

The Last Tinker City of Colors

Springen, klettern, prügeln – für den Affenmann Koru ist das alles ein Klacks. Das knallige Action-Adventure aus Deutschland protzt mit bunten Ideen und toller Wohlfühl-Atmosphäre, kämpft aber auch mit kleineren Mängeln. Von Olaf Bleich

Genre: Action-Adventure Publisher: – Entwickler: Mimimi Productions (The Last Tinker ist das Erstlingswerk für den PC)
Termin: 12.5.2014 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 20 Euro

In Farbstadt geht es zu wie im Bundestag: Die Grünen mögen die Roten nicht. Und die Blauen verstecken sich hinter dicken Mauern. Das einstmals so harmonische Miteinander ist Angst, Egoismus und Gleichgültigkeit gewichen. In ihrer Streitsamkeit sind sich die Bewohner von Farbstadt aber in einer Sache vollkommen

einig: Den Affenmann Koru will niemand so recht zum Freund haben. Mit seinen schrägen Klammern und der großen Klappe sticht der Schal tragende Primat aus der Masse heraus. Doch natürlich ist es genau dieser lie-

benswerte Außenseitertyp, der am Ende als auserwählter Held die Bürger wieder vereint. Zunächst aber stürzt er Farbstadt in die größte Krise seit dessen Existenz. Koru beschwört nämlich aus Versehen die Bleiche hervor – einen Geist der negativen Emotionen. Farbstadt wird zu Grau-City. Wo einst saftige Rot-, Grün- und Blautöne die fantasievolle Pappmaché-Welt zierten, wabert nun die schleimige Bleiche durch die Gassen und tilgt jegliche Fröhlichkeit aus der Welt. Man merkt gleich: Das Action-Adventure **The Last Tinker: City of Colors** greift ganz ähnlich wie das Wii-Geschicklichkeitsspiel **De Blob** zur Farbmethapher, um eine Lanze für mehr Toleranz und ein wenig gleichgültiges Miteinander zu brechen.

The Last Tinker: City of Colors präsentiert seine Feel-Good-Botschaft auf sehr sympathische Art und Weise: Die Spielwelt wirkt herrlich kindlich, als hätte sie die Grafik-Abteilung selbst mit Tuschekasten, Papp-

kartons und Kleber zusammengesetzt. Da scheint es nur passend, dass es keine Dialoge gibt, sondern den Figuren statt Worten nur Pieps-Geräusche entfahren. Stattdessen klappen dicke Papp-Sprechblasen aus, wenn Koru mit ihnen quatscht. Um Farbstadt zu retten, muss der Affenjunge die Kräfte von drei Farbgeistern beschwören. Diese tummeln sich in Tempeln der jeweiligen Bezirke, deren Zugänge wiederum durch die Bleiche versperrt oder zerstört wurden. **The Last Tinker: City of Colors** hat seine spielerischen Ursprünge bei Titeln wie **Rayman** oder auch **Assassin's Creed**. Direkte Sprünge sind nicht möglich. Hindernisse überwindet Koru im Freerunning-Modus und hüpfert behände – aber leider auch halbautomatisch – über schwimmende Kisten oder rutscht wie Cole aus der PS3-Reihe **inFamous** auf Expressschienen entlang. Wissen wir einmal nicht mehr weiter, genügt ein Tastendruck und Korus Pinata-Kumpel Tap zeigt uns mit Konfettifetzen den Weg. Bei solchen Aktionen

⊕ Stärken

- + interessantes Setting
- + sympathische Charaktere
- + Mischung aus Rätseln, Kämpfen und Sprungübungen
- + nette Spezial-Fähigkeiten

⊖ Schwächen

- vorhersehbare Geschichte
- keine Nebenaufgaben
- fehlender Anspruch



Dieses verschlossene Portal, das Ziel von Korus Reise, können wir nur mit Hilfe der drei Farbgeister öffnen.



