

-

## Thimbleweed Park

Ù] à|æ æ •^

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
These	4
<b>1. Historische Analyse</b>	<b>5</b>
1.1 Spielhistorische Analyse	5
1.2 Technikhistorische Analyse	7
1.3 Kulturhistorische Analyse	10
<b>2. Systematische Analyse</b>	<b>13</b>
2.1 Technisches Genre	13
2.2 Narratives Genre	14
2.3 Ludisches Genre	15
2.4 Performatives Genre	16
2.5 Audiovisuelles Genre	18
<b>3. Medienästhetische Analyse</b>	<b>19</b>
3.1 Audiovisuelle Ästhetik	19
3.1.1 Grafik	19
3.1.2 Animation	20
3.1.3 Sound	21
3.1.4 Filmästhetische Merkmale	22
3.2 Ludition	23
3.2.1 Ludische Charakteristika	23
3.2.2 Graphical User Interface	25
3.3 Narration	26
3.4 Performanz	27
<b>Fazit</b>	<b>28</b>
<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>30</b>
<b>Anhang</b>	<b>33</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung</b>	<b>34</b>

## Einleitung

“It’s like opening a dusty old desk drawer and finding an undiscovered LucasArts adventure game you’ve never played before.”<sup>1</sup> *Thimbleweed Park* erweckt den Eindruck eines klassischen Adventure Games, obgleich es aktueller kaum sein könnte. Das Spiel wurde am 30. März 2017 ohne das Zutun einer renommierten Publisherfirma<sup>2</sup> auf den Plattformen Linux, Macintosh, Windows und Xbox One veröffentlicht und wird seitdem von der einschlägigen Presse hoch gehandelt. IGN gibt eine Bewertung mit 8,5 von 10 Punkten, 4players.de vergibt 87 von 100 Punkten und Adventure Gamers schenkt dem Projekt 5 von 5 Sternen.<sup>3</sup>

Finanziert und ermöglicht wurde das Projekt über eine Crowdfunding-Kampagne auf der Plattform Kickstarter, welche von den Entwicklern Ron Gilbert und Gary Winnick im November 2014 initiiert wurde. 626.250\$ des ursprünglichen Zielbetrags von 375.000\$ wurden dabei finanziert.<sup>4</sup> Es ist sehr wahrscheinlich, dass der überschwängliche Erfolg der Kampagne unter anderem darin begründet liegt, dass es sich bei den Entwicklern um die Mitbegründer des Genres der Grafik-Adventures handelt.<sup>5</sup> Während der Entwicklung wurden weite Teile des Entstehungsprozesses über einen Developer-Blog der Community offenbart. Man schildert hier persönliche Herangehensweisen, Design-Entscheidungen, zeigt Bild- und Videomaterial, sowie einige Podcasts. Besonders im Hinblick auf die formästhetische Analyse des Gegenstands zeigt sich der Blog als qualitativ hochwertige Informationsquelle.

Ron Gilbert griff bei der Programmierung *Thimbleweed Parks* auf keine verfügbare Engine zurück. Unity oder die eigens für die Entwicklung von Adventure Games entworfene Engine Visionaire Studio kamen für die Produktion nicht in Frage. Wie schon beim

---

<sup>1</sup> Gilber Ron / Gary Winnick (2017): “Thimbleweed Park.”  
<https://www.kickstarter.com/projects/thimbleweedpark/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adv?> (Stand: 16.08.2017)

<sup>2</sup> Vgl.: Wawro, Alex (2017): “The ups and downs of Rob Gilbert’s journey to make Thimbleweed Park sans publisher.”  
[http://www.gamasutra.com/view/news/291434/The\\_ups\\_and\\_downs\\_of\\_Ron\\_Gilberts\\_journey\\_to\\_make\\_Thimbleweed\\_Park\\_sans\\_publisher.php](http://www.gamasutra.com/view/news/291434/The_ups_and_downs_of_Ron_Gilberts_journey_to_make_Thimbleweed_Park_sans_publisher.php) (Stand: 19.08.2017)

<sup>3</sup> Vgl.: <http://www.mobygames.com/game/thimbleweed-park> (letzter Aufruf (03.08.2017))

<sup>4</sup> Vgl.: Gilbert / Winnick, “Thimbleweed Park.” (Stand: 16.08.2017)

<sup>5</sup> Vgl.: Koubek, Jochen (2016): “Retro-Gaming. Sieben Gründe sich mit alten Spielen zu befassen.” In: Letourneur, Ann-Marie / Michael Mosel / Tim Raupach (Hrsg.): *Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 38.

Entwicklungsprozess von *Maniac Mansion* wurde eine eigene Engine programmiert, um sich möglichst viele Freiheiten einzuräumen.<sup>6</sup> Benutzt wurde die Programmiersprache Squirrel.

Seit der Veröffentlichung von *Maniac Mansion* im Jahr 1987, was nunmehr 30 Jahre zurückliegt, hat sich im Bereich der Adventure Games viel getan. Das Genre zerfasert in ein breites Spektrum von Subgenres und erhält stets neue Ausprägungen. Auch wenn die Möglichkeit bestünde, sich an der zeitgenössischen Spielelandschaft zu orientieren, werden bewusst Design-Entscheidungen getroffen, um eine Retro-Ästhetik des Projekts zu erzielen. Man könnte kurzerhand zu dem Schluss kommen, *Thimbleweed Park* sei audiovisuell, ludisch, performativ und technisch ein Rückschritt. Obwohl sich kommerzielle Spieleindustrie in den letzten Jahrzehnten einer immensen Entwicklung unterworfen hat und mittlerweile beinahe fotorealistische Bilder<sup>7</sup> erzeugen kann, greift man hier auf eine Pixel-Art-Visualisierung und sogar eine Verb-Steuerung zurück, wie man sie aus *Maniac Mansion* (1987), *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (1988), *The Secret of Monkey Island* (1990) oder ähnlichen Point-and-Click Adventure Games kennt.

## These

Die leitende These der Ausarbeitung soll nun wie folgt lauten: Betrachtet man genretypische Vertreter der Adventure Games aus den vergangenen Jahren, lässt sich eine Verlagerung einiger prägender Merkmale feststellen. *Thimbleweed Park* positioniert sich bewusst abseits dieser Entwicklung. Die Entwickler von Terrible Toybox setzen auf klassische, zum Teil gar veraltete Elemente und setzen diese stilorientiert um. Dennoch stellt sich die Frage: Ist das Ziel der Entwickler, ein authentisches Spielerlebnis zu erschaffen, welches den klassischen Vertretern des Genres nachempfunden ist, oder werden nur vereinzelt formästhetische Merkmale aufgegriffen, um einen nostalgischen Effekt zu erzeugen? Welche genreimmanenten Charakteristika haben sich über die Jahre weiterentwickelt und greift man in der Entwicklung des Gegenstands auf einige der moderneren Ausprägungen zurück? Anhand welcher Spiele lässt sich dies exemplifizieren? Wo positioniert sich *Thimbleweed*

---

<sup>6</sup> Vgl.: Dimopoulos, Konstantinos (2014): "Maniac Mansion Creators stick to their roots with new adventure game."

[http://www.gamasutra.com/view/news/231404/QA\\_Maniac\\_Mansion\\_creators\\_stick\\_to\\_their\\_roots\\_with\\_new\\_adventure\\_game.php](http://www.gamasutra.com/view/news/231404/QA_Maniac_Mansion_creators_stick_to_their_roots_with_new_adventure_game.php) (Stand: 16.08.2017)

<sup>7</sup> Vgl.: Letourneur, Ann-Marie (2016): "Einleitung - Nostalgie, Erinnerungskultur und Retrotechnologien im Zeitalter des Hipstertums." In: Letourneur, Ann-Marie / Michael Mosel / Tim Raupach (Hrsg.): *Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen*. Glückstadt, Verlag Werner Hülsbusch. S. 16.

*Park* letztendlich entlang dieser Entwicklung? Um dem nachzugehen, soll der Gegenstand von mehreren Seiten beleuchtet werden. Zunächst soll *Thimbleweed Park* in einen historischen Kontext gereiht werden. Dabei muss klar sein, dass ein Spiel nicht nur vor dem eigenen geschichtlichen Hintergrund zu betrachten ist. Die Historie erstreckt sich ebenso in das technische und das kulturhistorische Umfeld. Über eine systematische Analyse soll das Computerspiel den verschiedenen Genres und Subgenres zugeordnet werden. Einflüsse werden geltend gemacht und Bezüge zu anderen Genrevertretern werden geschaffen.

# 1. Historische Analyse

## 1.1 Spielhistorische Analyse

*Thimbleweed Park* orientiert sich in vielerlei Hinsicht an Spielen der *LucasFilm Games*-Gruppe. *Maniac Mansion* (1987), *The Secret of Monkey Island* (1990) und *Loom* (1990) dienen als konkrete Referenzpunkte bezüglich der Konzeptualisierung des Projekts. Mit besagten Titeln feierten die sogenannten Grafik-Adventures ihre Blütezeit. Dem zugrunde liegt die erstmals grafisch umgesetzte Form der Bedienung in *Maniac Mansion*. Die damalige *LucasFilm Games*-Gruppe um Ron Gilbert und Gary Winnick entwickelte ein GUI-Element<sup>8</sup> in der eigens kreierten SCUMM-Engine (Scripting Creation Utility for Maniac Mansion), welches eine Auswahl der gängigen Verben aufgriff, wie sie zuvor hauptsächlich in der Bedienung der Text-Adventures Verwendung gefunden hatte. Per Mausklick wird eines der Verben ausgewählt, um eine Interaktion mit Spiel-Objekten einzuleiten. Die Point-and-Click-Steuerung löste die Bedienung durch Text-Parser, wie sie in den frühen Adventure Games hauptsächlich Verwendung fand, gewissermaßen ab. Die Bedienung von Spielen, wie *Mystery House* (1980), *King's Quest* (1984), *Zork* (1980) oder *Colossal Cave Adventure* (1976), erfolgte noch über einen solchen Parser. Es erforderte die manuelle Eingabe von Verben und Nomen per Tastatur, um eine Aktion innerhalb des Spiels zu starten.

Dies war allerdings nicht das einzig nennenswerte Feature, das *Maniac Mansion* im Hinblick auf *Thimbleweed Park* hervorgebracht hat. Beide Spiele beinhalten mehrere

---

<sup>8</sup> Vgl.: Kerr, Chris (2017): "From DOS to Kickstarter. Maniac Mansion Director Ron Gilbert retraces his steps."

[http://www.gamasutra.com/view/news/293502/From\\_DOS\\_to\\_Kickstarter\\_Maniac\\_Mansion\\_director\\_Ron\\_Gilbert\\_retraces\\_his\\_steps.php](http://www.gamasutra.com/view/news/293502/From_DOS_to_Kickstarter_Maniac_Mansion_director_Ron_Gilbert_retraces_his_steps.php) (Stand: 16.08.2017)

spielbare Charaktere und über ein Interface-Element lässt sich die jeweils aktive Figur auswählen. So lassen sich nicht nur interessante Narrative zwischen diversen Charakteren entwickeln, sondern auch innovative Rätsel-Strukturen in das Spiel implementieren, welche mit nur einer spielbaren Figur nicht zu bewerkstelligen wären. Die deutsche Entwicklerfirma Daedalic Entertainment greift in den Spielen *Goodbye Deponia* (2013) und *Silence* (2016) ebenfalls auf dieses Feature zurück. Die klassische Dialogbox, wie sie hier und in einer Vielzahl zukünftiger Point-and-Click Adventure Games wiederverwendet werden wird, stammt dabei aus *Law of the West* (1985).

