VON TWIN PEAKS ZUM TANNHÄUSER TOR

GameStar für Präsentation

Genre: **Adventure** Publisher: **Headup Games** Entwickler: **btf GmbH** Termin: **12.3.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Trüberbrook bietet eine abgedrehte SciFi-Story im Deutschland der 60er. Und eine handgemachte Welt voller Rätsel. Bei denen hat es das Adventure allerdings manchmal übertrieben. Von Elena Schulz

Die Katze ist eindeutig ein Fuchs, die Besitzerin der Gaststube scheint uns mit ihren riesigen Glubschaugen permanent anzustarren, und irgendwer hat unsere irre brisanten Thesenpapiere über Quantenphysik gestohlen und will mit dem darin versteckten Wissen wahrscheinlich die Welt zerstören. Denn so funktioniert Quantenphysik nun mal.

Na gut, wir haben keine Ahnung von solchen Dingen. Aber dafür gibt es ja unseren Helden Tannhauser – Blade-Runner-Fans ahnen jetzt womöglich schon, in welche Richtung die Story geht – nämlich gen Himmel. Tannhauser ist zuallererst mal amerikanischer Physiker. Schlacksig, mit cooler Frisur und im lässigen Mod-Outfit (James Deans Klamotten vorstellen) schlägt er im deutschen Städtchen Trüberbrook der 60er-Jahre auf. Tannhauser hat eine Reise dorthin in einer Lotterie gewonnen. Statt Urlaub erwartet uns dort allerdings eine handfeste Verschwörung. Trüberbrook präsentiert uns zunächst eine liebenswerte, aber auch recht öde deutsche Kleinstadt. Zum Glück versteckt sich hinter der vermeintlichen Idylle eine packende Geschichte rund um Aliens, Parallelwelten und KIs. Wer die Serie »Eureka« kennt, kann sich die Marschrichtung zumindest grob vorstellen: Was gerade noch ein normales Örtchen ist, wird im Handumdrehen zu etwas ganz anderem.

Quantenphysik und freundliche Killer-KIs

Die Figuren wirken manchmal etwas überzeichnet und auf eine Eigenschaft festgelegt. Die dicke Trude bleibt das ganze Spiel über die unheimlich starrende, aber gutherzige Herbergsmutter und Doktor von Streck durch und durch verrückter Wissenschaftler. Uns begegnen aber auch spannendere Charaktere wie die abenteuerlustige Anthropologin Gretchen, die rund um Trüberbrook

Das Örtchen Trüberbrook besticht durch seinen ungewöhnlichen Photogrammetrie-Look.

Das Tannhäuser Tor ist ein bekannter Begriff der Science-Fiction, der zuerst in Blade Runner auftauchte.

Unter der Kleinstadt-Oberfläche brodelt eine überraschende SciFi-Story. Hier müssen wir eine verwirrte KI überzeugen, uns durchzulassen.

nach alten Kulturen sucht, aber einer ganz anderen Sache auf der Spur ist, wie wir später herausfinden. Und dann ist da noch der verwirrte Computer Barbarossa, dem ein paar Sicherungen durchgebrannt sind.

Der Frieden währt aber ohnehin nicht lange: Nachdem Tannhausers Thesenpapiere gestohlen werden, macht er sich mit Gretchen sofort auf die Suche nach ihnen. Dabei landet er unter anderem in einer Irrenanstalt und einem geheimen Untergrundlabor.

Trüberbrook wirft unterdessen mit allerlei physikalischen Fachbegriffen rund um Raum und Zeit, Parallelwelten und Außerirdische um sich, bemüht sich aber, diese plausibel für Laien zu erklären. Dadurch wirkt die Handlung glaubhaft und durchdacht, und auch wir Nicht-Physiker begreifen, warum Tannhauser unbedingt diesen Quantendiskriminator bauen möchte. Die Entwicklung von »beschauliches deutsches Kaff« Richtung Science-Fiction ist schon für sich ein spannender Kontrast, Trüberbrook sorgt aber noch mit weiteren Wendungen für Spannung. So sind manche Personen nicht die, für die sie sichzunächst ausgeben. Und auch unserem Tannhauser vertraut nicht jeder. Am Ende gibt es sogar eine Entscheidung, die zwar keinen Einfluss auf die Handlung mehr nimmt – aber hey, wir Spieler müssen trotzdem damit leben.

