

Back to the Future:

Telltale lässt in der ersten Episode der Adventure-Reihe »Zurück in die Zukunft« das Flair der großartigen Filme wieder aufleben, gibt ihm aber durch den Comic-Stil eine ganz eigene Note. Von Nico Stockheim

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale Games** Entwickler: **Telltale Games (Tales of Monkey Island: Season 1, GS 02/11: 77 Punkte)**
Termin: **22.12.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch/Englisch** Preis: **ca. 20 Euro für alle fünf Episoden**

GameStar.de/Quicklink/7249 Auf DVD: Test-Video

Wohl Bereits in den ersten Minuten von **It's about Time** fühlen wir uns, als würden wir gerade selbst eine kleine Zeitreise unternehmen. Schon die unverkennbare Musik der **Zurück in die Zukunft**-Reihe verursacht eine Gänsehaut. Und dann stehen wir auch noch mit Marty und Doc auf dem

Parkplatz der Twin Pines Mall. Als Kenner des ersten Films wissen wir, was nun passieren wird: Doc Brown zeigt Marty seine Zeitmaschine, verbaut in einem DeLorean DMC-12, indem er seinen Hund Einstein exakt eine Minute in die Zukunft schickt. »Jesus Christ, Doc ... Sie haben Einstein aufgelöst!« – »Nein, ich habe überhaupt nichts aufgelöst. Die molekulare Struktur sowohl von Einstein als auch von dem Wagen ist voll-

kommen intakt!« – »Wo zum Geier sind sie dann?« – »Die angemessene Frage lautet: WANN zum Geier sind sie!«

Doch dann kommt alles anders. Der DeLorean kehrt nicht zurück, und Doc Brown beginnt sich vor Marty's Augen aufzulösen. Was ist denn hier los? Plötzlich wacht Marty auf – alles nur geträumt. Nach dieser Szene ist uns bereits klar: Das Flair von **Zurück in**



Docs Hab und Gut inklusive der Einrichtung des **Labors** soll verkauft werden. Darunter befinden sich unter anderem aus den Filmen bekannte Stücke wie die grandiose **Uhrenwand** für Zeitexperimente oder der leicht überdimensionierte **Verstärker**.

George

It's About Time

die Zukunft versteht Telltale ohne Zweifel sehr gut einzufangen. Aber ist die erste Episode der fünfteiligen Adventure-Reihe dabei denn auch ein spaßiges Spiel?

Die Handlung setzt nach dem Ende des dritten Films ein. Sechs Monate sind vergangen, seit Doc mit der Dampflok-Zeitmaschine verschwunden ist. Seitdem hat Marty nichts mehr von seinem Kumpel gehört. Umso schlimmer also, dass die Stadtverwaltung Docs Hab und Gut verkaufen will, da sie auf dem unbewohnten Grundstück ein neues Parkhaus errichten möchte. Im Labor von Emmett Brown angekommen, erfasst uns dann erneut eine Nostalgiewelle. Die Wand mit den vielen verschiedenen Uhren, die vollautomatische Hundefuttermaschine, der überdimensionale Verstärker und das Modell von der Innenstadt Hill Valleys hat Telltale detailverliebt nachgebaut.

Im Modell des Rathauses findet sich Doc Browns Notizbuch, das unter anderem die Konstruktionspläne des Fluxkompensators enthält. Als Marty es dort herausholen will, fällt es dem Serien-Fiesling Biff in die Hän-

»Jesus Christ, Doc. Sie haben Einstein aufgelöst!«

de. Und Biff Tannen rückt so etwas nicht einfach heraus, wenn er vermutet, dass es wertvoll ist. Also müssen wir einen Weg finden, ihm das Buch irgendwie wieder abzuluchsen. Nachdem uns das dann gelungen ist, steht plötzlich der DeLorean inklusive Hund Einstein und einem Tonband mit einem Hilferuf von Doc vor der Tür.

Unsere Hauptaufgabe besteht nun erst einmal darin, herauszufinden, in welcher Zeit der Doc gestrandet ist. Dazu führt unser Weg unter anderem zur verschrobene Miss Strickland (der Schwester des aus den Filmen bekannten Schulleiters). In einem der sehr schönen Rätsel müssen wir dort versuchen, die alte Dame abzulenken, um an ihr Zeitungsarchiv heranzukommen und mehr über die Vergangenheit herauszufinden. Das Rätseldesign kann an solchen Stellen überzeugen,

der Aufbau ist logisch, raffiniert und witzig, aber unterm Strich viel zu einfach. Auch die meisten Dialogoptionen sind nur kosmetischer Natur. Denn egal welche Wahl wir treffen, wir werden entweder

