

Trüberbrook

VON WEGEN KURORT!

Genre: **Adventure** Publisher: **Headup Games** Entwickler: **bildundtonfabrik** Termin: **1. Quartal 2019**

Prominente Sprecher, handgemachte Hintergründe und spannende Story? Trüberbrook sieht nicht nur schick aus, sondern will auch mit einem packenden Mystery überzeugen. Von Elena Schulz

Willkommen in Trüberbrook! Trüber...was? Als wir den lauschigen Kurort in einer Demo des gleichnamigen Adventures betreten, sind wir ähnlich ratlos wie der amerikanische Physikstudent Hans Tannhauser. Der schreibt in einer alternativen Zeitlinie der 60er-Jahre zur Zeit des Kalten Krieges gerade seine Doktorarbeit über Quantenphysik. Bei einem Preisausschreiben hat er jetzt aber eine Reise ins deutsche Trüberbrook gewonnen und nimmt die Gelegenheit wahr, um ein wenig zur Ruhe zu kommen. Doch

ruhig bleibt es natürlich nicht lange: Schon auf dem Dorfplatz werden wir von einem seltsamen Fuchs begrüßt, von den Einwohnern und Kurgästen ist einer schrulliger als der andere, und dann verschwinden auch noch unsere Forschungsunterlagen.

Man könnte fast meinen, es stünde Twin Peaks auf dem Ortsschild. Tatsächlich war die Serie zusammen mit Akte X und Stranger Things eine der großen Inspirationen für die Handlung von Trüberbrook, in dem uns ein packendes SciFi-Mysterium statt der Kleinstadtidylle erwarten soll. Denn natürlich muss der ahnungslose Physikstudent Tannhauser die Welt retten.

Das klingt nach einem ziemlichen Standardplot, sonst ist in Trüberbrook aber nichts gewöhnlich: Durch den Entwickler btf, der sich auch für das Neo Magazin Royale im Fernsehen verantwortlich zeigt, konnte man nämlich prominente Sprecher wie Jan

Böhmermann und Nora Tschirner gewinnen. Die zeigen sich sowohl für die deutsche Synchro als auch die englische (mit passendem Akzent) verantwortlich. Statt nur stinknormale 3D-Modelle nutzte man für die Spielwelt außerdem reale Miniaturen (sozusagen im Puppenhausstil) und setzte sie erst später mithilfe von Photogrammetrie digital um, was für den realistischen Look sorgt.

Waldeslust und Untergrundlabore

Mit dem realen Licht und den Fototexturen sieht Trüberbrook wirklich fantastisch aus. Jede Ecke der Welt wirkt detailliert und durch die handgemachte Optik liebevoll gestaltet. Wir dürfen zudem nicht nur das verschlafene Örtchen mit seiner rustikalen Herberge Waldeslust (samt leicht unheimlicher Besitzerin) kennenlernen, sondern auch eine düstere Höhle und eine Art Untergrundlabor mit einem kleinen Planetenmodell,



Dank des alten VW-Bus' erinnert dieser Screenshot fast an ein typisches Outdoor-Hipster-Bild auf Instagram. Ist aber Trüberbrook.



Als Hans im Örtchen aufschlägt, wird er von einem Fuchs begrüßt.

komplizierten Computern und ordentlich Kabelsalat erkunden. Für Abwechslung war also schon in der Demo gesorgt. Die umfassende ungefähr eine Stunde Spielzeit, insgesamt sollen es bis zu zehn werden.

Trüberbrook steuert sich ganz klassisch. Wir wählen Objekte an und erhalten die passenden (oft humorvollen) Erklärungen dazu. Zudem dürfen wir Dinge aufheben und einsetzen, allerdings nicht im Inventar kombinieren, was manche Rätsel recht übersichtlich gemacht hat. Teilweise war es dafür aber nicht ganz einfach, überhaupt alle Interaktionsmöglichkeiten zu finden, weil sie bei all den Details auch gerne Mal untergehen. In der Demo mussten wir zum Beispiel den Speicher einer elektronischen Tür im unterirdischen Labor erneuern und dazu nur einen kleinen Teil der komplizierten Konstruktion im Raum anwählen. Dass das möglich war, war zuerst nicht ganz ersichtlich.

