

Thimbleweed Park

BENUTZE KÖPFCHEN MIT SPIEL

Genre: **Adventure** Publisher: **Terrible Toybox** Entwickler: **Terrible Toybox** Termin: **30.3.2017** Sprache: **Englisch mit optionalen deutschen Untertiteln**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10+ Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (gog.com)**

Auf DVD: Test-Video

Ron Gilberts Thimbleweed Park steckt voller Anspielungen an die guten alten Adventure-Zeiten. Aber hat der Erfinder von Maniac Mansion es heute auch noch drauf?

Von Martin Deppe

Einen Adventure-Test zu schreiben ist immer etwas heikel. Zum einen wollen wir ja stolz zeigen, dass wir harten Typen natürlich alle Rätsel gelöst, alle Bösewichter ausgetrickst, alle Helden glücklich vereint haben. Auf der anderen Seite möchten wir Ihnen nicht zu viel verraten. Daher haben wir uns in diesem Test von Thimbleweed Park was Besonders ausgedacht: Bei Spoilergefahr schreiben wir die Wörter rückwärts. Hier ein Beispiel, das nichts mit dem Spiel zu tun hat: sIVle tah ydenneK nessoHcsre dnu tbel tzteJ ni dlefeleiB! Auch bei den Screenshots haben wir darauf geachtet, nichts für den Spielspaß Wesentliches zu verraten. Rückwärts-Drücken bringt da ja leider nichts. Alles klar?

Doppelte Zeitreise

Dann mal los: Rund zwei Jahre haben Ron Gilbert und Gary Winnick, die beiden Köpfe hinter absolut legendären Point&Click-Adventures wie Monkey Island, Maniac Mansi-

on und Day of the Tentacle, an ihrem neuen Werk gearbeitet. Thimbleweed Park orientiert sich folglich an genau diesen Klassikern und lässt ihre goldene Hoch-Zeit wiederauferstehen. Und zwar auf gleich zwei Ebenen. Erstens spielt das Adventure in genau dieser Vergangenheit, nämlich 1987. Ständig stoßen wir auf Kultobjekte aus dieser wilden Epoche: Auf ein Poster mit Billy Idol, einen Laden für Laserdiscs, ein Modem mit »sauschnellen 1.200 Baud«. Falls Sie diese drei Beispiele nicht kennen, weil Sie aus einer späteren Generation stammen und von Ihren Eltern nie aufgeklärt wurden, entgeht Ihnen bei Thimbleweed Park leider einiger Spielspaß – fürs Rätsellösen ist das 80er-Fachwissen aber unwichtig.

Zweitens spielt sich das Adventure genau wie damals: Neun simple Verben wie »öffne«, »gebe«, »drücke« kombinieren wir per Point&Click mit Gegenständen, die gerade in unserem Inventar abhängen, oder mit Objekten in der Umgebung. Bei Bedarf, also komplexeren Aktionen, pappen wir ein weiteres Objekt hintendran. Hier ein Beispielbefehl, der nicht aus dem Spiel stammt: »Benutze GameStar mit Fliege« resultiert darin, dass wir eine 3D-Fliege gewaltsam in eine 2D-Version verwandeln. Übrigens einer der großen Vorteile von Zeitschriften – versuchen Sie das mal mit einem Onlinemagazin.

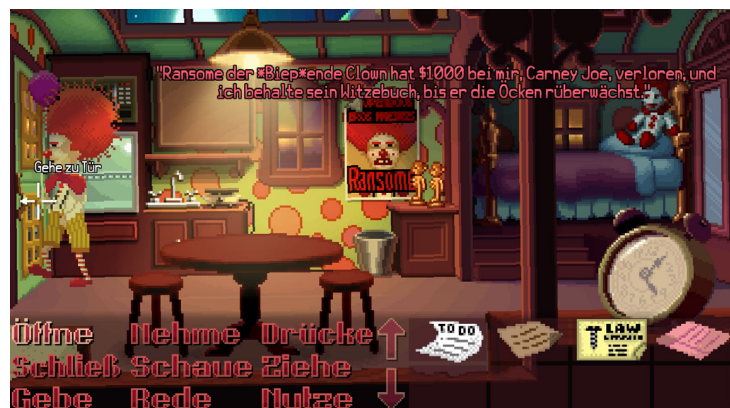
Doppelagenten!