Hintergrund Die Filme

Kaum zu glauben, aber als der spätere **Forest Gump**-Regisseur Robert Zemeckis und sein Co-Autor Bob Gale anno 1985 ihr Drehbuch zu **Zurück in die Zukunft** fertiggestellt hatten, wollte kein Studio in Hollywood den Film produzieren. Zu durchgeknallt sei die Idee, ein Jugendlicher würde mit einer Zeitmaschine durch die Jahrzehnte reisen und eine Kettenreaktion folgenswerer Ereignisse auslösen. Disney winkte besonders hektisch ab, da die Handlung vorsah, dass sich eine Mutter in ihren eigenen Sohn verliebt und ihn sogar küsst – zu viel für Kinder! Einer glaubte aber dann doch an den Film: Steven Spielberg, der **Zurück in die Zukunft** für (nach heutigen Maßstäben lächerlich wenige) 16 Millionen Dollar produzierte – und einen Klassiker schuf.

Doch eine reibungslose Produktion sieht anders aus. Während des Drehs wurde **Zurück in die Zukunft** immer wieder umgebaut, umgeschrieben, umgeworfen. So hatte Zemeckis für die Rolle des zeitreisenden Marty McFly zu Beginn Eric Stolz (**Pulp Fiction**) besetzt, merkte aber erst nach fünf Wochen, dass der nicht in den Film passte. Also zertrte man den lediglich durch die Comedy-Serie Familienbande bekannten Michael J. Fox vor die Kamera und begann den Dreh komplett von vorn. Zudem sollte es anfangs kein Auto (der berühmte DeLorean) sein, mit dem Marty durch die Zeit reist, sondern – aufgepasst! – ein Kühlschrank. Und der damalige Universal-Chef Sid Sheinberg kam gar auf die Idee, den Film **Spaceman from Pluto** zu nennen, weil er glaubte, die Zuschauer würden den Titel **Zurück in die Zukunft** nicht verstehen. Daraufhin schrieb Spielberg seinem Chef ein Memo, in dem er sich für den lustigen Gag bedankte, und Sheinberg war zu stolz zuzugeben, dass es eigentlich gar keiner war. Der Name blieb.

Das Ergebnis schrieb sprichwörtlich Geschichte: Binnen weniger Tage spielte **Zurück in die Zukunft** das Zehnfache seiner Kosten ein und avancierte zum erfolgreichsten Film des Jahres 1985. Die Mischung aus Komödie und Science-Fiction-Film, die raffiniert konstruierte Geschichte, Alan Silvestris markante Musik und nicht zuletzt die funktionierende Chemie zwischen Michael J. Fox und Christopher

»Doc Brown« Lloyd machten **Zurück in die Zukunft** zum Kultfilm. Ein Kultfilm, der zwei nicht minder erfolgreiche Fortsetzungen (1989 und 1990) nach sich zog und auch heute noch, 25 Jahre später, vor allem eines ist: zeitlos. **DM**



Ungleiches Duo: **Christopher Lloyd** und **Michael J. Fox** auf kultiger Zeitreise-Mission.



Zweimal Doc Brown: Der alte **Emmet Brown** sitzt in den 30er-Jahren im Knast, sein junges Alter Ego behauptet, mit Wissenschaft nichts am Hut zu haben.



Stärken

- + gelungene Film-Atmosphäre
- + tolle Charaktere
- + gute Synchronisation

Schwächen

- nervige Perspektivsprünge
- insgesamt zu leicht



Great Scott!

Nico Stockheim
redaktion@gamestar.de

Ich habe die Filmtrilogie erst vor kurzem anlässlich des 25jährigen Jubiläums wieder gesehen. Die Filme sind nach wie vor Meisterwerke, von daher war ich äußerst skeptisch, was Telltales Adventure betrifft. Allerdings hat es mich positiv überrascht. Wäre das Spiel ein beliebiges anderes Adventure ohne diese starke Story, wäre das Ergebnis wohl schwächer ausgefallen. Denn Schwierigkeitsgrad, Umfang, kleine Übersetzungsfehler und der Lapsus mit den Perspektivwechseln und der Steuerung (das hatten sie bei Sam & Max doch im Griff!) rütteln am Gesamtbild. Durch die starke Atmosphäre der Filme, die perfekt auf das Spiel übertragen wurde, gewinnt die Episode aber enorm. Die alten Charaktere sind klasse getroffen, während neue sich gut in die Geschichte einfügen. Über Telltales Episodenformat kann man sich streiten, aber für mich persönlich ist es ganz klar: Ich will die nächste Episode! Sofort!