Wer nicht hängen bleiben will, muss sich also genau umsehen. Wirkliche Probleme hatten wir beim Spielen aber nie. Manche Puzzles verlangen zudem durchaus ein wenig Kopfleistung. In der Höhle sollten wir eine mysteriöse Vault-Tür öffnen. Dazu mussten wir unterschiedliche Wandzeichnungen in der richtigen Reihenfolge mit unserer Taschenlampe anleuchten. Welche die richtige ist, verrät uns aber nicht das Spiel,

sondern idealerweise unsere Allgemeinbildung. Wir hoffen, dass in der fertigen Version diese Art Aufgabe überwiegt, weil sie sich deutlich unterhaltsamer spielt als die abgespeckten Kombinationsrätsel.

Details statt Holzhammer

Viel können wir noch nicht über die Story sagen, allerdings baut Trüberbrook hier viele charmante Ideen und herrlich schräge Figuren ein. Da wäre zum Beispiel Jan Böhmermanns Rolle, der (natürlich verrückte) Dr. Streck. Der unterzieht uns einer psychologischen Untersuchung. Unsere Entscheidungen dort sollen auch den weiteren Handlungsverlauf beeinflussen.

Immer an unserer Seite ist außerdem Nora Tschirmer alias Gretchen Lemke. Sie ist eine junge Anthropologin, die als einer der wenigen normalen Menschen in Trüberbrook zu unserer wichtigsten Verbündeten wird. Und haben wir Barbarossa erwähnt? Der Computer mit HAL-9000-Charme begegnet uns im Untergrundlabor. Ihn müssen wir erst einmal überzeugen, dass wir sein Freund sind. Sonst will uns die KI, die auf die Rückkehr ihrer Erbauer wartet, nämlich nicht helfen. Über das Mysterium erfahren wir noch nicht wirklich etwas. Es gibt nur Hinweise, dass es etwas mit unserem Planetensystem zu tun haben könnte. Ein schönes Detail ist auch,

dass Tannhäuser nicht einfach so alles laut kommentiert, was er sieht. Stattdessen spricht er auf sein Tonbandgerät und spielt beim erneuten Anklicken nur die Aufnahme ab, was der Atmosphäre gut tut.

Das lässt sich generell lobend über die Präsentation des Spiels erwähnen: Trüberbrook punktet auch erzählerisch viel mit Details. Gerade weil viele subtile Kleinigkeiten nicht ganz normal wirken (zum Beispiel, weil uns die Herbergsbesitzerin mit ihren großen Glupschaugen immer eine Sekunde zu lang anzustarren scheint), fühlen wir uns mehr als einmal an Twin Peaks erinnert – auch ohne zahlreiche offensichtliche Holzhammer-Anspielungen.

Geht es so weiter wie in der Demo, kehren wir deshalb im fertigen Spiel gerne nach Trüberbrook zurück – auch wenn wir dem armen Tannhäuser so vermutlich noch einiges zumuten. Der Release ist für das erste Quartal 2019 auf PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch und später auch Mobile geplant. ★



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Natürlich machen Namen wie Jan Böhmermann etwas her, mich hat aber eher der persönliche Charme des Adventures überzeugt. Den entwickelt es über viele kleine, interessante Details ohne mir beim Spielen jederzeit entgegenzuschreien, wie witzig, originell oder besonders es doch ist. Tannhäuser zum Beispiel ist eher ein ruhiger Kerl. Aber genau das macht ihn für mich sympathischer und glaubwürdiger als jemand, der zu allem einen smarten Kommentar auf den Lippen hat. Auch das Örtchen Trüberbrook ist eher unaufgeregt, was das Augenmerk aber umso mehr auf den großartigen Grafikstil und das Geheimnis im Hintergrund legt. Es ist einfach so normal, dass bei jedem Mystery-Fan sofort die Alarmglocken läuten. Deshalb habe ich beim Anspielen schon angefangen, mit wilden Theorien um mich zu werfen.



Unterirdische Labore! Welche Geheimnisse hält dieses Trüberbrook noch parat? Vielleicht am Ende sogar Außerirdische?



Hans schläft nach der Reise auf seinem Pensionsbett ein, und ein Fremder stiehlt seine Forschungsunterlagen. So viel zum Thema Erholung.