

Thimbleweed Park • Wenn eine Leiche das kleinste Problem ist

 quick-save.de/2017/04/review-thimbleweed-park/

Sven Festag

25. April 2017

Mittels Crowdfunding haben Ron Gilbert und Gary Winnick ein neues Point-and-Click-Adventure im Stil von Maniac Mansion entwickelt. Kommt es an die LucasArts-Titel heran?

Im Juni des vergangenen Jahres habe ich erstmals ein Spiel bei Kickstarter unterstützt – Thimbleweed Park. Voller Vorfreude erwartete ich die Veröffentlichung des Point-and-Click-Adventures, das unter der Leitung von Ron Gilbert und Gary Winnick entstanden war und sich am Stil ihrer früheren Werke wie Maniac Mansion und Monkey Island orientieren sollte.

Am 30. März 2017 hatte das Warten ein Ende. Das Spiel wurde für Computersysteme (Windows, Mac und Linux) sowie konsolenexklusiv für die Xbox One veröffentlicht. Die Computer-Version ist sowohl auf Steam als auch auf GOG erhältlich. Die Xbox-One-Version entsprechend über den Store. Darüber hinaus wurde der Vertrieb über den Windows-10-Store angekündigt. Ein Kauf in einem von Microsoft betriebenen Store soll das Spielen sowohl auf dem PC als auch auf der Konsole ermöglichen. Weiterhin planen die Entwickler zum Jahresende den Release auf den mobilen System Android und iOS. Wie bereits zu Beginn erwähnt, wurde das Projekt über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter finanziert. Je nach Betrag erhielten die Spieler eine „Absolution“ für das etwaige Raubkopieren von Maniac Mansion oder Monkey Island, das Spiel als digitale oder als signierte physische Version sowie weitere Goodies, oder einen Platz im Spiel, etwa durch eine Bandansage auf einem Anrufbeantworter, einem Buch oder einem Gegenstand.

Neben der eigentlichen Finanzierung von Thimbleweed Park war so die Übersetzung in vier weitere Sprachen möglich, die in der deutschen Fassung von Boris Schneider-Johne übernommen wurde, der bereits die früheren Titel übersetzt hat. Zudem ermöglichte der hohe Zuspruch auch eine Synchronisation sowie die Portierung auf mobile Systeme.



Das Adventure beginnt mit einer kurzen Introsequenz, die mit einem Pistolenschuss endet. Direkt ist klar, dass es um einen Mord geht, den der Spieler aufklären soll. Sogleich tritt nun der erste von insgesamt fünf spielbaren Charakteren, Bundesagent Antonio Reyes, auf, der auf einen Obdachlosen trifft, welcher im Gespräch mit ihm einschläft. Mit ihm ist es ein kurzes Rätsel zu lösen, bevor die Leiche zu sehen ist. Ab dieser Stelle ist dann der zweite Charakter, Bundesagentin Angela Ray, auswählbar. Die verbleibenden Akteure werden durch spielbare Rückblenden freigeschaltet, die durch bestimmte Dialoge getriggert werden. Jeder Charakter hat seine eigene Vorgeschichte und muss dementsprechend unterschiedliche Rätsel lösen, dennoch ist der überwiegende Teil der Geschichte mit allen menschlichen Charakteren spielbar. Selten ist für ein Rätsel auch der nebenläufige Einsatz zweier Figuren nötig. Das Wissen, das der Spieler, etwa durch einen Dialog erhält, kann von jeder Figur genutzt werden. Gegenstände, die nicht spezifisch zugeordnet sind, können ausgetauscht werden.