Schauplatz von Thimbleweed Park ist die gleichnamige Stadt und ihre Umgebung. Wo bei – »Geisterstadt« trifft es schon eher. Bei jedem zweiten Laden sind Fenster und Türen vernagelt, davor »For Sale!«-Schilder getackert. Direkt an der Stadtgrenze, unten am Fluss, liegt plötzlich eine Leiche herum, bäuchlings im Wasser. Unser Job ist klar: herauskriegen, wer der Tote ist, seinen Mörder finden, fertig. Und weil wir nicht nur einen einzelnen FBI-Agenten spielen, sondern gleich zwei, sollte das ja flott gehen, oder?

Sie ahnen es: So schnell geht's dann natürlich nicht. Denn hier ermitteln nicht Scully und Fox, sondern Ray und Reyes. Okay, die rothaarige Agentin Angela Ray erinnert ein wenig an Scully, vor allem wegen ihrer tiefrauen englischen Stimme, die der »deutschen« Scully sehr nahekommt. Dafür ist ihr Partner wider Willen, der FBI-Neuling Antonio Reyes, umso weniger Mulder. Sondern dienstbeflissen und ehrgeizig, aber auch schusselig. Wie einst die drei Freunde Bernard, Laverne und Hoagie in Day of the Tentacle können wir in Thimbleweed Park auch das Agentenpärchen einzeln steuern. Allerdings ist der Figurenwechsel weniger frei als damals bei unserem Welteroberungsverhinderungsfeldzug gegen das Purpur-Tentakel. Nein, hier setzt uns das Spiel mehr



Im Schwierigkeitsgrad »gemütlich« steht das gesuchte Tintenfass herum. Im Profimodus müssen wir die Tinte erst selber mixen.



Was geschah vor dem Mord? Hier steuern wir den garstigen Clown Ransome und begleichen seine Spielschulden.



Teamarbeit der Doppel-Agenten: FBI-Mann Reyes steckt unten in der Kanalisation, oben hilft Kollegin Ray. Wir können in diesem Abschnitt frei zwischen ihnen wechseln.

Grenzen: Wir können (und müssen) Ray und Reyes zwar öfter mal getrennte Ermittlungswege gehen lassen, aber an fest geskripteten Punkten stoßen sie dann doch wieder aufeinander. Ein Beispiel: Während die taffe Ray durch die Stadt marschiert, landet der schusselige Reyes unfreiwillig in der Kanalisation, und alle Ausgänge sind versperrt. sE tbig nie nofeT-furtoN. sgnidrellA thcuarb sad enie eznüM. hcruD nenie lekcedylluG nennök hcis eid nedieb netnegA netlahretnu – dnu yaR eiwdnegri eid eznüM negroeb dnu nlezrupretnur nessler. rebA ehclew rem-muN llos yaR nun nelhäw?

Doppelmord?

Übrigens können die beiden Agenten auch vertauscht sein – dann ist Ray in der Kanalisation und Reyes oben in der Stadt. Je nachdem, welchen der beiden Sie gerade steuern, wenn der Kanalisationszwischenfall passiert. Großartige spielerische Auswirkungen hat das aber nicht. Die Stadtbewohner geben zum Beispiel meistens dieselben Antworten, egal wer sie befragt. Neben den beiden Agenten lässt uns Thimbleweed Park an vorgegebenen Stellen noch weitere Charaktere übernehmen. Darunter den fiesen Clown Ransome und die nerdig-sympathische