Interessanterweise entsteht *Thimbleweed Park* in einer Zeit, in welcher das Adventure Game-Genre in gewisser Weise eine Art Renaissance erlebt. Obwohl sich das Genre zu Beginn der 90er Jahre großer Beliebtheit erfreute, hat sich dies einige Jahre später drastisch geändert. Mit der Veröffentlichung technischer Dispositive, wie dem Nintendo 64 oder der Sony Play Station, in der Mitte der 90er Jahre, wurde die 3D-Grafik in Videospiele vielerorts nutzbar gemacht. Dies hatte unter anderem zur Folge, dass die Adventure Games einem Action-orientierten Spielstil vorerst weichen mussten und Titel, wie *Grim Fandango* (1998) und *The Longest Journey* (2000) in kommerziellen Misserfolgen mündeten.<sup>9</sup> Obgleich einzelne Genrevertreter in der anknüpfenden Dekade zum Erfolg geführt werden konnten, wurden Adventure Games zu einer Art Nischen-Genre. Dies sollte sich auch über den kommerziellen Erfolg der Firma Telltale nur bedingt ändern. Mit Blick auf die These fällt allerdings auf, dass sich im neuen Jahrtausend ein öffentliches Interesse an älteren Computer- und Videospiele auftut. Telltale Games sichert sich die Rechte von Titeln wie *Sam & Max* und *Monkey Island* und veröffentlicht neue Spiele der Franchises im Episoden-Format. Außerdem werden einige Originaltitel der LucasArts-Ära und andere Klassiker des Genres ab 2007 über die ScummVM auf aktuellen Rechnern emuliert. Einige der beliebtesten Titel, darunter *The Secret of Monkey Island*, *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (1992) und *Day of the Tentacle* (1993) werden sogar als remasterte Version veröffentlicht. Man spricht im Allgemeinen vom aufkommenden Phänomen des *Retro-Gaming*.

Die seit 2009 in Betrieb stehende Crowdfunding-Seite Kickstarter.com hat sich zudem als Möglichkeit für Künstler und Entwickler etabliert, Projekte über Spenden potentieller Interessenten zu finanzieren. Besonders in der Branche der Indie-Entwickler ist dieses

---

<sup>9</sup> Vgl.: Digital Games Museum (2011): The Rise and Fall of Adventure Games. Auf: Digital Games Museum; URL: <https://www.digitalgamemuseum.org/the-rise-and-fall-of-adventure-games/> (Stand: 11.09.2017)

Modell zu einer nicht zu verachtenden Möglichkeit avanciert, wie die Liste der bisher finanzierten Spiele<sup>10</sup> zeigt. Wie bereits erwähnt, wurde auch die Finanzierung *Thimbleweed Parks* über Kickstarter ermöglicht; mit einem viel größeren Budget als es ursprünglich eingeplant war, konnte das Spiel zu neuen Formen erweitert werden. Nur so wurde die Übersetzung in die Sprachen Deutsch, Italienisch, Spanisch und Französisch, eine komplette Synchronisation des Spiels in englischer Sprache, sowie die Portierung *Thimbleweed Parks* auf die Betriebssysteme Android und iOS erst ermöglicht. Außerdem nehmen Spender:innen, welche das Projekt unterstützen, einen maßgeblichen Einfluss auf die Inhalte des Spiels. Je nach Höhe des gespendeten Betrags kamen dafür verschiedene Punkte infrage. Für einen eingereichten Betrag von 50\$ haben die Entwickler eingerichtet, einen gewünschten Namen in das Telefonbuch des Spiels zu vermerken.<sup>11</sup> Darüber hinaus war es den Spender:innen ermöglicht, eine eigens aufgenommene Sprachnachricht für den dazugehörigen Anrufbeantworter in das Spiel zu implementieren, welche man nun über die im Spiel vorhandenen Telefone abhören kann. Das Telefonbuch umfasst 4000 Namen, allein 900 davon sind deutsch.<sup>12</sup> Die Tatsache, dass das Entwicklerteam an einigen der klassischen Point-and-Click-Adventure-Games mitgewirkt hat, trug zum umfassenden Erfolg der Kampagne bei.<sup>13</sup> Unterstützer:innen des Projekts werden umso mehr an ihre alten Lieblingsspiele erinnert und erhoffen sich eine Fortführung des nostalgischen Spielgefühls. Ohne die Plattform Kickstarter wäre *Thimbleweed Park* nicht zu dem geworden, was es heute ist. Über das Finanzierungsmodell der Crowdfunding-Seite konnten Fans und Backer dem Spiel Inhalte beisteuern, die laut den Entwicklern selbst<sup>14</sup> eine kreative Bereicherung *Thimbleweed Parks* darstellen.

## 1.2 Technikhistorische Analyse

“Die rasante Entwicklung der Computertechnologie, die in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts einsetzte, führte zu beständigen Ausbildung zahlreicher Formen computerbasierter Medienapplikationen.”<sup>15</sup> Darunter fällt auch das viel diskutierte Medium

---

<sup>10</sup> Vgl.: Mobygames (2017): “Crowd funding (successful).”

<http://www.mobygames.com/game-group/crowd-funding-successful> (Stand: 17.08.2017)

<sup>11</sup> Vgl.: Gilbert / Winnick, “Thimbleweed Park.” (Stand: 16.08.2017)

<sup>12</sup> Vgl.: Kerr, “From DOS to Kickstarter. Maniac Mansion Director Ron Gilbert retraces his steps.” (Stand: 16.08.2017)

<sup>13</sup> Vgl.: Koubek, Retro-Gaming - Sieben Gründe, sich mit alten Spielen zu befassen, S. 38.

<sup>14</sup> Vgl.: Kerr, “From DOS to Kickstarter. Maniac Mansion Director Ron Gilbert retraces his steps.” (Stand: 16.08.2017)

<sup>15</sup> Seda, Roman (2008): “Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse.” Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch. S. 77.

Computerspiel. Nach heutigen Verhältnissen sind die minimalen Systemanforderungen des Analyseexemplars eher gering. Der Computer benötigt mindestens 4 GB Arbeitsspeicher, 1 GB verfügbaren Speicherplatz auf der Festplatte, 2 GHz Prozessorleistung und mindestens die Leistung einer Grafikkarte, entsprechend der Intel HD 3000.<sup>16</sup> Im direkten Vergleich mit actiongeladenen First Person Shootern, wie *DOOM*<sup>17</sup>, sind diese Anforderungen kaum nennenswert. Da das Spiel einige Elemente der grafischen Point-and-Click Adventures der späten 80er Jahre aufnimmt, erscheint dies logisch, allerdings hat sich seitdem auch die Rechenleistung genretypischer Vertreter vervielfacht. *Maniac Mansion* war ursprünglich an die technischen Grenzen des Commodore 64 und des Apple 2 Homecomputer gebunden<sup>18</sup> und hat seinerzeit auf zwei Seiten einer einzigen Diskette<sup>19</sup> gepasst. Dies entsprach etwa 320 Kilobyte insgesamt. Auf eine Vielzahl von Animationen oder Close-Ups der Charaktere musste das Entwicklerteam verzichten, weil die Diskette schlicht nicht genügend Platz zur Verfügung stellte, um diese noch unterzubringen. An technische Limitationen dieser Art ist man heute nicht mehr gebunden. Der Speicherplatz kann theoretisch beliebig erweitert werden. Sicher lassen sich viele Entwicklungen innerhalb des Genres und auch am Medium Computerspiel per se anhand von wachsender Rechenleistung begründen. Nach Gordon Moore, dem Gründer der Firma Intel, wachse die Dichte aller Transistoren einer Integrierten Schaltung exponentiell, und damit auch die Leistung eines Computers.<sup>20</sup> Die Rechenleistung verdoppelt sich demnach alle 18-24 Monate und auch, wenn es sich dabei nur um eine vage Prognose handelte, ist der Wahrheitsgehalt dieser Aussage bis heute relativ hoch.

Abgesehen von der geringen Rechenleistung und knapper Speicherkapazität waren die Computer der Kriegs- und Nachkriegszeit alles andere als kompakt. Erst mit der Entwicklung des Apple I im Jahr 1976, wurden Computer auf eine annähernd portable Größe und auf ein weitaus weniger horrendes Preisniveau gesenkt, worauf sich das Dispositiv Heimcomputer sukzessiv etablieren konnte. Bevor es zu einer endgültigen Ausbreitung von Computern und Computerspielen in die Wohnzimmer etlicher Familien kommen konnte, bedurfte es noch einiger wichtiger Schritte. Mit der Gründung der Firma Atari Incorporated im Juni 1972 und der Entwicklung des weltbekannten Spiels *Pong* ebnete Nolan Bushnell den

---

<sup>16</sup> Vgl.: Systemanforderungen (2017): "Thimbleweed Park."

<http://systemanforderungen.com/spiel/thimbleweed-park> (Stand: 18.08.2017)

<sup>17</sup> Vgl.: Systemanforderungen (2017): "Doom (2016)."

<http://systemanforderungen.com/spiel/doom-2016> (Stand: 18.08.2017)

<sup>18</sup> Vgl.: Mobygames (2017): "Maniac Mansion." <http://www.mobygames.com/game/maniac-mansion> (Stand: 18.08.2017)

<sup>19</sup> Vgl.: Kerr, "From DOS to Kickstarter. Maniac Mansion Director Ron Gilbert retraces his steps." (Stand: 16.08.2017)

<sup>20</sup> Vgl.: Moore, Gordon E. (1965): "Cramming more components onto integrated circuits." In: *Electronics Magazine* 38 (8). S. 114-117.



Weg für einen bis heute wachsenden Markt.<sup>21</sup> *Pong* gilt als das erste Computerspiel mit kommerziellem Erfolg<sup>22</sup>, während Atari selbst den Computerspiel-Markt bis in die anknüpfenden 80er Jahre dominieren wird. Die Umsetzung von Videospielen in den Arcade-Automaten führte dabei zu einer erfolgreichen Kommerzialisierung des Mediums. Erst über diesen Schritt, werden später aufkommende Retail-Versionen der Spiele sowie digitale Vertriebe, beispielsweise über die von Valve etablierte Plattform Steam oder CD Projekts GOG.com erst ermöglicht. 1972 barg neben dem Aufkommen der Arcades auch die erste stationäre Spielkonsole der Videospiegelgeschichte: die Magnavox Odyssey. Bedenkt man die Vielzahl von Konsolen, welche in den anknüpfenden Jahrzehnten entwickelt und vermarktet werden, kann dies als maßgebliches Ereignis betrachtet werden. Auch *Thimbleweed Park* erhielt eine Portierung für die Konsole Xbox One, während Umsetzungen für die Play Station 4 und die Nintendo Switch bereits in Planung sind. Auch wenn aktuelle Vertreter des Genres heute auf technischen Dispositiven, wie Smartphones oder Tablets, über Touchscreens bedient werden können, führt der Ausdruck *Point-and-Click* etymologisch auf die Verwendung einer grafischen Benutzeroberfläche und eine damit verbundene Maus zurück. Das Vorhandensein einer GUI sowie die Computergrafik selbst sind demnach essentiell für die Beschaffenheit von grafischen Point-and-Click Adventure Games. Vorläufer der modernen Computer, wie der IBM ASCC von 1944 oder der ENIAC von 1942, wiesen noch keine Peripherie-Geräte dieser Art auf. Vor dem Aufkommen erster Terminals arbeitete man hauptsächlich über Lochkarten und Drucker, welche mit dem Computer verbunden waren. Nachdem Ivan Sutherland 1962 mit der Entwicklung des Programms Sketchpad einen Grundstein auf dem Feld der Mensch-Computer-Interaktion gelegt hatte, konnte die kalifornische Firma Xerox PARC (Palo Alto Research Center) 1973 erstmals das Konzept einer GUI sowie die Bedienung des Computers per Maus<sup>23</sup> umsetzen. Die monochrome Kathodenstrahlröhre des *Xerox Alto* wies eine Bildschirmauflösung von 606x808 Pixeln auf, folgte dabei aber schon dem System von Icons, Fenstern und Menüleisten. Gängige Light-emitting-Diode- und Liquid-Crystal-Display-Monitore des 21. Jahrhunderts weisen logischerweise optimiertere Möglichkeiten der grafischen Darstellung auf und folgen dabei zumeist breit angelegteren Bildschirmformaten. *Thimbleweed Park* ist für gängige HD-Formate entwickelt worden und grenzt sich somit von den klassischen Grafik-Adventures ab.