Mit zunehmender Spielzeit rückt die Aufklärung des Mordes immer weiter in den Hintergrund der Geschichte. Es gibt zwar eine Leiche, aber keiner der Stadtbewohner scheint wirklich betroffen zu sein. Teilnahmslos nehmen sie ihre Existenz zur Kenntnis. Eine Ausnahme davon ist der städtische Sheriff, dem immer wieder unterschwellig anzumerken ist, dass er die Bundesagenten so schnell wie möglich aus der Stadt haben möchte. Dennoch stellt er ihnen bereitwillig Maschinen zur Verbrechensaufklärung, dessen Funktionalität niemand in Frage stellt, zur Verfügung. Entwickelt wurden diese von dem verstorbenen Chuck Edmund, ehemaliger Inhaber einer Kissenfabrik und einst der einflussreichste Mann von Thimbleweed Park. Nun sollte man meinen, dass das Spiel mit der Aufklärung des Mordes beendet sei, aber es gibt berechtigte Zweifel an der Schuld des vermeintlichen Täters. Wie weit stecken die Agenten selbst in der Sache? Und was hat die besagter Chuck Edmund und seine Kissenfabrik mit der Geschichte zu tun?

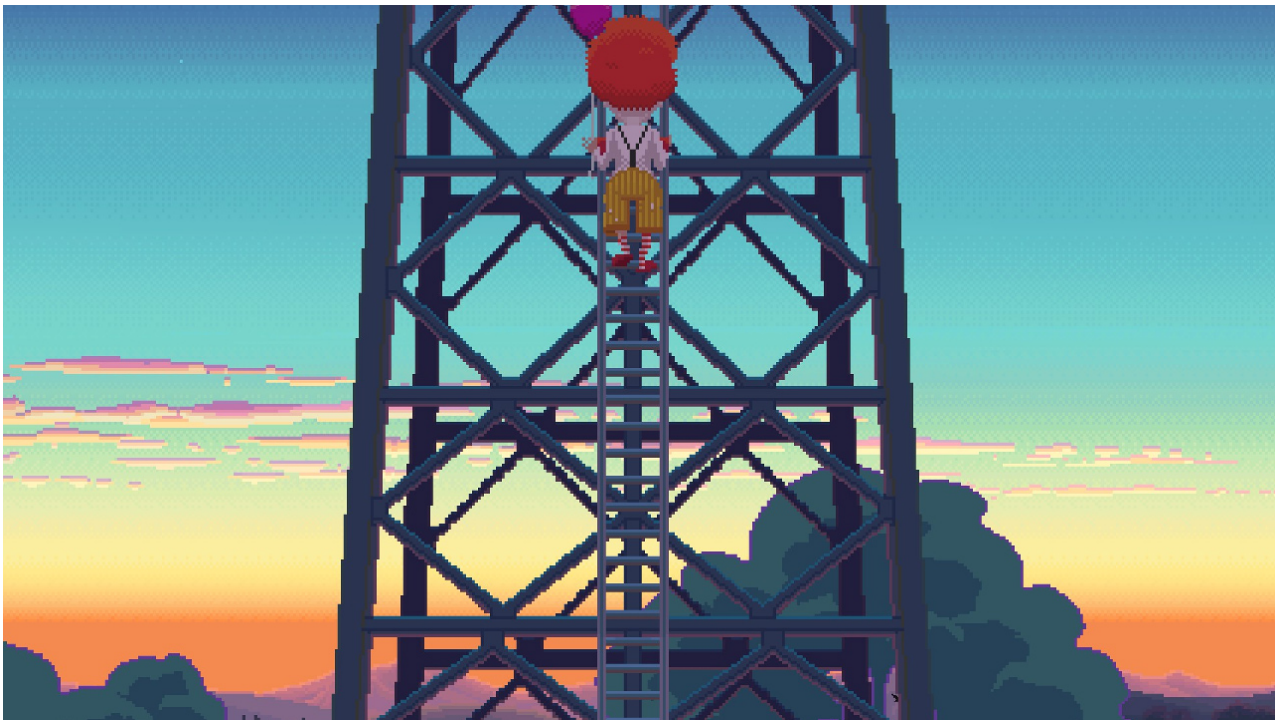


Wie in einem Point-and-Click-Adventure üblich, werden die Charaktere durch Klicken in die Welt bewegt, ein Doppelklick erhöht die Geschwindigkeit. Zunächst kann nur die Innenstadt von Thimbleweed Park durchlaufen werden. Die äußeren Stadtgebiete müssen durch Lösen eines Rätsels freigeschaltet werden. Danach ist auch ein Schnellreisen möglich. Gerade zu Beginn bedeutet das natürlich Laufenarbeit, die allerdings nicht ausartet, da der begehbare Bereich noch eingeschränkt ist. Auf diese Einschränkung wird man beim Versuch sie zu umgehen, storytechnisch geschickt darauf hingewiesen, dass dabei ein städtisches Gesetz gebrochen wird. Auch der Umgang mit Gegenständen und dem Inventar gleicht den alten Titeln aus der Schmiede von LucasArts und ihren Nachfolgern: Mittels Aktionsverben können Gegenstände bewegt, kombiniert oder genutzt werden. Außerdem lässt sich so ein Dialog initiieren. Selbstverständlich ist das bei Weitem nicht so intuitiv wie ein System, das sich auf ein wechselndes Cursorsymbol oder nur Links-/Rechtsklick verlässt, allerdings bleibt so der ganze Retrocharme erhalten, den das Spiel auszeichnen soll.