Markus Schwerdtel
@kargbier



Offene Karten: Ich bin Backer der Kickstarter-Kampagne zu Thimbleweed Park, weil ich Ron Gilberts Humor und Stil einfach mag. Das macht mich allerdings nicht zu einem blinden Fan seines neuen Werks. Mich nervt zum Beispiel das im Jahr 2017 eigentlich ausgestorben geglaubte Hot-spot-Absuchen mit der Maus. Dem gegenüber steht aber ein durchweg gelungenes Adventure. Ich mag die beiden Helden, das skurrile Dorf, die Mordgeschichte und die Zeitreisen mit spielbaren Charakteren. Das wahre Highlight sind für mich aber die Anspielungen auf die 80er-Jahre mit ihren unsäglichen Moden und Trends. Vielleicht muss man wie ich (und Ron Gilbert) zu dieser Zeit Kind oder Jugendlicher gewesen sein, um das alles voll genießen zu können. Doch selbst wer damals nicht dabei war, wird in Thimbleweed Park Freude haben.

Delores, die eigentlich die Fabrik ihres Onkels übernehmen soll, aber unbedingt Spieleprogrammiererin werden will – natürlich bei MMucasFlem. Diese beiden Figuren spielen wir interessanterweise in der Vergangenheit der Stadt. Wenn wir etwa 1987 mit einer Diner-Kellnerin über die Stadtgeschichte plaudern und die Dame von früher erzählt, wechselt das Spiel in die Clown-Story. Hier müssen wir mit Ransome Aufgaben erledigen: Spielschulden zurückzahlen, uns für einen Auftritt vorbereiten und so weiter.

Durch diese abwechslungsreichen Ausflüge mit anderen spielbaren Figuren und in andere Zeiten gerät der Mordfall fast schon in den Hintergrund. Denn viele neue Fragen tauchen auf: Was ist mit der Stadt eigentlich passiert? Was wurde aus Delores, nach dem »wir« ihr den Traumjob bei MMucas besorgt haben? Wer war dieser Chuck, der die Stadt quasi im Alleingang nach vorne gebracht hat, den alle so bewundern – und der kurz vor dem Mord beerdigt wurde? Auch toll: Alle Geschichten sind miteinander verwo-



Wird schnell nervig: Der Sprachtick des Sheriffs, der an Hauptwörter gern ein »-lein« (in der engl. Fassung »-ino«) hängt.



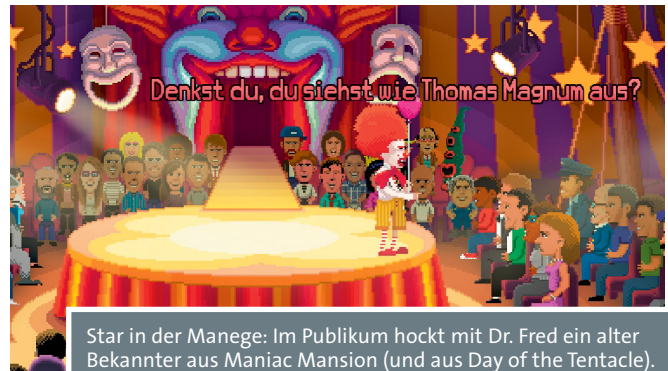
Immer wieder gibt's Popkultur-Seitenhiebe: Die Graffiti »It's dead Jim« ist natürlich Pilles Standardsatz aus Star Trek.

Oh, Ostereier!