---

<sup>21</sup> Vgl.: Kent, Steven L. (2001): "The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and beyond - the story behind the craze that touched our lives and changed the world." New York: Three Rivers Press. S. 35.

<sup>22</sup> Vgl.: Ebd., S. 45.

<sup>23</sup> Vgl.: Computer History Museum (2017): "Input & Output. Xerox Alto." <http://www.computerhistory.org/revolution/input-output/14/347> (Stand: 11.08.2017)

### 1.3 Kulturhistorische Analyse

Was aber bildet die kulturhistorische Grundlage zur Entstehung und Umsetzung *Thimbleweed Parks*? Im Hinblick auf die These ließe sich vermuten, dass besonders der kulturhistorische Hintergrund der 80er und 90er Jahre als Inspiration zur Gestaltung des Spiels gedient haben. Demnach lehne man die Ästhetik des Spiels in all ihren Facetten an Klassiker der LucasArts-Ära sowie derzeitige kulturelle Phänomene an, um eine klassische Visualisierung, Design-Philosophien und emulierte technische Limitationen zu erzeugen.<sup>24</sup> Allerdings erstreckt sich der historische Hintergrund des Gegenstands bis ins Jahr 2017 und kann daher nur begrenzt auf ein oder zwei Dekaden reduziert werden.

Zunächst stellt sich die Frage, ob in jüngster Zeit ein aufkommendes Interesse an nostalgischen Mustern auf kultureller Ebene zu verzeichnen ist. In der Tat ist dies leicht zu beantworten. Mit Blick auf die Film- und Fernsehindustrie fallen zahlreiche Beispiele auf, die genau diesem Verlangen nachkommen. Das Wiederaufleben des *Star Wars*-Franchises durch den Dreh einer kompletten Trilogie und drei weiteren kanonischen Filmen geht allen Beispielen voran. In *Star Wars: The Force Awakens* (USA, 2015) werden gezielt altbekannte Charaktere, wie Luke Skywalker oder R2D2, sowie Raumschiffe, wie der Millennium Falke, inszeniert und präsentiert, um eine emotionale Wirkung bei den Rezipient:innen hervorzurufen.<sup>25</sup> In gewisser Weise zitiert der Film durch Intertextualität das eigene Franchise.

Im Film hat diese Art von Intertextualität seit den 1980er Jahren sprunghaft zugenommen, da mit Fernsehen, Video und Programmkinos die gesamte Filmgeschichte verfügbar – und damit zitierbar – geworden ist.<sup>26</sup>

Auch andere Franchises erfreuen sich dieser Marketingstrategie; *Ghostbusters* (USA, 2016), *Jason Bourne* (USA, 2016), *Mad Max: Fury Road* (USA/ NAM/ AUS, 2015), *Ghost in the Shell* (USA, 2017) oder *Independence Day: Resurgence* (USA, 2016) bilden dabei nur den Anfang einer enorm langen Liste von aktuellen Sequels, Prequels, Neuauflagen und

<sup>24</sup> Vgl.: Sloan, Robin J. S. (2016): "Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism."  
<http://www.gamejournal.it/sloan-nostalgia-videogames/> (Stand: 16.08.2017)

<sup>25</sup> Vgl.: Golding, Dan (2015): "The Weaponized Nostalgia of Star Wars: The Force Awakens."  
<http://kotaku.com/the-weaponised-nostalgia-of-star-wars-the-force-awaken-1743413723> (Stand: 19.08.2017)

<sup>26</sup> Brunner, Philipp (2011): Intertextualität. Film-Beziehungen.  
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4731> (Stand: 17.08.2017)

Spin-Offs. *Thimbleweed Park* rezipiert auf audiovisueller, ludischer und narrativer Ebene das Genre der Grafik-Adventure-Games der ausgehenden 80er Jahre. Neben inhaltlicher Referenzen auf *LucasArts* und Adventure Games per se werden konkrete visuelle Bezüge zu den Spielen geschaffen. So ist die Bibliothek der sogenannten *MANSION Mansion* der Räumlichkeit in *Maniac Mansion* nachempfunden, um Erinnerungskultur zu schaffen.



Abbildung 1: Bibliothek Thimbleweed Park<sup>27</sup>



Abbildung 2: Bibliothek Maniac Mansion<sup>28</sup>

Kügler behandelt dieses Phänomen als Mnemotop.<sup>29</sup> Innerhalb des Spiels finden sich zahllose weitere Anspielungen und Referenzen, welche aufzeigen, dass *Thimbleweed Park* von der beschriebenen Intertextualität lebt.

Darüber hinaus spielt sich die Handlung *Thimbleweed Parks* im Jahre 1987, dem Erscheinungsjahr von *Maniac Mansion*, ab. Die erzählte Zeit wird dabei nutzbar gemacht, um Nostalgie-Effekte zu erzeugen. Vor dem kulturhistorischen Hintergrund bedeutet dies, dass besonders die ikonische Ästhetik der 80er und frühen 90er Jahre eine Rolle für die Konstellation von Setting und Gestaltung in *Thimbleweed Park* spielen. Die auf der Internetplattform *Netflix* veröffentlichte Science-Fiction-Mystery Serie *Stranger Things* (USA, 2016) bedient sich ähnlicher Gestaltungsrichtlinien und bildet so eine Hommage an die popkulturellen Phänomene dieser Zeit. Die Handlung des Spiels hingegen beginnt wie folgt: Zwei F.B.I.-Agenten, Agent Ray und Agent Reyes, werden damit beauftragt, einen Mordfall in der Kleinstadt *Thimbleweed Park* aufzuklären, bevor die Figuren in mysteriöse und surreale

<sup>27</sup> Abb. 1: Entnommen aus: <http://www.wurb.com/stack/wp-content/uploads/2017/04/tp-library.jpg> (Stand: 17.08.2017)

<sup>28</sup> Abb. 2: Entnommen aus: <http://www.mobygames.com/game/apple2/maniac-mansion/screenshots/gameShotId,43113/> (Stand: 17.08.2017)

<sup>29</sup> Vgl.: Kügler, Markus (2016): "Retrogardistische Minigames? Traditionsbewusstsein in medialer Diaspora." In: Letourneur, Ann-Marie / Michael Mosel / Tim Raupach (Hrsg.): *Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 112.

Geschehnisse verwickelt werden. Serien, wie *True Detective* (USA, 2014), *Twin Peaks* (USA, 1990-91, 2017) und *The X-Files* (CAN, 1993-95, 1995-2002, 2016), folgen in ihrer Handlung sehr ähnlichen Prämissen. Einzelne Kulissen des Spiels sind dabei augenscheinlich an einige Handlungsorte aus *Twin Peaks* angelehnt; neben dem Büro des Sherrifs tauchen in der Kleinstadt sowohl ein amerikanisches Diner, ein Hotel, eine Villa als auch eine verlassene Fabrik auf. Beide Serien folgen in ihrer Beschaffenheit einem Code, der einige Aspekte des Neonoir-Genre aufgreift. Einige dieser Aspekte finden sich auch in *Thimbleweed Park* wieder. Mit Blick auf das narrative und das audiovisuelle Genre sollen diese Bezüge in der systematischen Analyse noch weiter dekonstruiert werden.

Ein besonders relevanter Aspekt ist die kulturgeschichtliche Verhandlung des kybernetischen Raums sowie die der künstlichen Intelligenz. Neben den kastenförmigen Maschinen der Firma Pillowtronics, welche ganz *Thimbleweed Park* säumen, hat es die Figur Chuck Edmund vollbracht, sein Bewusstsein in einen Großrechner der Fabrik einzuspeisen, um Teil einer mächtigen K. I. zu werden. Als vermeintlicher Antagonist klärt die künstliche Intelligenz schließlich auf, dass alle Figuren und Orte *Thimbleweed Parks* nicht real seien, sondern Teil eines Computerspiels. Einerseits macht sich das Spiel damit zum selbstreflexiven Medium und auf der anderen Seite wird so der Aufenthalt der Figuren im virtuellen Raum suggeriert, was ohne Zweifel an Werke wie *The Matrix* (USA, 1999) der Wachowski-Geschwister oder David Cronenbergs *eXistenZ* (Kanada/UK/F, 1999) erinnert. Der Umgang mit künstlichen Intelligenzen und dem virtuellen Raum im Medium Film liegt dabei viel weiter in der Vergangenheit. Die Liste der Beispiele reicht zurück bis über die Erstausrahlung von *Metropolis* (GER, 1927). Naheliegende Filmbeispiele sind Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* (USA, 1968) und die K. I. *HAL 9000*, welche sich in ihrem Handeln gegen die Passagiere richtet, Lisbergers *Tron* (USA, 1982) und der Eintritt in den virtuellen Raum, aber auch *The Terminator* (USA, 1984) und *Westworld* (USA, 1973) und ihre Darstellung robotischer Entitäten und der Verhandlung von Roboterethik. Dass ein Thema, wie künstliche Intelligenz und die Beschreitung des virtuellen Raums, stets erneut medial verhandelt wird, zeigen aktuelle Inszenierungen in Film und Fernsehen. Mit der Umsetzung des Films *Westworld* im Serienformat (USA, 2016) sowie der Realverfilmung von *Ghost in the Shell* (USA, 2017) oder dem Prequel *Alien: Covenant* (USA, 2017) finden sich hochaktuelle Beispiele, die diesen Sachverhalt unterstreichen.

## 2. Systematische Analyse

Ein Genre wird durch die zusammenhängende Menge ästhetischer Merkmale des Mediums bestimmt. Um das Genre eines Computerspiels, sowie all seine Subgenres, sinnvoll bestimmen zu können, ist eine systematische Analyse des Gegenstands und seiner distinktiven Ausprägungen notwendig.

### 2.1 Technisches Genre

Obwohl die Analyse hauptsächlich anhand der PC-Version des Spiels, welche für das Windows-Betriebssystem ausgelegt ist, vollzogen wird, wurde *Thimbleweed Park* auf einer Vielzahl verschiedener Plattformen veröffentlicht oder soll es noch werden. Wie bereits erwähnt, soll neben der Portierung des Spiels auf aktuelle Konsolen, wie der PlayStation 4, der Xbox One und der Nintendo Switch, auch eine Version für iOS- und Android-basierte Tablets und Smartphones erscheinen.<sup>30</sup> Eine einfache Zuweisung eines technischen Dispositivs, wie etwa der Konsole oder des Personal Computers, ist im Falle des Gegenstands also hinfällig, da es sowohl Konsolenspiel, als auch PC-Spiel, Tablet-Spiel und Smartphone-Spiel ist, bzw. sein wird. Für Adventure-Games mit einer rechenintensiven 3D-Umgebung, wie *Firewatch* (2016) oder *The Wolf Among Us* (2013), kommt eine Portierung auf Tablets oder Smartphones vorerst nicht in Frage, während sich Titel, wie *Broken Age* (2014), *Deponia* (2012) o. ä., dafür qualifizieren. Gleichzeitig bedeutet dies, dass *Thimbleweed Park* nach einem einmaligen Erwerb sowohl an stationären Dispositiven als auch auf mobilen Geräten gespielt werden kann. Bei der Rezeption des Videospieles treten, je nach Apparat, natürlich frappierende Unterschiede auf. So kann die Größe und die Auflösung der grafischen Ausgabe von Gerät zu Gerät stark variieren. Der Bildschirm eines Smartphones ist tendenziell enorm viel kleiner als der eines Laptops oder eines stationären PCs. Auch die performativen Aspekte der Steuerung können, je nach Utensil, sehr unterschiedlich konstituiert sein. Zum geplanten Release auf den Dispositiven Smartphone und Tablet heißt es: "It's more jab and smooch than point and click."<sup>31</sup> Eine statische Internetverbindung oder die Möglichkeit zu Micropayment-Aktionen wird für das Spielen des Analyseexemplars nicht benötigt, lediglich für den einmaligen Download der Spieldateien oder eventueller Patches wird eine Verbindung zum World Wide Web benötigt.

