshalb besonders auf den Multiplayeraspekt wert legten, ansonsten ähneln die Spielmechaniken aber denen anderer Spiele wie „Harvest Moon“, „Story of Seasons“ oder „Stardew Valley“; durch Feldarbeit oder Viehzucht kann ein Vermögen erwirtschaftet und die eigene Farm ausgebaut werden, fängt Fische oder baut Erz in einer Höhle ab. Wer nebenher noch mit den NPCs spricht kann Freundschaften knüpfen oder sogar eine virtuelle Familie gründen.

Das Setting sticht bei „Roots of Pacha“ jedoch direkt ins Auge. Statt in einer modernen oder fantasy Welt, bewegt sich das Pixel-Alter-ego des Spielers in einer neolithischen Welt, die zwar an unsere Welt aus den Jahren 9.000 bis 1.800 v.Chr. angelehnt ist, aber weder eine spezifische Kultur noch eine bestimmte Weltregion abbildet.

Durch das Spielen entwickeln die NPCs nach und nach Ideen und schließlich (durch die Unterstützung des Spielers) Innovationen, die an die Neolithisierung angelehnt sind, z.B. Tierzucht und die Herstellung von Alkohol. Dabei wird die Neolithisierung sehr verkürzt dargestellt, so dass man am Ende des Spiels, zumindest was die Werkzeuge anbelangt, theoretisch bereits in der Bronzezeit angekommen ist.

Für die Handlung ist es dabei wichtig, dass man all diese Entwicklungen abschließt, denn nur so werden Prophezeiungen erfüllt und nach und nach aufgedeckt, warum der eigene Clan von der Gottheit Pacha in dieses Gebiet geführt wurde und weshalb die anderen Clans in der Umgebung miteinander in Konflikt geraten sind.

Neben den oben genannten Entwicklungen fallen ins Neolithikum auch die ersten Schriftdokumente. Die vorrangige Schriftsprache im Game ist Englisch, doch vereinzelt kommt noch eine In-Game-Schrift vor. Diese ist noch stark piktographisch, so wird bspw. ein Wegweiser mit zwei Tannen bemalt um die Richtung zum Wald anzuzeigen, aber es gibt auch abstraktere Schriftzeichen, die ähnlich wie Keilschrift oder Hieroglyphen für ganze Wörter und nicht einzelne Buchstaben stehen. Diese Schriftzeichen beschreiben unter anderem Himmelsrichtungen oder Kalenderabschnitte, oder sind Teil eines Minigames, in welchem man Totems die richtigen Opfergaben zuordnen muss.

Die Totems spielen in Roots of Pacha eine übergeordnete Rolle, da jeder Figur ein Totem zugeweiht wurde (so auch dem Spieler) und sich die NPCs stark mit diesen Totems identifizieren und teilweise hinterfragen, ob sie dem Totem gerecht werden können.

Doch sie sind auch ein Bestandteil der Erzähltradition des Clans. An einigen Festen erzählen die Dorfältesten Geschichten über das Verhältnis der Gottheit Pacha zu den Totems zu Beginn der claneigenen Schöpfungsgeschichte, illustriert wird das jeweils durch kleine Zeichnungen neben dem regulären Textfeld.

Hierbei handelt es sich also um Momente im Game, bei denen der Nachfolger des Buches sich mit dessen Vorgänger auseinandersetzt und graphisch das Erzählen und die Erzählkultur vergangener Zeiten beschreibt.