Ein kleines **Rätsel** zum Einstieg. Um den Vorhang in der Galerie zu öffnen, müssen wir die dreiteilige Farbkombination herausfinden. Hmm ...



Schöne Idee: In dieser Anspielung auf Frogger bewegen sich die **Schildkröten** im Rhythmus der Musik.



Der Boss-Kampf mit dem **Seeungeheuer** ist zwar nett inszeniert, aber nicht mehr als eine Geschütz-Sequenz.



Die **Traum- und Erinnerungswelten** sind ein heimliches Highlight von The Last Tinker. Hier manifestiert sich die Umgebung erst, wenn wir hindurch laufen.

verliert **The Last Tinker: City of Colors** ein wenig von seiner anfänglichen Faszination. Denn was als vor Liebe zum Detail strotzenden Action-Adventure beginnt, fühlt sich immer wieder wie mit der Schablone ausgestanzt an. Die Geschicklichkeitspassagen wirken auf Dauer ziemlich brav und auf Linie gebracht. Springen wir etwa mit Koru

Die stillen Höhepunkte des Spiels sind die immer wieder eingestreuten Traum- und Erinnerungspassagen. Hier laufen wir durch sich dynamisch verformende Fantasiewelten, die sich erst vor unseren Augen manifestieren. In diesen Momenten greift **The Last Tinker: City of Colors** das Motiv einer gebastelten Stadt klasse auf. Denn nicht selten beginnen diese Abschnitte auf einer komplett weißen Leinwand, ehe Objekte und Charaktere auf den Bildschirm fliegen. Fahrt nimmt **The Last Tinker** besonders dank der drei Farbgeister auf. Denn die verleihen Koru neue Kampffähigkeiten und sind obendrein witzige Gesellen. Das rote Gespenst ist ein übler Choleriker, während das grüne zunächst ein Angsthase ist und später zum nervigen Adrenalin-Junkie mutiert. Interessanter sind allerdings ihre Auswirkungen auf das Kampfsystem. Die Prügeleien mit den Bleiche-Monstern sind in der Regel leicht zu kontrollieren, aber aufgrund der beschränkten Gegner-KI auch nicht sonderlich herausfordernd. Gut getimte Tastendrucke mit gelegentlichem Ausweichen bei größeren Gegnern reicht

meist vollkommen aus. Das eher minimalistische Power-Up-System, bei dem wir für gesammelte Kristalle kleine Upgrades wie neue Moves einkaufen, hat wenig Einfluss auf das Spiel. Spannend sind die geistreichen Fähigkeiten aber allemal. Jeder Geist bekommt eine Aktionstaste (am besten benutzt man ein Gamepad) zugewiesen, da

Kleber, Farbe, Action!

durch rotierende Zahnräder, gibt es immer einen exakt richtigen Moment, in dem wir problemlos durch eine ganze Reihe von Lücken hüpfen können. Das fördert zwar den Spielfluss, beraubt uns aber auch der Herausforderung und damit der Erfolgserlebnisse. Glücklicherweise fängt das Spiel diese Schwäche mit hübschen Ideen wieder auf. So bewegen sich etwa in einer unterirdischen Grotte der Wasserstand und die schwimmenden Schildkröten zum Takt der Jazzmusik. Da macht die kleine Anspielung auf **Frogger** gleich nochmal so viel Spaß.



Bunt und gut

Markus Schwerdtel
Online-Chefredakteur
markus@gamestar.de

Ich liebe Psychonauts, Beyond Good & Evil und de Blob. Klar, dass mir auch The Last Tinker richtig gut gefällt. Ja, über das Upgrade-System kann man streiten. Und ja, die Story mit ihrer Wir-sind-doch-alle-Freunde-Moral ist auch eher flach. Aber sobald ich in der farbigen Welt stehe, ist mir das alles egal und ich freue mich einfach über ein buntes, knuddeliges, fröhliches Spiel. Gibt's ja viel zu selten mittlerweile.