<sup>30</sup> Vgl.: Gilbert / Winnick, "Thimbleweed Park." (Stand: 16.08.2017)

<sup>31</sup> Ebd. (Stand: 16.08.2017)

## 2.2 Narratives Genre

Wie sich in der kulturhistorischen Analyse des Gegenstands bereits gezeigt hat, vereint das narrative Genre *Thimbleweed Parks* vielerlei Einflüsse. Gary Winnick beschreibt diesen Kontext wie folgt: "The way *Maniac Mansion* is a parody of the B horror genre, *Thimbleweed's* a send-off of *Twin Peaks* and the *X-Files*, with some *True Detective* and a dash of Stephen King thrown in."<sup>32</sup> Das Narrativ entfaltet sich um den mysteriösen Mordfall am äußeren Rand der Stadt. Die beiden Agenten des Federal Bureau of Investigation werden damit beauftragt, die Leiche zu untersuchen und dem Kriminalfall nachzugehen. So gestaltet sich ein großer Teil des Spielgeschehens aus Befragungen, Nachforschungen und dem Nachgehen von Hinweisen, was einer ersten Zuordnung zum Genre der Kriminalgeschichten, bzw. der Detective fiction, entspräche. Der zynische Charakter Agent Angela Ray kommt dabei dem, einer *hardboiled* charakterisierten Figur sehr nahe, wie sie in Detektivgeschichten der Kriegs- und Nachkriegszeit häufig Verwendung fand.

Anknüpfend an das genannte Setting sind mehrere Merkmale des Film noir, bzw. des später daraus resultierenden Neonoir-Genres, bemerkbar. Gängig für die Film noir-Stilrichtung ist der Bruch mit der linearen Erzählordnung, zum Beispiel durch die Nutzung von Analepsen, um bereits vergangene Handlung zu präsentieren.<sup>33</sup> Die Narration *Thimbleweed Parks* macht ebenfalls Gebrauch dieser Erzähltechnik, um Figuren, wie Ransome oder Delores, einzuführen oder näher zu beleuchten. Interessanterweise verzichtet man auf eine rein subjektive Wahrnehmung des Erzählten; einige der spielbaren Charaktere bewahren ihre Geheimnisse und Absichten bis zum Spielende. Die Spielwelt wird zwar in Farbe präsentiert, so benutzt man jedoch ein low-key-Setting und somit eine dunkle Farbpalette und düstere Szenerien. Dem Genre entsprechend, werden die Szenen nur über gezielt eingesetzte Lichtquellen beleuchtet, welche oftmals nur diffuses Licht absondern oder flackern.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Vgl.: Gilbert / Winnick, "Thimbleweed Park." (Stand: 16.08.2017)

<sup>33</sup> Vgl.: Michael Mosel (2013): Game noir. Der Einfluss des Film noir auf das Computerspiel. In: Koubek, Jochen / Michael Mosel / Werning Stefan (Hrsg.): Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. S. 99

<sup>34</sup> Vgl.: Ebd., S. 103.



Abbildung 3: *Quickie Pal*<sup>35</sup>

Michael Mosel verordnet Computerspiele, welche dezidiert Merkmale und Ästhetiken des Film noir- oder Neonoir-Genres aufgreifen und etablieren, dem Genre *Game noir*.<sup>36</sup> Bekannte Beispiele dafür wären Titel, wie *Grim Fandango* (1998) und *L. A. Noire* (2011). Obwohl die Aufklärung des Mordfalls eine eher bedrückende Thematik einführt, wird diese spätestens durch die ersten Dialoge aufgebrochen. "Have you solved the murder, yet? The body is starting to pixelate."<sup>37</sup> - Ikonisch für grafische Point-and-Click Adventure Games, wie *The Secret of Monkey Island* (1990), *Day of the Tentacle* (1993) oder *Sam & Max: Hit the Road* (1993), sind humoristische Einschübe. *Thimbleweed Park* folgt diesem Prinzip treu, was nach nur kurzer Spielzeit deutlich wird. Die retrofuturistische Verhandlung von fantastischen Technologien, wie Robotern, dem kybernetischen Raum und der übermächtigen K. I., welche zu Teilen noch aus dem Bewusstsein Chuck Edmonds besteht, bringt zudem Elemente des Science-Fiction-Genres ein.

## 2.3 Ludisches Genre

Das zentrale Gameplay-Element *Thimbleweed Parks* sind Rätsel; dazu zählen Objekträtsel, Dialogrätsel und Logikrätsel. Die Regeln des Spiels legen fest, dass sich die Figuren in bestimmten Arealen der Spielwelt steuern lassen und dass ausgewählte Spielobjekte innerhalb der aktiven Szene Interaktionsmöglichkeiten bereit halten.<sup>38</sup> So lassen sich

<sup>35</sup> Abb. 3: Entnommen aus <https://i.ytimg.com/vi/31ip8rU6Pc4/maxresdefault.jpg> (Stand: 19.08.2017)

<sup>36</sup> Vgl.: Mosel, "Game noir - Der Einfluss des Film noir auf das Computerspiel", S. 106.

<sup>37</sup> Terrible Toybox. (2017). *Thimbleweed Park*. [PC Computer], Terrible Toybox, San Francisco USA, gespielt zuletzt am 02. September 2017.

<sup>38</sup> Vgl.: Butler, Mark (2007): "Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens." Berlin: Kadmos Verlag. S. 51.



beispielsweise Items aufnehmen, kombinieren, austauschen oder benutzen, um neue Möglichkeiten zu eröffnen und die Handlung des Spiels anzutreiben. Der Spielumfang des Analyse-Exemplars besteht aus einer *Single-Player*-Kampagne in zwei verschiedenen Schwierigkeitsmodi. Fünf verschiedene Charaktere sind dabei spielbar und über ein Interface-Element lässt sich zwischen diesen Figuren hin- und herschalten.

Das Spiel legt einen starken Fokus auf die Narration, was typisch für Vertreter des Adventure-Genres ist.<sup>39</sup> Im Gegensatz zu modernen episodenhaften Point-and-Click-Adventures, wie *The Wolf Among Us* (2013) und *Game of Thrones* (2014), konzentriert man sich weniger auf eine kontinuierliche und cineastische Darbietung der Handlung als auf komplexe Puzzlestrukturen.<sup>40</sup> Auf Quick-Time-Events wird vollends verzichtet, obwohl diese innerhalb des Genres mittlerweile oft Verwendung finden. Die Erzählung entfaltet sich, vergleichbar mit explorativen Walking Simulatoren, wie *Dear Esther* (2012) oder *Gone Home* (2013), in einer größtenteils frei begehbaren Spielwelt und die Abfolge von Ereignissen ist dabei an keinen eindeutig linearen Ablauf gebunden. Erreicht man jedoch bestimmte Meilensteine innerhalb des Spielverlaufs, werden neue Areale der Spielwelt hinzugefügt und zur Exploration freigegeben. Eine Verknüpfung zu *Open-World*-Spielen, welche sich durch derlei Charakteristika<sup>41</sup> definieren, liegt nahe.

## 2.4 Performatives Genre

Das Spielen von Computerspielen konstituiert sich durch die Interaktion und den Ausdruck der Spieler:innen währenddessen. So ist der performative Aspekt von Spielen um einiges stärker ausgeprägt als in anderen Medien. Im Hinblick auf *Thimbleweed Park* sollte zunächst die folgenden Fragen gestellt werden: Wer spielt das Spiel? Welche Zielgruppe wird angesprochen? Text- und Werbeinhalte der Kickstarter-Homepage<sup>42</sup> suggerieren, dass es sich bei der Zielgruppe primär um rätselaffine Menschen handelt, welche bereits mit den ersten grafischen Point-and-Click Adventure Games vertraut sind oder einen Bezug zum Genre per se haben. Zweifellos zielt *Thimbleweed Park* in der gewählten Ästhetik darauf ab,

<sup>39</sup> Vgl.: Seda, "Interactive Storytelling im Adventure Game", S. 164.

<sup>40</sup> Vgl.: Wawro, Alex (2015): "Episodic design is a bad fit for classic adventure games." [http://www.gamasutra.com/view/news/258911/Ron\\_Gilbert\\_Episodic\\_design\\_is\\_a\\_bad\\_fit\\_for\\_classic\\_adventure\\_games.php](http://www.gamasutra.com/view/news/258911/Ron_Gilbert_Episodic_design_is_a_bad_fit_for_classic_adventure_games.php) (Stand: 28.08.2017)

<sup>41</sup> Vgl.: Dimopoulos, Konstantinos (2017): "Game Cities. The Urbanism of Thimbleweed Park." [https://www.gamasutra.com/blogs/KonstantinosDimopoulos/20170622/300376/Game\\_Cities\\_The\\_Urb\\_anism\\_of\\_Thimbleweed\\_Park.php](https://www.gamasutra.com/blogs/KonstantinosDimopoulos/20170622/300376/Game_Cities_The_Urb_anism_of_Thimbleweed_Park.php) (Stand: 06.09.2017)

<sup>42</sup> Vgl.: Thimbleweed Park Kickstarter-Kampagne (Stand: 18.08.2017)



die nostalgische Sehnsucht dieses Klientels zu bedienen.<sup>43</sup> Das Spiel beinhaltet keinen Multiplayer-Modus, d. h. gespielt wird alleine oder mit Zuschauern. Eine kompetitive Ebene entfällt damit weitgehend, lediglich durch Speedruns können sich Spieler:innen in ihrer Spielzeit unterbieten.

Durch die Menge verschiedener Portierungen ist man als Spieler:in nicht mehr an nur einen Ort gebunden, um sich dem Spiel zu widmen. Nach Jesse Schell jedoch, wird der Akt des Spielens durch die Wahl des Ortes durchaus beeinträchtigt.

Das Gameplay bestimmter Spiele wird nicht selten durch eine gewisse Privatsphäre begünstigt. Wollen wir uns beispielsweise darauf einlassen, mit Haut und Haar in eine Fantasy-Welt einzutauchen, dann tun wir dies bevorzugt an einem 'sicheren' Ort - an dem wir entweder allein oder von Menschen umgeben sind, die wir kennen und denen wir vertrauen.<sup>44</sup>

Narrativ-orientierte Spiele, wie *Thimbleweed Park*, erfreuen sich demnach eines Rückzugsortes, um eine höhere Immersion zu gewährleisten. Zudem erfordert das Lösen des Spiels eine gewisse kognitive Leistung, da sich die ludischen Charakteristika hauptsächlich über Item- und Dialogrätsel definieren. Nachdenken und Rätseln wird durch ebensolche Orte begünstigt. Die Motivation der Spieler:innen, sich dem Gegenstand zu widmen, ist dabei von großem Belang. Ausgehend vom Spannungsfeld der intrinsischen und extrinsischen Motivation<sup>45</sup>, ließe sich vermuten, dass Spieler:innen in erster Linie intrinsisch motiviert werden, da Spielelemente, wie ein Highscore oder werkimmanente Belohnungen, nicht existieren. Jedoch erleben Spieler:innen während des Spielens Emotionen, hervorgerufen durch bestimmte Komponenten des Mediums. Darunter fallen Begeisterung<sup>46</sup>, Überraschungsmomente<sup>47</sup>, Neugier<sup>48</sup> oder auch Frust. Ist der Fortschritt durch das Lösen eines Puzzles gewährleistet, so wird die Handlung des Spiels vorangetrieben und die Neugier gesättigt. Ist ein bestimmtes Rätsel zunächst unlösbar, stagniert die Handlung und der Spielfluss wird unterbrochen, was zu aufkommendem Frust führen kann. Wie bereits erwähnt, erfolgt die namensgebende Point-and-Click-Bedienung dabei entweder über einen Controller, eine Maus oder einen Touchscreen. Im Gegensatz zu zeitkritischen Actionspielen<sup>49</sup>, wie *DOOM* (2016) oder *Overwatch* (2016), ist das Gameplay *Thimbleweed Parks* an

---

<sup>43</sup> Vgl.: Letourneur, "Einleitung - Nostalgie, Erinnerungskultur und Retrotechnologien", S. 15.