Zudem stecken die zahlreichen Kommentare unseres Wissenschaftlers und seine Dialoge mit den Einheimischen voller Humor. Wer möchte, kann sich in eine Vielzahl von absurden Gesprächen rund um wasserscheue Seemänner oder Katzen, die eigentlich Füchse sind, verstricken.

Puppenhaus mit Jan Böhmermann

Was bei Trüberbrook indes zuerst ins Auge springt, ist die Optik. Statt auf die genretypische gezeichnete 2D- beziehungsweise 2,5D-Grafik setzt das Adventure auf handgebaute Miniaturmodelle, deren Texturen mittels Photogrammetrie auf 3D-Modelle projiziert wurden. Dadurch entstand der sehr eigene Look. Wir fühlen uns die ganze Zeit, als würden wir uns durch ein unglaublich detailverliebtes Puppenhaus bewegen, alles wirkt, als könnten wir es durch den Monitor hindurch anfassen. Da ist zum Beispiel der Bootsverleih mit seinem kaputten Tretboot und dem kitschigen Dinosaurier-Schwimmreifen oder die kleine Herberge, in der die Tochter des Hauses fleißig Fernsehen schaut und vom Besonderen träumt, während hinter ihr ein Buffet mit Toast Hawaii und Eintopf vor sich hin schimmelt. Passend dazu bewegen sich Tannhauser und Co. dann auch ein bisschen wie die Knetfiguren in Stop-Motion-Filmen à la »Wallace & Gromit«. Mit Trüberbrook selbst, einer frostigen Wetterstation, einem giftig-verseuchten Sumpf und ein paar weiteren Orten ist obendrein für reichlich Abwechslung bei den Schauplätzen gesorgt.

Haben wir etwas aufgesammelt, landet es im Inventar und lässt sich benutzen.

Auch die Ohren bekommen einiges geboten: Die Figuren werden von Sprechern wie Jan Böhmermann und Nora Tschirner (bereits die deutsche Lara im ersten Teil der neuen Tomb-Raider-Spiele) prominent vertont. Übrigens auch auf Englisch, was für den passenden deutschen Akzent sorgt, wenn man das Spiel auf Englisch erleben will. Nur Ami-Held Tannhauser hat zwei Sprecher bekommen. Die Betonung fällt auf Deutsch und Englisch bei den zweisprachigen Anwohnern etwas unnatürlich aus, was bei uns zuerst für Irritation gesorgt hat. Allerdings passt die seltsame Art zu sprechen wunderbar zu der überall durchschimmernden Ahnung, dass hier etwas ganz und gar

Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Ich mag den schrägen Charme von Trüberbrook. Wer aufmerksam ist, findet an jeder Ecke SciFi-Anspielungen wie den Namen Tannhauser oder Barbarossa als freundlich-verdrehte Version von HAL 9000. Gleichzeitig strotzt das Spiel aber nur so vor schrägem Kleinstadt-Charme und 60er-Jahre-Flair. Allein das reicht schon, um mir Trüberbrook ans Herz wachsen zu lassen. Gerade dass alles so gewöhnlich und spießig wirkt, macht die abgedrehte SciFi-Geschichte hinter der Fassade noch großartiger. Trüberbrook setzt mir nicht einfach irgendeinen supercoolen fremden Planeten oder ein Raumschiff mit zusammengewürfelter Crew vor, sondern konfrontiert einfache Menschen mit den Geheimnissen des Universums und zeigt, wie unterschiedlich sie damit umgehen können.

Bei vielen Rätseln müssen wir Objekte geschickt verknüpfen: Hier sollen wir zum Beispiel einen Weg finden, die Tür des Schuppens aus den Angeln zu hebeln.

nicht normal ist, und unterstützt damit die ohnehin schon schräge Atmosphäre.