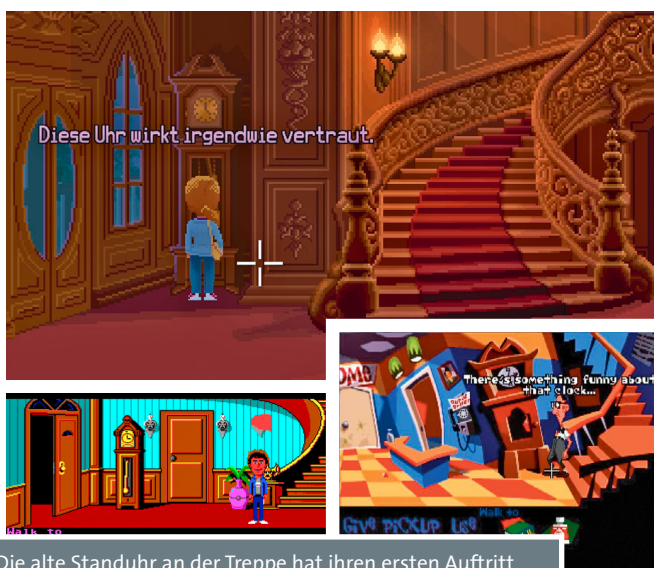
Quer durchs Spiel stoßen wir immer wieder auf Eastereggs und Anspielungen auf Point&Click-Legenden. Hier ein paar Beispiele.



Die berühmt-berüchtigte Kettensäge: In Maniac Mansion (1987) suchte jeder Spieler nach dem fehlenden Benzin. Dabei war das Teil eine falsche Fährte, es gibt weder Benzin noch irgendeine Funktion für die Säge.



Star in der Manege: Im Publikum hockt mit Dr. Fred ein alter Bekannter aus Maniac Mansion (und aus Day of the Tentacle). Nein, wir meinen nicht Thomas »Brusthaar-Toupet« Magnum.



Die alte Standuhr an der Treppe hat ihren ersten Auftritt in Maniac Mansion (1987), war damals aber noch ohne Funktion. In Day of the Tentacle war sie dann der getarnte Eingang ins Kellerlabor des irren Dr. Fred.



In einer Spielezeitschrift findet Delores diese Anzeige (oben) von »MMucasFlem Games«. Darin beworben sind die Spiele Three Lines of Haze (gemeint ist Ballblazer, links, von 1985) und Behind Jaggi Lines – das war der Arbeitstitel von Rescue on Fractalus! von 1985.

ben und kreuzen sich, wir lernen Leute in der Vergangenheit kennen und dann später in der »Gegenwart« von 1987.

Doppelgänger?

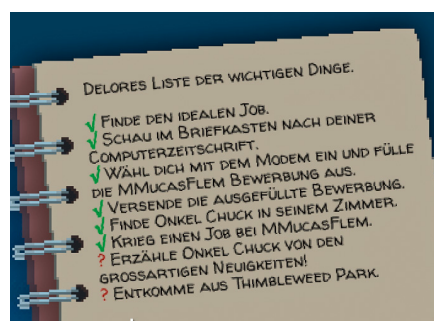
Verschiedene Zeitebenen, mehrere Charaktere steuern – ist Thimbleweed Park ein neues Day of the Tentacle? Nein. Denn trotz dieser Parallelen fehlt Ron Gilberts neuem Wurf der spielerische Schwung des großen Vorbilds. Das damals schon unvergessliche Zusammenspiel der drei Helden über 400 Jahre hinweg ist bei Thimbleweed Park schlicht eine ganze Nummer kleiner. Denn es ist ein Unterschied, ob wir 200 Jahre in der Vergangenheit die US-Flagge mitgestalten und Benjamin Franklin treffen, der ganz nebenbei den Blitzableiter erfindet – oder ob wir in einem 80-Seelen-Kaff einen Clown aus seinen Spielschulden pauken.

Darüber hinaus gehen uns einige der NPCs gehörig auf den Zeiger. Allen voran der Sheriff und der Gerichtsmediziner – die beide die gleiche Person zu sein scheinen. Doch die beiden Amtspersonen unterschei-

det eine Marotte, und die treibt uns in den Wahnsinn: Der Sheriff fügt an Hauptwörter gerne ein »-lein« an, der Gerichtsmediziner ein »-chen«. Also Agentlein, Agentchen und so weiter. Das ist ungefähr drei Sätze lang witzig, dann nervt es nur noch.