<sup>44</sup> Schell, Jesse (2016): "Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln." Frechen: mitp Verlag. S. 64.

<sup>45</sup> Schell, "Die Kunst des Game Designs", S. 208.

<sup>46</sup> Vgl.: Ebd., S. 75.

<sup>47</sup> Vgl.: Ebd., S. 75.

<sup>48</sup> Vgl.: Ebd., S. 79.

<sup>49</sup> Vgl.: Butler, "Would you like to play a game?", S. 53.

keinerlei Zeitlichkeit gebunden und fordert zudem keine komplexe kinesthätische Performanz.

## 2.5 Audiovisuelles Genre

*Thimbleweed Park* wird in einer 2D-Umgebung, bzw. einer 2,5-Umgebung unter Berücksichtigung der Vielzahl von Parallaxen, dargestellt und nutzt dabei die Third-Person-Perspektive. Obgleich sich bis heute ein bemerkenswertes Spektrum an grafisch elaborierten Adventure Games, wie beispielsweise *Firewatch* (2016) oder *Silence* (2016), entwickelt hat, orientieren sich die Entwickler von Terrible Toybox visuell an einigen klassischen Vertretern des Genres. Inspiriert von Spielen, wie *Maniac Mansion* oder *The Secret of Monkey Island*, wählt man eine zentralperspektivische Visualisierung einzelner 2D-Kulissen in Pixel-Art. Passend zum Verb-Interface, besinnt man sich auf eine Grafik, welche an den 8-Bit-Stil der späten 80er und frühen 90er Jahre angelehnt ist, ohne auf Limitationen, wie den *Enhanced Graphics Adapter*-Grafikstandard von 4 Bit pro Pixel, angewiesen zu sein. Auch die typische EGA-Auflösung von 640x350 Pixeln ist in der Zeit von HD- (*High Definition*, 2K, 1920x1080) und UHD-Computermonitoren (*Ultra High Definition*, 4K, 3840x2160) obsolet geworden.

Mit dem Ziel, dennoch eine vergleichbare Ästhetik hervorzubringen, verzichtet man in *Thimbleweed Park* auf hochqualitative Render der Figuren und besinnt sich auf abstrahierte Ikone der Charaktere.<sup>50</sup> Interessanterweise finden sich auch in anderen ludischen Genres immer wieder Spiele in vergleichbarer Pixel-Art-Ästhetik, obwohl es sich dabei nur selten um ein AAA-Game mit hohem Entwicklungsbudget handelt. Erfolgreiche Independent-Titel, wie die Farming-Simulation *Stardew Valley* (2016), der Action-orientierte Platformer im Metroidvania-Stil *Owlboy* (2016) oder das Puzzle-Adventure *Gods Will Be Watching* (2014), zeigen dennoch auf, dass weiterhin Interesse an Spielen in dieser speziellen Optik besteht.

Den Sound betreffend, passt sich *Thimbleweed Park* den Entwicklungen der letzten Jahrzehnte an. Man setzt hierbei auf einen eigens komponierten und aufgenommenen Soundtrack<sup>51</sup> abseits des synthetischen Chiptune-Genres sowie eine Synchronisation der Dialoge. Stilistisch bewegt sich der Soundtrack Steve Kirks zwischen eher düsteren

<sup>50</sup> Vgl.: Gilbert / Winnick, "Thimbleweed Park." (Stand: 16.08.2017)

<sup>51</sup> Vgl.: Kirk, Steve (2017): "Steve Kirk, Composer for Interactive Media. Projects." <http://www.stevetikpop.com/projects/> (Stand: 31.08.2017)

Klangfarben und meist langsamen Tempi und kommt damit instrumentalen Stücken des amerikanischen Sänger und Komponisten Tom Waits sehr nahe. Vereint werden dabei Stilrichtungen des Jazz, Folk und Blues.

## 3. Medienästhetische Analyse

### 3.1 Audiovisuelle Ästhetik

#### 3.1.1 Grafik

Die systematische Analyse des audiovisuellen Genres hat gezeigt, dass Thimbleweed Park in 2,5D-Pixelgrafik umgesetzt wurde. Auf den ersten Blick wirkt der gewählte Grafikstil, wie ein Blick in die Vergangenheit. Bei genauerer Betrachtung fällt allerdings auf, dass die 8-Bit-Ästhetik der späten 80er und frühen 90er Jahre nur partiell nachgestellt wurde. So handelt es sich zwar zum Pixel-Art, aber um keine 8-Bit-Art. Der Artist Mark Ferrari geht im GDC Talk 2016<sup>52</sup> auf einige seiner gewählten Methoden zur Umsetzung einer solchen hybriden Grafik ein. Man produziert ein Spiel, das sich wie eine gute Erinnerung an die alten Klassiker anfühlen soll<sup>53</sup>, ohne dabei an die technische Limitationen gebunden zu sein.

Die verwendeten Grafikdateien sind in ihrer Beschaffenheit nicht auf die 8-Bit-Farbtiefe des EGA-Standards beschränkt; es handelt sich hierbei um 32-Bit-Art. Ferrari nennt den verwendeten Stil *8-Bit-ish*-Art. Dabei kommen verschiedenste Techniken zum Tragen, welche den Stil vom eigentlichen 8-Bit-Stil abgrenzen. Darunter fällt beispielsweise das Realtime-Lighting<sup>54</sup>, welches erstmals 1996 im Computerspiel *Quake* nutzbar gemacht wurde. Durch den Einsatz von flackernden Laternen, animierten Leuchtreklamen und schwirrenden Glühwürmchen wird das obskure Low-key-Setting *Thimbleweed Parks* maßgeblich unterstützt. Hervorgerufen werden diese Leuchteffekte durch animierte Sprites verschiedener Lichtradien, deren Opazität zuvor gesenkt wurde.

<sup>52</sup> Vgl.: Ferrari, Mark (2016): "8 Bit & '8 Bitish' Graphics-Outside the Box."  
<https://www.gdcvault.com/play/1023586/8-Bit-8-Bitish-Graphics> (Stand: 11.08.2017)

<sup>53</sup> Dimopoulos, "Maniac mansion creators stick to their roots with new adventure game" (Stand: 19.08.2017)

<sup>54</sup> Vgl.: Ferrari, "8 Bit & '8 Bitish' Graphics-Outside the Box.", [TC 00:22:53-00:23:18] (Stand: 11.08.2017)

Die einzelnen Kulissen werden als Continuous Environment dargestellt, das heißt, es werden keine Tiles benutzt, um die Hintergründe zu kacheln. Die zentralperspektivischen Hintergrundbilder erstrecken sich oftmals über das Format des benutzten Ausgabegeräts hinaus. Über Smooth-Scrolling verschiebt sich der Bildausschnitt genau dann, wenn die aktive Figur sich dem Bildrand nähert. Spiele, die ihrer Zeit für die SCUMM-Engine entwickelt wurden, verfolgten ein ähnliches Prinzip, allerdings konnte das Bild nur um jeweils 8 Pixel pro Scroll<sup>55</sup> verschoben werden. Der sogenannte XY-Scroll funktioniert, in Abhängigkeit von der aktiven Szene, sowohl horizontal als auch vertikal.



Abbildung 4: Vista<sup>56</sup>

Des Weiteren sind die Kulissen in bis zu elf verschiedene Bildebenen unterteilt, welche teilweise einzeln animiert sind. Beim Scrollen verschieben sich die einzelnen Parallaxen in unterschiedlicher Geschwindigkeit, um eine zusätzliche Tiefenwirkung zu erzeugen. Techniken, wie Smooth- und Parallax-Scrolling, finden sich heute beinahe in jedem 2,5D-Grafik-Adventure wieder. Schnell wird deutlich, dass es nicht darum geht, eine authentische 8-Bit-Ästhetik zu verwirklichen. Man macht sich die technischen Errungenschaften der letzten Jahrzehnte zu Nutze, um die gewünschte Pixel-Grafik gezielt zu verbessern.

### 3.1.2 Animation

Eine deutliche Entwicklung hinsichtlich der Animation in grafischen 2D-Adventures macht sich aufgrund der Menge an verschiedenen Animationen deutlich bemerkbar. *Maniac Mansion* beispielsweise, hatte keinerlei Spezial-Animationen.<sup>57</sup> Die spielbaren Charaktere

<sup>55</sup> Vgl.: Gilbert, Ron (2015): Scrolling Rooms. Auf: Thimbleweed Park Blog; URL: [https://blog.thimbleweedpark.com/scrolling\\_rooms](https://blog.thimbleweedpark.com/scrolling_rooms) (Stand: 31.08.2017)

<sup>56</sup> Abb. 4. Entnommen aus: <https://welcometolastweek0.files.wordpress.com/2017/04/thimbleweedpark-widevista.png> (Stand: 31.08.2017)

<sup>57</sup> Vgl.: Gilbert, Ron (2015): Special Case Animations II. Auf: Thimbleweed Park Blog; URL: [https://blog.thimbleweedpark.com/more\\_special](https://blog.thimbleweedpark.com/more_special) (Stand: 31.08.2017)

konnten lediglich in vier verschiedene Richtungen laufen und Items aufnehmen, da für weitere Animationen der Speicherplatz nicht ausreichte. Da heutzutage der Speicherplatz gewissermaßen unbegrenzt ist, lassen sich enorm viel mehr Animationen einbauen. Neben den bereits erwähnten Hintergrund- und Lichtanimationen beinhaltet Thimbleweed Park eine große Anzahl von Charakter-Animationen.<sup>58</sup> Die Figuren können Leitern erklimmen, reden, brechen. Einige der Charaktere haben sogar eigene Spezial-Animationen; so führt Delores beispielsweise bei Erhalt der Zusage von *Mmucas Flem* einen aufwendig inszenierten Freudentanz auf. Obgleich Sprite-Animationen dieser Art enorm viel Aufwand in der Herstellung erfordern, zählen sie zum Standard vergleichbarer Grafik-Adventures. Manche Entwickler greifen auf hybride Grafiken und Animationen zurück. Beispielsweise *Silence* (2016) oder *The Journey Down* (2012) nutzen 3D-Modelle und -Animationen der Figuren, während die Hintergründe gezeichnet wurden.

Thimbleweed Park benutzt ausschließlich Sprite-Animationen. Die verschiedenen Bilddateien werden zunächst einzeln gezeichnet und im Speicher abgelegt. Soll eine Animation abgerufen werden, werden die dazugehörigen Sprites in festgelegter Reihenfolge ausgegeben, um so den typischen Zeichentrick-Effekt zu erzielen. Über Sprite-Scaling lässt sich außerdem ein Tiefeneffekt hervorrufen. Manche Kulissen erlauben es, in hintere Bereiche zu manövrieren. Bewegt man eine Figur in einen solches Areal, skalieren die Sprites der Figur adäquat zur simulierten Raumtiefe des 2D-Hintergrunds.