Konstruierte Katzenrettung

Spielerisch setzt Trüberbrook auf klassische Point&Click-Rätsel: Wir dürfen mit zahlreichen Objekten in der Umgebung über Mausklicks interagieren, Dinge aufheben und sie anschließend kombinieren, um weiterzukommen. Bei kleineren Rätseln, die nur einen Bildschirm umfassen, funktioniert das meistens sehr intuitiv und logisch. Bei größeren Rätseln über mehrere Bildschirme wird es aber immer wieder zu konstruiert. Hier hilft oft nur noch Trial & Error, weil man durch die Zwischenschritte überhaupt nicht mehr durchblickt, was man nun eigentlich alles braucht und tun muss. Beispielsweise brauchen wir den Schlüssel für die örtliche Seilbahn. Ein älterer Herr will ihn uns geben, wenn wir seine Katze Klaus finden. Die sitzt allerdings auf einem Baum fest. Statt mit einer Leiter können wir sie aber nur herunterholen, wenn wir vorher einen Käsespieß, ein Bambusrohr und einen Schnaps finden, über die wir einen Betäubungspfeil herstellen. Um an die zu kommen, muss man aber wieder einige Hebel in Bewegung setzen. So verkopfte Rätselpassagen kommen nur zweimal vor, dauern dann allerdings fast das ganze Kapitel über hinweg an. Hier wäre eine Hilfe-Funktion mit Hinweisen sinnvoll, um Frust zu vermeiden. Es gibt nur die Möglichkeit, per Tastendruck alle Interaktionspunkte in der Umgebung zu markieren, sowie einen Kinder-Modus, in dem auf das Rauchen im Spiel verzichtet wird.

Aber Trüberbrook bemüht sich um Abwechslung. Wir müssen nicht immer nur Sachen aufsammeln, sondern nehmen beispielsweise an einem Assoziationstest im Rorschach-Stil teil, entziffern und merken uns Telegramme oder leuchten Symbole in der richtigen Reihenfolge mit der Taschenlampe an. Auch hier gibt uns Trüberbrook aber nicht immer logische Lösungsmöglichkeiten, beim Rorschach-Test hilft zum Beispiel wieder nur zu raten, was man von uns hören möchte. Zudem findet Trüberbrook einen kreativen Weg, die ständigen Monologe unserer Adventure-Figur zu erklären, indem es ein Tonband integriert. Während viele Adventure-Helden aus unerfindlichen Gründen Selbstgespräche führen, nimmt Tannhauser das, was er sieht, einfach für eine gewisse Beverly auf (kleine Twin-Peaks-Anspielung) und macht das Ganze so etwas glaubwürdiger. Damit wirkt das Rätseldesign von Trüberbrook zwar etwas konservativ, das Adventure strotzt dafür aber optisch und erzählerisch vor kreativen Ideen, die Lust auf einen schrägen Kleinstadt-Urlaub machen. Wir gehen jetzt mal ein Lotterielos kaufen. ★

Die Dorfherberge wirkt altbacken. Kein Wunder, dass das kleine Mädchen vom Weltall träumt.

TRÜBERBROOK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 4350 / AMD A6	Core i5 3570K / FX4170
Geforce 550Ti / AMD Radeon 5800	Geforce GTX 660 / AMD Radeon 8000
4 GB RAM, 7 GB Festplatte	4 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ realistischer Photogrammetrie-Look + abwechslungsreiche Schauplätze + schräge, aber gut gemachte Synchro + kreatives Figurendesign + tolle Ausleuchtung

SPIELDESIGN

+ zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten + vielseitige Aufgaben + Schnellreisesystem + Tonbandaufzeichnungen statt Selbstgespräche − zwei große Rätsel sehr verkopft

BALANCE

+ faire Speicherpunkte + kleinere Rätsel meist intuitiv + nicht zu fordernd − keine Hilfe-Funktion − Trial & Error bei manchen Rätseln

ATMOSPHÄRE / STORY

+ humorvolle Dialoge + überraschende Wendungen + coole Mischung aus SciFi-Verschwörung und Kleinstadtidylle + liebenswerte Figuren + bemüht sich um logische Erklärungen

UMFANG

+ fünf Kapitel + mehrere Bildschirme pro Kapitel + zahlreiche freiwillige Dialoge + kurze, aber angemessene Spielzeit − keinerlei Extras

FAZIT

Trüberbrook ist ein beim Rätseldesign teils verkopftes, aber optisch und erzählerisch sehr charmantes Adventure.

In Twin Peaks heißt Beverly übrigens Diane.