DoppelBiep!

Ähnliches, nur nicht ganz so schlimm, gilt für den Clown: Der flucht nämlich dauernd, was durch ein »Biep!« zensiert wird. Spätes-



Praktisch: das automatische Notizbuch mit Aufgaben für jeden Charakter.

tens nach dem zehnten Biep wollten wir den Biepkern am liebsten aufbiepen, zerbiepen und genüsslich umbiepen, zum Biepnochmal! Aber genug geschimpft: Die übrigen englischen Sprecher machen einen guten Job, die Stimmen sind gut ausgewählt. Bei den deutschen Bildschirmtexten (deutsche Sprache fehlt) gab's in unserer Testversion einige Flüchtigkeitsfehler wie fehlende Worte, aber auch Schlampereien: Da werden »1,7 Miles« eins zu eins »1,7 Kilometer« übersetzt, statt »Loser« heißt es »Looser«. Da haben wir aber schon Schlimmeres erlebt.

Ganz großartig sind dafür die vielen Anspielungen auf Spiele im Allgemeinen und Adventures im Besonderen sowie auf die Achtzigerjahre und ihre Technologien. Da ist ein Verkäufer ganz stolz auf seinen Betamax-Videorecorder (»Wir wollen nicht auf der Sackgassen-Technologie sitzenbleiben, wenn VHS demnächst ins Gras beißt«) und erwähnt seinen Cousin Bernard, der ein Stipendium am MIT hat – gemeint ist Held Bernard aus Day of the Tentacle. Als die angehende Spieleprogrammiererin Delores



Martin Deppe
@GameStar_de

Für Day of the Tentacle bin ich damals zehn Kilometer mit dem Fahrrad zum Hertie geradelt, um in der Zeitschriftenabteilung heimlich in die Lösung der PowerPlay zu schielen. Würde ich das für Thimbleweed Park auch machen? Nein. Denn Ron Gilberts neues Adventure kommt nicht an seine großen Titel wie Maniac Mansion oder Monkey Island heran. Ich liege nicht mehr nachts wach und grübele über ein Rätsel. Sondern »nur« beim Gassigehen oder Zähneputzen. Auf der anderen Seite hat der Altmeister genau das abgeliefert, was ich erwartet habe: ein Oldschool-Adventure (das meine ich sehr positiv!), das auf Schnickschnack verzichtet und mich in die Hochzeit der Point&Click-Epoche mitnimmt. Thimbleweed Park ist kein Tentacle 2, sondern ein Tentacle Light – und damit immer noch ein richtig gutes Adventure!

eine zerbrochene Flasche Ketchup aus dem Kühlschrank fischt, kommentiert sie die scharfen Scherben mit »In einem Sierra-Adventure wäre ich jetzt tot.« Und die beginnende Leichenstarre des Ermordeten erkennen die beiden Agenten an der »einsetzenden Verpixelung am Hals und Nacken«.

Doppelklick!

Thimbleweed Park lässt sich in zwei Schwierigkeitsstufen spielen, die Sie zum Beginn des Adventures festlegen – ein Wechsel ist später nicht mehr möglich. Der »gemütliche Modus« lässt komplette Rätsel weg oder vereinfacht sie, im schwierigen Modus dürfen Sie entsprechend knobeln. Ein Beispiel: Als Delores etwas ausdrücken will, ist die Druckertinte alle. Im gemütlichen Modus finden wir eine Tintenflasche, die wir mit dem Druckerfarbband benutzen. Das war's! Im schwierigen Modus müssen wir uns die Tinte hingen-



Delores traut sich nicht, ihrem Onkel Chuck die Wahrheit zu beichten. Immer wenn wir auf die entsprechende Zeile klicken, sagt sie ihm nur, wie gern sie ihn hat.

gen selber fertigen, indem wir zloH ni nenie nimaK negel, tim refrahcs eßoS reuef nek-cups dnu os sad zloH nednüzna. nnaD tim menie salG ressaW redeiw nehcsöl, ned ßuR nlemmasfua dnu ni eid ehcsalfnetniT nellüf. niznebnegäsnetteK neßeigfuard, gitref!