### 3.1.3 Sound

Wie verhält sich das Sound-Design in *Thimbleweed Park* im Vergleich zu den veröffentlichten Titeln der *LucasFilm-Games-Gruppe*? Obgleich einige moderne Computerspiele mit einem Chiptune-Soundtrack versehen werden, welcher an den MIDI-Sound des MT-32 erinnert, entscheidet man sich bewusst gegen derartige Einflüsse. Die Design-Entscheidung fällt zugunsten eines multi-instrumentalen und eigens aufgenommenen Soundtracks.<sup>59</sup> Die systematische Analyse hat bereits ergeben, dass die musikalische Untermalung des Spiels durch Stil und langsame Tempi das Setting Thimbleweed Parks treffend ausformuliert. Das Stück *No Quarter* wird sogar in die Diegese

---

<sup>58</sup> Vgl.: Gilbert, Ron (2015): "Special Case Animations II."  
[https://blog.thimbleweedpark.com/more\\_special](https://blog.thimbleweedpark.com/more_special) (Stand: 31.08.2017)

<sup>59</sup> Vgl.: Kirk, Steve (2017): "Steve Kirk, Composer for Interactive Media. Projects."  
<http://www.stevекirkpop.com/projects/> (Stand: 31.08.2017)

eingebunden, da es sowohl in der Radiostation *KSCUM 198.7 FM* als auch in der Lobby des Hotels abgespielt wird und die Figuren darauf Bezug nehmen.

Auch hier gilt, dass sowohl Speicherplatz als auch zur Verfügung stehende Rechenleistung gewinnbringend genutzt wurden, um dem Spiel mehr Inhalte zu verleihen, als es zu damaligen Verhältnissen möglich war. Neben eingebautem Ambient-Sound und Soundeffekten werden sämtliche Dialoge des Spiels in englischer Sprache synchronisiert. Zusätzlich fügt man über tausend Sprachnachrichten einzelner Backer ein, welche über die Telefone im Spiel abhörbar sind. Charakteren, wie *Ransome* dem Beleidigungs-Clown, wird durch das ikonische Voice-Acting<sup>60</sup> eine besonderen Note verliehen. Unabhängig vom jeweiligen Subgenre finden sich Aspekte, wie ein aufgenommener Soundtrack und eine Synchronisation, in einem Großteil aller modernen Adventure Games wieder.

### 3.1.4 Filmästhetische Merkmale

Im Hinblick auf das Point-and-Click-Genre selbst wird man feststellen, dass eine Hinwendung zu cineastischen Charakteristika bemerkbar ist. Besonders Spiele, wie *The Walking Dead* (2012), *Game of Thrones* (2013) oder auch *The Pillars of the Earth* (2017) verdeutlichen dies. Sowohl Cutscenes als auch Gameplay folgen oftmals filmischen Mitteln, wie der kontrollierten Mise-en-Scène, der Beleuchtung oder der Kameraführung.



Abbildung 5: The Walking Dead<sup>61</sup>

<sup>60</sup> Vgl.: Gilbert, Ron (2017): "Ransome the \*Bleeping\* Clown."  
[https://blog.thimbleweedpark.com/ransome\\_trailer](https://blog.thimbleweedpark.com/ransome_trailer) (Stand: 31.08.2017)

<sup>61</sup> Abb. 5: Entnommen aus: <https://telltale.com/series/the-walking-dead/> (Stand: 01.09.2017)

Thimbleweed Park hingegen bietet eine eher überschaubare Palette filmästhetischer Merkmale, welche primär Auswirkungen auf die Narration haben. Mithilfe von eingeschobenen Cutscenes wird schon früh im Verlauf des Spiels Suspense erzeugt. Als Spieler:in wird man darin eingeweiht, dass die Handlung des Spiels unter dauerhafter Beobachtung steht, ohne dass einer der Figuren davon ahnt. Erst im fortgeschrittenen Spielverlauf erfolgt die Aufklärung dessen und die vierte Wand wird durch die direkte Adressierung des Spielers, bzw. der Spielerin, im Dialog durchbrochen. Um der Neonoir-Ästhetik gerecht zu werden, folgt die Beleuchtung den Maßstäben des Low-Key-Stils, wie die Analyse des narrativen und audiovisuellen Genres bereits gezeigt hat. Obwohl die technischen Mittel für eine cineastische Darstellung im Computerspiel heute durchaus gegeben sind, nutzen die Entwickler von Terrible Toybox diese nur bedingt. Die grafische Abstraktion im Stile der ausgehenden 80er Jahre widerspricht gewissermaßen einer rein filmhaften Ausrichtung des Gegenstands.

## 3.2 Ludition

### 3.2.1 Ludische Charakteristika

Welche ludischen Kriterien heben *Thimbleweed Park* von den formästhetischen Merkmalen aktueller Genre-Vertreter ab? Orientiert man sich dabei ausschließlich an klassischen Vorlagen? Per Definition zählen Adventure-Games zu einem Typ Spiel, dessen Fokus hauptsächlich auf Rätseln, bzw. Puzzles, und einem narrativen Rahmen liegt.<sup>62</sup> Oftmals besteht das Ziel des Spiels daraus, zum narrativen Ende vorzudringen. Der Spielfortschritt wird zumeist mit neuen Fragmenten der Story belohnt, so auch in *Thimbleweed Park*. Neue Räume, Figuren oder Aufgaben treiben das Narrativ an und bringen zudem neue ludische Herausforderungen für die spielende Person. Hervorgerufen wird dies, durch die erfolgreiche Manipulation der Spielwelt, beispielsweise durch Item-Kombinationen oder der Platzierung von Gegenständen am richtigen Ort. Dem ludischen Genre entsprechend ist es der spielenden Person erlaubt, durch die verschiedenen Räume und Bereiche zu manövrieren, mit Spiel-Objekten, NPCs oder Gegenständen zu interagieren und somit die Zustände der Spielwelt zu manipulieren.

---

<sup>62</sup> Vgl.: Bronstring, Marek (2012): What are adventure games?  
<https://adventuregamers.com/articles/view/17547> (Stand: 06.09.2017)



In der Tat gilt besonders die Spielwelt als Alleinstellungsmerkmal des Gegenstands. Das Open-World-Setting bietet die Möglichkeit, weitaus komplexere und übergreifende Puzzle-Strukturen umzusetzen. *Deponia* (2012), *Life is Strange* (2015), *The Walking Dead* (2012) und viele andere Adventure Games verfolgen ein episodenhaftes Aufteilen der Spielwelt in einzelne, aufeinanderfolgende Levelabschnitte. Auch *Firewatch* täuscht die Begehrbarkeit der üppig angelegten Spielwelt oftmals nur vor; je nach Spielfortschritt sind lediglich schlauchförmige Level-Areale für die spielende Person zugänglich. Nachdem die Spielwelt *Thimbleweed Parks* schrittweise erkundet wurde, bleibt diese zugänglich. Die Puzzles erstrecken sich über die Gesamtheit aller Orte im Spiel, wie einige Flussdiagramme der Entwickler belegen.<sup>63</sup>

Der aktiven Spielfigur ist es erlaubt, Items aufzusammeln und diese im Inventar aufzunehmen. Moderne Point-and-Click-Adventure-Games, wie *Silence* (2016) oder *The Pillars of the Earth* (2017), tun es den Walking Simulatoren beinahe gleich und verzichten auf ein reichhaltiges Inventar. Die Objekträtsel und Kombinationsmöglichkeiten sind hier auf ein Minimum beschränkt, was den Schwierigkeitsgrad des Spiels sowie dessen Komplexität enorm senkt. *Thimbleweed Park* positioniert sich größtenteils entgegen dieser Tendenz, allerdings wurden einige Features implementiert, welche als Hilfestellung agieren sollen. Zwar entscheidet man sich gegen eine Highlight-Funktion, welche alle Interaktionsmöglichkeiten im Raum markieren würde, dafür aber für Notizblöcke, welche als Zielsystem dienen und die zu bewältigen Aufgaben der Charaktere stichpunktartig auflisten, sowie einen Ratgeber, welcher über die Telefone des Spiels erreichbar ist. Spieler:innen können so besser den Überblick bewahren<sup>64</sup> und zudem wird anhand von direktem Feedback das Gefühl von Spielfortschritt<sup>65</sup> vermittelt.

Die Charaktere sterben zu lassen, war bereits zu Zeiten der klassischen Grafik-Adventures keine Option für die Entwickler.<sup>66</sup> Allerdings bestand die Möglichkeit, *Maniac Mansion* in Sackgassen zu manövrieren, beispielsweise indem man die Cola in den Abfluss kippt. So konnte diese nicht mehr zum Ruhigstellen der fleischfressenden Pflanze genutzt werden, woraufhin das Spiel nicht mehr vollendet werden konnte. Sackgassen dieser Art wurden in der Entwicklung *Thimbleweed Parks* komplett vermieden.

---

<sup>63</sup> Vgl.: Gilbert, Ron (2015): "Maps and Puzzles."

[https://blog.thimbleweedpark.com/maps\\_and\\_puzzles](https://blog.thimbleweedpark.com/maps_and_puzzles) (Stand: 07.09.2017)

<sup>64</sup> Vgl.: Schell, "Die Kunst des Game Designs", S. 320.

<sup>65</sup> Goulding, Andrew (2010): State Of The Point-and-Click Art.

[https://www.gamasutra.com/view/feature/134261/state\\_of\\_the\\_pointandclick\\_art.php?page=2](https://www.gamasutra.com/view/feature/134261/state_of_the_pointandclick_art.php?page=2) (Stand: 06.08.2017)

<sup>66</sup> Vgl.: Kerr, "From DOS to Kickstarter", [00:48:18] (Stand: 16.08.2017)



### 3.2.2 Graphical User Interface

Die gewählte Form des Graphical User Interface (GUI) geht zurück auf *Maniac Mansion* und *Monkey Island*. Während Adventure Games, wie *King's Quest* oder *Mystery House* noch durch Eingabe in einen Text-Parser bedient wurden, wurde die grafische Oberfläche mit anklickbaren Aktionsverben erstmalig in den genannten Titeln der *LucasFilm Games*-Gruppe umgesetzt. Dialoge erfolgen über die sogenannte Dialogbox. Verschiedene Sätze, Phrasen oder Ausrufen werden als Option auf dem Panel ausgestellt und über einen Linksklick aktiviert. Die Auflistung des scrollbaren Inventars orientiert sich am Interface von *Monkey Island*, während das Widget zum Wechsel zwischen den spielbaren Charakteren erstmals in *Maniac Mansion* zu beobachten ist.



Abbildung 6: Graphical User Interface<sup>67</sup>

Die Nutzung des klassischen Verb-Interfaces wird in *Thimbleweed Park* als nostalgisches Feature ausgestellt<sup>68</sup>, obwohl sich mit der Zeit verschiedenste Alternativen ergeben haben. Die *Deponia*-Quadrilogie, als sehr aktueller Vertreter des Genres, wird beinahe ausschließlich über die Eingabe per Maus gesteuert. Per Linksklick wird navigiert und interagiert, über den Rechtsklick wird betrachtet und kommentiert. Die Interaktion wurde soweit kontextualisiert, dass eine Schaltfläche für Verben obsolet geworden ist. Gleichzeitig ergibt sich daraus ein alterierender Spielfluss sowie ein eingeschränktes Rätsel-Design. Ron Gilbert äußert sich zur Wahl des Graphical User Interfaces in einem Interview auf Gamasutra:

A few years after *Monkey Island*, verbs started disappearing. All we were left with was "use," but it always felt like something was missing. You get additional puzzle solving and humor opportunities through verbs. I don't think they will have a big comeback -- there are downsides to them -- but in doing a true classic point and click game, I think we need them.

<sup>69</sup>

<sup>67</sup> Abb. 6: Eigene Darstellung, Daten entnommen aus *Thimbleweed Park* (2017).