Dieser wird natürlich hauptsächlich von der Pixelgrafik getragen, die direkt ein nostalgisches Gefühl beim Spieler auslöst. Die Bewegungen sind flüssig animiert und trotz des groben Aussehens wirkt die Welt detailliert und bietet das Verweilen und Genießen der Grafik an. Der Fan des Retrospiels bekommt beim Anblick der Aussicht über die Stadt oder den Sonnenuntergang ein Funkeln in den Augen, obschon ein Vergleich mit ähnlichen Szenen aus hochauflösenden Spielen, wie etwa GTA V, jeglicher Logik entbehrt.

Dass die Geschichte im Jahr 1987, dem Erscheinungsjahr von Maniac Mansion, spielt, unterstreicht noch einmal den Faktor Retro, der sich zum Beispiel durch zeitgemäße Technik, wie etwa ein klobiges Handy oder ein Commodore 64 zeigt. Auch in Rätseln spiegelt sich das Setting wider. So sind Wissen aus der damaligen Zeit oder sogar die passende Jugendsprache in einem Dialog zum Weiterkommen nötig. Hat man die Zeit

nicht selbst miterlebt oder scheitert man dennoch daran und möchte auf Hilfe verzichten, führt auch einfaches Ausprobieren zum Ziel, auch wenn es ein wenig länger dauert. Musikalisch ist das Spiel etwas gespalten. Während die Stücke an einigen Schauplätzen eine größere Rolle einnehmen und zur Stimmung beitragen, sind andere Orte davon ausgenommen. Dort existieren zwar auch verschiedene Tracks, die sich aber zurückhalten und lediglich eine leichte Grundspannung erzeugen. Manchen mag das etwas zu eintönig sein, anderen wird das in vollem Umfang genügen, da die ruhige, subordinative Musik des Komponisten Steve Kirk durchaus zur leeren, nahezu ausgestorbenen Stadt passt. Passend und dank der ewigen Dauerschleife mindestens genauso nervig ist auch das Lied, das der städtische Radiosender ausstrahlt. Während sich die in Thimbleweed Park verteilten Empfangsgeräte ausschalten lassen, ist der Spieler spätestens beim Lösen des Rätsels um die Radiostation herum der Musik ausgeliefert. Der Soundtrack ist übrigens käuflich zu erwerben und enthält neben den Musikstücken auch Cover für die Hüllen der damals verbreiteten Kassette und auch für die CD, die die Kassette ablösen sollte und damit, wie wir heute wissen, erfolgreich gewesen ist. Auf jeden Fall ein wirklich nettes Gimmick.