Aber gemütlich hin oder her – wir sind uns sehr sicher, dass sich 99 Prozent der Spieler auf den »Echte Kerle«-Modus stürzen werden, schließlich spielen wir ein Adventure und keine Rumlauf-Simulation. Apropos Rumlaufen: Weil die Schauplätze teils weit auseinanderliegen und Gebiete außerhalb der Stadt recht weitläufig sind, gibt's hier so neumodische Komfortfunktionen wie Doppelklick = schnelleres Laufen. Dialogtexte können Sie mit der Punkt-Taste schnell abbrechen. Und das jeweils logischste Verb wird netterweise automatisch hervorgehoben, bei einer Tür etwa »öffne«. Das heißt aber nicht, dass das vorgeschlagene Verb auch die Lösung eines Rätsels ist!

Tja, und dann gibt's da noch eine Sache, an der sich die Geister scheiden werden: In Thimbleweed Park lassen sich benutzbare Objekte nicht per Tastendruck hervorheben. Aber rufen Sie jetzt nicht gleich: »Richtig so! Gab's damals auch nicht – das hat uns nur härter gemacht!« Im Endeffekt scannen wir nämlich nun mit der Maus stur den ganzen

Bildschirm ab, denn manche Objekte sind echt arg winzig, ja sogar staubkorngrößer. Ist das wirklich so toll oder doch nur eine stumpfe Fleißaufgabe? Hier hätten wir uns zumindest eine Option gewünscht, mit der man das Hotspot-Highlighting ein- oder ausschalten kann. Dafür gibt's eine andere praktische Funktion: Unsere Figuren haben ein Notizbuch, in der gesammelte Informationen sowie offene und gelöste Aufgaben automatisch eingetragen werden. Und ja, früher hätten wir harten Typen das alles selber auf Papier geschrieben. ★

THIMBLEWEED PARK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo 2,0 GHz / A64 2,0 GHz
GeForce 9300 GS / Radeon HD 3000
4 GB RAM, 900 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Dual Core 1,7 GHz / A64 X2
GeForce GTX 260 / Radeon HD 4870
8 GB RAM, 900 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- klassischer Grafikstil ist schön wiedergegeben
- abwechslungsreiche Umgebungen
- viele Details
- gute (englische) Sprecher
- wenig Soundeffekte

SPIELDESIGN



- jederzeit speicherbar
- klassisch-solide Rätsel
- Wechsel der Spielfiguren (nicht immer möglich!)
- Notizbuch
- keine Hotspot-Anzeige

BALANCE



- zwei Schwierigkeitsgrade
- der zweite davon angenehm fordernd
- Rätsel größtenteils nachvollziehbar
- belohnt Um-die-Ecke-Denken
- keine Tode oder Sackgassen

ATMOSPHÄRE / STORY



- die Achtziger!
- skurrile Figuren
- Aktionen wirken sich auf andere Zeitebenen aus
- viele Easteregg
- einige Sprecher nerven

UMFANG



- Spieldauer rund zehn Stunden (je nach Spieler)
- viele Schauplätze
- viele Gegenstände
- extrem viel zu entdecken
- geringer Wiederspielwert

FAZIT

Spaßige Zeitreise in die Genre-Anfänge. Veteranen freuen sich über die Anspielungen auf die Klassiker – und über das Achtziger-Setting.

82



Immer wieder gibt's Zeitsprünge zu Ereignissen vor der Mordermittlung – die angesichts anderer skurriler Entdeckungen mehr und mehr in den Hintergrund gerät.