<sup>68</sup> Gilbert, Ron (2015): "UI in Action." [https://blog.thimbleweedpark.com/ui\\_in\\_action](https://blog.thimbleweedpark.com/ui_in_action) (Stand: 06.09.2017)

<sup>69</sup> Dimopoulos, "Maniac mansion creators stick to their roots with new adventure game", (Stand: 19.08.2017)

Die Bedienung erfolgt nicht so intuitiv und komfortabel, wie man es aus modernen Point-and-Click-Adventure-Games mittlerweile gewöhnt ist. Allerdings setzt man das GUI gezielt ein, um ein nostalgisches Moment zu erzeugen und dem Spiel weiterführende Komplexität zu verleihen.

### 3.3 Narration

Die gewählte Form der Narration dient als besonderes Distinktionsmerkmal *Thimbleweed Parks*. In nostalgischer Erinnerung an *Maniac Mansion* und *Day of the Tentacle* entfaltet man das Narrativ um mehrere spielbare Charaktere: die F.B.I.-Agenten Ray und Reyes, die Game-Designerin Delores, die geisterhafte Gestalt ihres Vaters Franklin und der Beleidigungs-Clown Ransome. Jede Figur verfolgt prinzipiell persönliche Ziele und wird eigens in die Handlung eingebettet. Über spielbare Analepsen werden die Charaktere separiert eingeführt, bevor sie im Hauptstrang der Handlung zur Verfügung stehen. Der dynamische Wechsel zwischen verschiedenen Charakteren gilt heute als eher seltenes Phänomen, solange diese nicht durch Raum und Zeit voneinander getrennt sind.

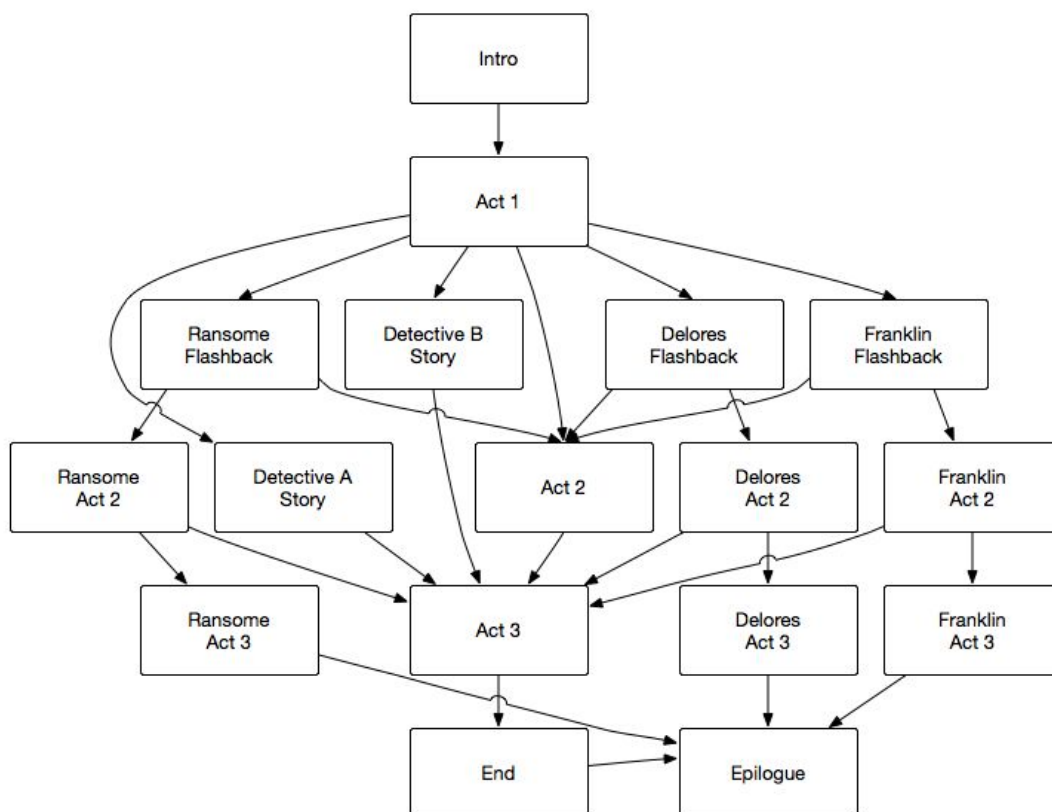


Abbildung 7: Story Layout<sup>70</sup>

<sup>70</sup> Abb. 7: Entnommen aus: [https://blog.thimbleweedpark.com/story\\_layout](https://blog.thimbleweedpark.com/story_layout) (Stand: 01.09.2017)

Die Fragmentierung der Handlung auf fünf spielbare Charaktere mündet dabei allerdings in einer ludonarrativen Dissonanz. Obwohl man über den *Talk to*-Befehl des GUI-Elements mit anderen Figuren und NPCs kommunizieren kann, tauschen sich die spielbaren Figuren nicht über das Erlebte aus. Tatsächlich sind einige Rätsel des zweiten Aktes so konzipiert, dass sie nur in Zusammenarbeit von Delores und den Agenten Ray und Reyes gelöst werden können. Es erscheint wenig glaubwürdig, dass die spielbaren Figuren sich gegenseitig helfen und Objekte untereinander austauschen, obwohl sie sich kaum kennen und durch unterschiedliche Motivationen in ihrem Handeln angetrieben werden. Das abgebildete Diagramm veranschaulicht das narrative Rahmenprogramm des Spiels sehr deutlich.

### 3.4 Performanz

Vergleicht man die performativen Aspekte *Thimbleweed Parks* mit den klassischen Grafik-Adventures und den zeitgenössischen Vertretern des Genres, lassen sich wertvolle Schlüsse für die formästhetische Analyse gewinnen. Wie die Zuordnung des performativen Genres zeigt, erzeugen Adventure Games Emotionen, wie Begeisterung, Spaß, Überraschungsmomente, aber auch Frust. Spaß und Begeisterung fußen in der Regel auf dem erfolgreichen Akt des Spielens, während Frust durch Stagnation im Spielfluss ausgelöst wird. Gilt eine Herausforderung als zu schwer für die spielende Person, verfällt diese in den sogenannten Distress und der Flow des Spiels<sup>71</sup> wird unterbrochen. Ist ein Puzzle jedoch zu einfach, kann das Gefühl der Langeweile aufkommen.

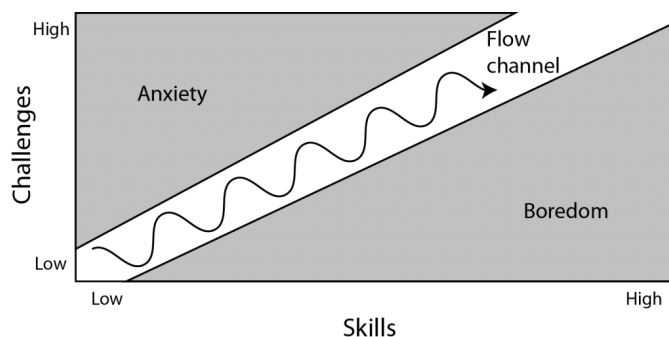


Abbildung 8: Flow-Kanal<sup>72</sup>

Jesse Schell erkennt eine Tendenz im Adventure-Game-Genre, welche darauf abzielt, frustrierende Elemente des Gameplays weitgehend auszumerzen. In klassischen Adventure

<sup>71</sup> Schell, "Die Kunst des Game Designs", S. 192.

<sup>72</sup> Abb. 8: Entnommen aus: Schell, "Die Kunst des Game Designs", S. 194.

Games wurde oft Gebrauch von schier unüberwindbaren Rätseln gemacht, während diese heutzutage kaum noch anzutreffen sind.<sup>73</sup>

Während viele der aktuellen Adventure Games nun auf zeitkritisch kinesthetische Quick-Time-Events und ethische Entscheidungs-Cluster setzen, bestehen die Herausforderungen *Thimbleweed Parks* beinahe ausschließlich aus komplexen Puzzles. Allerdings werden bestimmte Features gezielt dazu eingesetzt, dem Distress (oder Frust) entgegenzuwirken. Der übergreifende Retro-Stil wird mit modernem Game Design kombiniert.<sup>74</sup> Ohne auf die Komplexität der Herausforderung verzichten zu wollen, schafft man den Spielern und Spielerinnen durch Spielelemente, wie der *Hintline*, dem einfachen Modus und den Notizbüchern, ein besseres Spielerlebnis als es vor 30 Jahren Gang und Gäbe gewesen ist.

## Fazit

Anhand der letzten Jahrzehnte lässt sich eine gewisse Tendenz in der Entwicklung von Point-and-Click-Adventure-Games erkennen. Exemplarisch dafür stehen namhafte Entwickler, wie Telltale Games und Daedalic Entertainment. Die Entwicklung der Spiele führt weg von einer rein auf Puzzlen basierenden Herausforderung, wie man sie in frühen Genrevertretern vorfindet, und hin zu einem vereinfachten Spiele-Erlebnis. Weniger komplexe Puzzle-Strukturen, eingeschränktere Räumlichkeiten sowie ein vergleichsweise linearer Ablauf der Spiele sprechen dafür. Interessanterweise positioniert sich *Thimbleweed Park* nicht vollends auf Seiten der klassischen Ausprägungen des Genres. Ron Gilbert äußert sich zu diesem Spannungsfeld wie folgt:

We want to make a game that is like your memories of those games. If you go back and play *Maniac Mansion* or *Monkey Island* now, they're kind of crappy, and not necessarily as you remember them at all. We want to make a game like the thing that you remember rather than the thing that you played.<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> Schell, "Die Kunst des Game Designs", S. 322.

<sup>74</sup> Vgl.: Letourneur, Ann-Marie (2016): "Retro als Erfahrungsqualität zeitgenössischer digitaler Spiele - oder Auf der Suche nach dem punctum des Pixels." In: Letourneur, Ann-Marie / Michael Mosel / Tim Raupach (Hrsg.): *Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 74.

<sup>75</sup> Smith, Adam (2016): "Why Adventure Games Don't Have To Suck: Ron Gilbert Talks *Thimbleweed Park*." <https://www.rockpapershotgun.com/2016/03/15/thimbleweed-park-preview/> (Stand: 20.09.2017)

*Thimbleweed Park* bildet eine hybride Form von Computerspiel, welche Altes mit Neuem verbindet - man hält dieses Versprechen. Sowohl grafisch als auch ludisch, performativ und narrativ betrachtet, leistet das Spiel in vielerlei Hinsicht nostalgische Erinnerungsarbeit. Man orientiert sich an formästhetischen Merkmalen klassischer Grafik-Adventures, ohne deren Stil jedoch exakt zu kopieren. Während zeitgenössische AAA-Titel im Wettstreit um die fotorealistischste Umsetzung eifern<sup>76</sup>, greift man auf handgezeichnete Pixel-Art-Ästhetik zurück. Der gewählte Grafikstil entspricht jedoch in keinster Weise einer originalen 8-bit-Grafik, obgleich die technisch elaboriertere *8-bit-ish*-Art daran erinnern soll. Ebenso die ludische Ebene weist Unterschiede gegenüber den Adventure Games der LucasArts-Ära auf. Zwar bedient man sich eines klassischen Verb-Interfaces, bringt aber gleichzeitig Komfortfunktionen in das Spiel ein, welche den Spielfluss erleichtern sollen.