Noch viel netter als Hüllendesigns zum Selbstaussdrucken sind die diversen Anspielungen, die sich im Spiel finden lassen. Viele davon natürlich auf die „echten“ Retrotitel, einige aber auch auf historische Ereignisse oder Fernsehserien wie etwa Twin Peaks oder The X-Files. Es gibt praktisch keinen Dialog oder keinen Schauplatz, an dem es keine Referenz gibt. Dass es nahezu unmöglich ist, alle Anspielungen zu verstehen, ist absolut verständlich, dennoch macht es unglaublich viel Spaß, danach zu suchen. Dazu sei gesagt, dass die deutsche Übersetzung zum einen versucht, Witze und Bezüge zu US-amerikanischen Gegebenheiten anzupassen und so beispielsweise „Günter Wallraff“ und „Wetten dass..?“ anstelle der direkten Übersetzung aus dem US-Fernsehen nutzt. Andererseits, das ist zwar schade, aber passiert nun einmal bei einer derart großen

Anzahl an Referenzen, gibt es auch einige Passagen, in denen der Witz spürbar verloren geht. Hier bietet sich die Originalversion an oder man ist bei den Dialogen aufmerksam und lauscht der nur in Englisch verfügbaren Synchronisation.

Des Weiteren kann der Spieler einige Gegenstände aufsammeln, die dem Verlauf des Spiels nicht zuträglich sind. Manche von ihnen sind einfach nur sinnlos und füllen nur das Inventar, während mit anderen einige durchaus amüsante Situationen erzeugt werden können. In einigen Fällen können solche Gegenstände sogar von mehreren Charakteren genutzt werden, die dann unterschiedliche Reaktionen hervorbringen. Es macht, trotz der oftmals selben Dialoge bei allen Figuren, bestimmte Stellen mit verschiedenen Akteuren zu durchlaufen, wenn man auf die Entdeckung solcher Details erpicht ist.

Spricht man von Details, so darf man unter keinen Umständen die Staubkörner vergessen, die im gesamten Spiel verteilt sind. Zweifelsohne ist das Suchen und Sammeln dieser weißen Pixel eigentlich eine Aufgabe für die 100%-Spieler, die auch bei den Spielen aus der Mario-Reihe jede Münze und mit Sonic jeden Ring einsammeln, aber gerade das Wissen im Hinterkopf, dass jeder Schauplatz an einer zufälligen Stelle ein Staubkorn bietet, macht das Jagen schon fast wieder spannend. Auf jeden Fall erinnert es den Spieler immer wieder daran, jeden Pixel abzusuchen um nichts Wichtiges zu übersehen. Ganz wie in alten Zeiten.



Thimbleweed Park ist kein perfektes Spiel. Für den Großteil der Spieler ist das Adventure belanglos. Vielleicht nehmen sie es nicht einmal wahr. Auf der anderen Seite gibt es aber auch eine nicht zu unterschätzende Anzahl an Menschen, deren nostalgische Gefühle beim Anblick dieses Spiels geweckt werden. Und genau diese Zielgruppe kann sich am Werk von Ron Gilbert und seinem Team erfreuen. Die deutsche Übersetzung mag nicht bis zur Perfektion ausgefeilt sein, dem erfahrenen Adventure-Profi mag die Geschichte zu linear und vorhersehbar sein. Auch die Charaktere sind im Vergleich zu einem Guybrush Threepwood runder und weniger abstrus. Dennoch kann das Spiel mit seiner Atmosphäre

und seinem Retrocharme überzeugen und den Spieler fesseln.

Insgesamt reicht es nicht ganz an die originalen Titel heran, aber Thimbleweed Park ist dennoch ein würdiger Nachfolger der alten Point-and-Click-Adventures.

Zusätzliche Quellen: [Thimbleweed Park Blog](#), [Kickstarter](#), [Thimbleweed Park](#)

Titel:	Thimbleweed Park
Erscheinungsdatum:	30.03.2017
Entwickler:	Terrible Toybox
Publisher:	Terrible Toybox
System:	Computer (Linux), Mac (OSX), <i>PC (Win)</i> , Xbox One
Kaufen:	Steam , GOG , Mac App Store , Xbox-Store

Test-System kursiv