Der Drang nach Intertextualität und das nostalgische Wiederbeleben vergangener Franchises, wie man es in der Spielelandschaft deutlich erkennt, spiegeln sich auch im kulturhistorischen Kontext der Gegenwart wider. Binäre Kategorien, wie klassisch und modern, gestalten sich an dieser Stelle als unzureichende Denkmuster, da sie Mischformen dieser Art nahezu komplett ausklammern würden. Subkategorien, wie "Modern Retro Game"<sup>77</sup> oder "Retro-NextGen-Hybride"<sup>78</sup> stellen daher sinnvolle Ansätze zur Verfügung, um den Gegenstand präziser zu verordnen. Das Feld der Retro-Games, welches im neuen Jahrtausend durch zahlreiche Emulatoren<sup>79</sup>, Remakes, Demakes, Homebrews, Portierungen und weiteren Ausprägungen zu einer eigenen Subkultur der Spielelandschaft avanciert<sup>80</sup>, bildet einen fruchtbaren Boden für die experimentelle Refiguration vergangener Konzepte und Ästhetiken, wie auch die Betrachtung des Analyseexemplars beweist.

---

<sup>76</sup> Vgl.: Letourneur, "Retro als Erfahrungsqualität zeitgenössischer digitaler Spiele - oder Auf der Suche nach dem punctum des Pixels.", S. 68.

<sup>77</sup> Koubek, "Retro-Gaming. Sieben Gründe sich mit alten Spielen zu befassen.", S. 36.

<sup>78</sup> Letourneur, "Retro als Erfahrungsqualität zeitgenössischer digitaler Spiele", S. 74.

<sup>79</sup> Vgl.: Koubek, "Retro-Gaming. Sieben Gründe sich mit alten Spielen zu befassen.", S. 40.

<sup>80</sup> Vgl.: Ebd., S. 36f.

## Quellenverzeichnis

- Bronstring, Marek (2012):** "What are adventure games?"  
<https://adventuregamers.com/articles/view/17547> (Stand: 06.09.2017)
- Brunner, Philipp (2011):** "Intertextualität. Film-Beziehungen."  
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=355> (Stand: 17.08.2017)
- Butler, Mark (2007):** "Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens."  
 Berlin: Kadmos Verlag.
- Computer History (2017):** "Input & Output. Xerox Alto."  
<http://www.computerhistory.org/revolution/input-output/14/347> (Stand: 11.08.2017)
- Digital Game Museum (2011) :** "The Rise and Fall of Adventure Games."  
<https://www.digitalgamemuseum.org/the-rise-and-fall-of-adventure-games/> (Stand: 11.08.2017)
- Dimopoulos, Konstantinos (2014):** "Maniac Mansion creators stick to their roots with new adventure game."  
[http://www.gamasutra.com/view/news/231404/QA\\_Maniac\\_Mansion\\_creators\\_stick\\_to\\_their\\_roots\\_with\\_new\\_adventure\\_game.php](http://www.gamasutra.com/view/news/231404/QA_Maniac_Mansion_creators_stick_to_their_roots_with_new_adventure_game.php) (Stand: 12.08.2017)
- Dimopoulos, Konstantinos (2017):** "Game Cities. The Urbanism of Thimbleweed Park."  
[http://www.gamasutra.com/blogs/KonstantinosDimopoulos/20170622/300376/Game\\_Cities\\_The\\_Urbanism\\_of\\_Thimbleweed\\_Park.php](http://www.gamasutra.com/blogs/KonstantinosDimopoulos/20170622/300376/Game_Cities_The_Urbanism_of_Thimbleweed_Park.php) (Stand: 12.08.2017)
- Ferrari, Mark (2016):** "8 Bit & '8 Bitish' Graphics-Outside the Box."  
<https://www.gdcvault.com/play/1023586/8-Bit-8-Bitish-Graphics> (Stand: 11.08.2017)
- Gilbert, Ron (2015):** "Story Layout." [https://blog.thimbleweedpark.com/story\\_layout](https://blog.thimbleweedpark.com/story_layout) (Stand: 01.09.2017)
- Gilbert, Ron (2015):** "Maps and Puzzles."  
[https://blog.thimbleweedpark.com/maps\\_and\\_puzzles](https://blog.thimbleweedpark.com/maps_and_puzzles) (Stand: 07.09.2017)
- Gilbert, Ron (2017):** "Ransome the \*Bleeping\* Clown."  
[https://blog.thimbleweedpark.com/ransome\\_trailer](https://blog.thimbleweedpark.com/ransome_trailer) (Stand: 31.08.2017)
- Gilbert, Ron (2015):** "Scrolling Rooms." [https://blog.thimbleweedpark.com/scrolling\\_rooms](https://blog.thimbleweedpark.com/scrolling_rooms) (Stand: 31.08.2017)
- Gilbert, Ron (2015):** "Special Case Animations II."  
[https://blog.thimbleweedpark.com/more\\_special](https://blog.thimbleweedpark.com/more_special) (Stand: 31.08.2017)
- Gilbert, Ron (2015):** "UI in Action." [https://blog.thimbleweedpark.com/ui\\_in\\_action](https://blog.thimbleweedpark.com/ui_in_action) (Stand: 06.09.2017)

- Gilbert, Ron / Gary Winnick (2017):** "Thimbleweed Park."  
<https://www.kickstarter.com/projects/thimbleweedpark/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adv?> (Stand: 16.08.2017)
- Golding, Dan (2015):** "The Weaponized Nostalgia Of Star Wars: The Force Awakens."  
<https://kotaku.com/the-weaponised-nostalgia-of-star-wars-the-force-awaken-1743413723> (Stand: 19.08.2017)
- Goulding, Andrew (2010):** State Of The Point-and-Click Art.  
[http://www.gamasutra.com/view/feature/134261/state\\_of\\_the\\_pointandclick\\_art.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/134261/state_of_the_pointandclick_art.php)  
 (Stand: 11.08.2017)
- Kent, Steven L. (2001):** "The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and beyond - the story behind the craze that touched our lives and changed the world." New York: Three Rivers Press.
- Kerr, Chris (2017):** "From DOS to Kickstarter. Maniac Mansion director Ron Gilbert retraces his steps."  
[http://www.gamasutra.com/view/news/293502/From\\_DOS\\_to\\_Kickstarter\\_Maniac\\_Mansion\\_director\\_Ron\\_Gilbert\\_retraces\\_his\\_steps.php](http://www.gamasutra.com/view/news/293502/From_DOS_to_Kickstarter_Maniac_Mansion_director_Ron_Gilbert_retraces_his_steps.php) (Stand: 31.7.2017)
- Kirk, Steve (2017):** "Steve Kirk, Composer for Interactive Media. Projects."  
<http://www.stevetikpop.com/projects/> (Stand: 31.08.2017)
- Koubek, Jochen (2016):** "Retro-Gaming. Sieben Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen." In: Letourneur, Ann-Marie / Michael Mosel / Tim Raupach (Hrsg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 31-48.
- Kügler, Markus (2016):** "Retrogardistische Minigames? Traditionsbewusstsein in medialer Diaspora." In: Letourneur, Ann-Marie / Michael Mosel / Tim Raupach (Hrsg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 103-120.
- Letourneur, Ann-Marie (2016):** "Einleitung - Nostalgie, Erinnerungskultur und Retrotechnologien." In: Letourneur, Ann-Marie / Michael Mosel / Tim Raupach (Hrsg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 13-27.
- Letourneur, Ann-Marie (2016):** "Retro als Erfahrungsqualität zeitgenössischer digitaler Spiele - oder Auf der Suche nach dem punctum des Pixels." In: Letourneur, Ann-Marie / Michael Mosel / Tim Raupach (Hrsg.): Retro-Games und Retro-Gaming.

Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 67-82.

**Mobygames (2017):** "Crowd funding (successful)."

<http://www.mobygames.com/game-group/crowd-funding-successful> (Stand: 17.08.2017)

**Mobygames (2017):** "Maniac Mansion"

<http://www.mobygames.com/game/maniac-mansion> (Stand: 18.08.2017)

**Mobygames (2017):** "Thimbleweed Park."

<http://www.mobygames.com/game/thimbleweed-park> (Stand: 03.08.2017)

**Moore, Gordon E. (1965):** "Cramming more components onto integrated circuits." In: Electronics Magazine 38 (8). S. 114-117.

**Mosel, Michael (2013):** "Game noir. Der Einfluss des Film noir auf das Computerspiel." In: Koubek, Jochen / Michael Mosel / Werning Stefan (Hrsg): Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Glückstadt, Verlag Werner Hülsbusch, S. 93-108.

**Schell, Jesse (2016):** "Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln." Frechen: mitp Verlag.

**Seda, Roman (2008):** "Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse." Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.

**Sloan, Robin J. S. (2016):** "Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism."

<http://www.gamejournal.it/sloan-nostalgia-videogames/> (Stand: 16.08.2017)

**Smith, Adam (2017):** "Why Adventure Games Don't Have To Suck: Ron Gilbert Talks Thimbleweed Park."

<https://www.rockpapershotgun.com/2017/03/30/thimbleweed-park-review/> (Stand: 20.09.2017)

**Systemanforderungen (2017):** "Thimbleweed Park."

<http://systemanforderungen.com/spiel/thimbleweed-park> (Stand: 18.08.2017)

**Systemanforderungen (2017):** "Doom (2016)."

<http://systemanforderungen.com/spiel/doom-2016> (Stand: 18.08.2017)

**Terrible Toybox. (2017).** *Thimbleweed Park*. [PC Computer], Terrible Toybox, San Francisco USA, gespielt zuletzt am 02. September 2017.

**Wawro, Alex (2015):** "Episodic design is a bad fit for classic adventure games."

[http://www.gamasutra.com/view/news/258911/Ron\\_Gilbert\\_Episodic\\_design\\_is\\_a\\_bad\\_fit\\_for\\_classic\\_adventure\\_games.php](http://www.gamasutra.com/view/news/258911/Ron_Gilbert_Episodic_design_is_a_bad_fit_for_classic_adventure_games.php) (Stand: 12.08.2017)



**Wawro, Alex (2017):** “The ups and downs of Ron Gilbert’s journey to make Thimbleweed Park sans publisher.”  
[http://www.gamasutra.com/view/news/291434/The\\_ups\\_and\\_downs\\_of\\_Ron\\_Gilberts\\_journey\\_to\\_make\\_Thimbleweed\\_Park\\_sans\\_publisher.php](http://www.gamasutra.com/view/news/291434/The_ups_and_downs_of_Ron_Gilberts_journey_to_make_Thimbleweed_Park_sans_publisher.php) (Stand: 11.08.2017)

## Anhang

**Abbildung 1:** “Bibliothek Thimbleweed Park.” Entnommen aus:

<http://www.wurb.com/stack/wp-content/uploads/2017/04/tp-library.jpg> (Stand: 17.08.2017)

**Abbildung 2:** “Bibliothek Maniac Mansion.” Entnommen aus:

<http://www.mobgames.com/game/apple2/maniac-mansion/screenshots/gameShotId,43113/> (Stand: 17.08.2017)

**Abbildung 3:** “Quickie Pal.” Entnommen aus:

<https://i.ytimg.com/vi/31ip8rU6Pc4/maxresdefault.jpg> (Stand: 19.08.2017)

**Abbildung 4:** “Vista.” Entnommen aus:

<https://welcometolastweek0.files.wordpress.com/2017/04/thimbleweedpark-widevista.png> (Stand: 31.08.2017)

**Abbildung 5:** “The Walking Dead.” Entnommen aus:

<https://telltale.com/series/the-walking-dead/> (Stand: 01.09.2017)

**Abbildung 6:** “Graphical User Interface.” Eigene Darstellung, Daten entnommen aus *Thimbleweed Park* (2017).

**Abbildung 7:** “Story Layout.” Entnommen aus: Gilbert, Ron (2015): “Story Layout.”

[https://blog.thimbleweedpark.com/story\\_layout](https://blog.thimbleweedpark.com/story_layout) (Stand: 01.09.2017)

**Abbildung 8:** “Flow-Kanal.” Entnommen aus: Schell, Jesse (2016): “Die Kunst des Game Designs.” Frechen: mitp Verlag. S. 194.