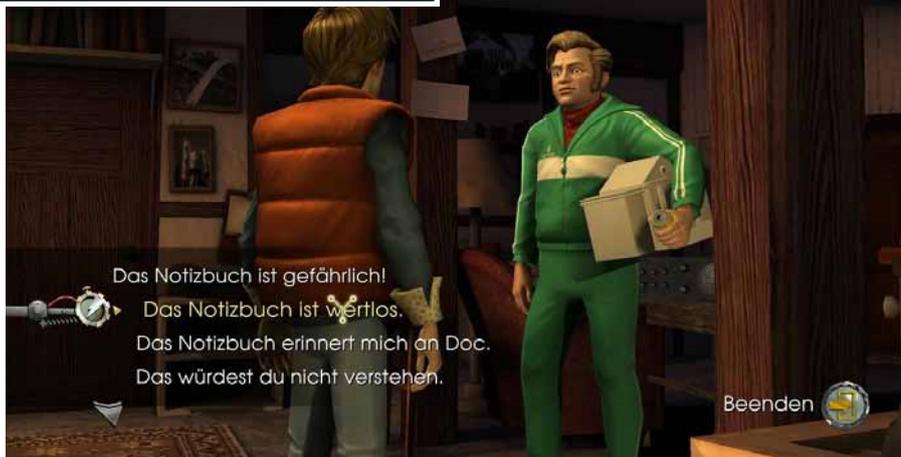
Online-Aktivierung

Back to the Future: The Game wird als Episoden-Abonnement direkt über den Telltale Shop, Gamesload oder Steam verkauft. Dazu müssen Sie bei dem jeweiligen Anbieter ein Konto anlegen. Das Spiel wird dann für ihr Benutzerkonto aktiviert.

zum Stammdialog zurückgeführt oder unsere individuelle Wahl hat keine Auswirkung auf den Gesprächsausgang.

Nachdem wir ausreichend Hinweise gesammelt haben, geht es in Windeseile zurück zum DeLorean. Zeitleitung eingeschaltet, Fluxkompensator geflucht, gewünschte Zielzeit eingestellt, jetzt noch auf 88 Meilen pro Stunde beschleunigen, und schon sind wir im Hill Valley der frühen 30er-Jahre. Typisch

Immer Ärger mit **Biff Tannen**! Nicht nur seine fiesen Sprüche über Doc Brown ärgern Marty. Er schnappt sich auch noch Docs Notizbuch und will es nicht so einfach wieder rausrücken!



für das Amerika dieser Zeit: Die Prohibitions-gesetze gibt es seit über zehn Jahren, sie verhalten Kleinkriminellen wie Kid Tannen zum Aufstieg. Kid Tannen? Richtig, Kid Tannen ist Biffs Vater. Wie in der Zurück in die Zukunft-Reihe üblich treffen wir in der anderen Zeit auf einen Tannen, einen McFly, eine Strickland sowie auf eine junge Version Emmett Browns. Und der spielt eine ganz entscheidende Rolle! Der Emmett Brown aus dem Jahr 1985 ist im Jahr 1931 nämlich im Kittchen gelandet, weil er eine illegale Bar in die Luft gesprengt haben soll. Das Gefängnis ist jedoch seine geringste Sorge. Wenn Marty ihn nicht rechtzeitig befreit, wird Kid Tannen, dem die Bar gehörte, den Doc umbringen. Um ihn also da rauszuholen, braucht Marty eine Erfindung des jungen Emmett. Das stellt sich aber als schwieriger heraus, als erwartet, denn der Junior-Doc behauptet, er habe mit Wissenschaft nichts am Hut ...

Dass die Telltale-Episode **It's about Time** durch solche spannend konstruierte Situationen den Geist der Hollywood-Vorlage atmet, liegt am Drehbuch von Bob Gale (dem Co-Autor der Filme). Die Schale dagegen entspricht dem typischen Telltale-Design. Die stark stilisierten Comic-Versionen der Charaktere stören allerdings nicht. Im Gegenteil, sie geben dem 80er-Jahre-Stoff einen angenehm frischen Look. Der Stil verleiht der neuen Geschichte eine vorsichtige und respektvolle Distanz zur Vorlage.

Die Bedienung entspricht dem Telltale-Vorgänger **Tales of Monkey Island**, was bedeutet: Die Steuerung ist auf Gamepads ausgelegt, mit der Maus muss man umständlich die Taste gedrückt halten, um sich zu bewegen. Alternativ läuft Marty über die »WASD«-Tasten. Durch häufige Wechsel der Kameraperspektive wird die Steuerung allerdings oft hakelig und die Spielwelt mitunter ziemlich unübersichtlich.

It's About Time ist nur die erste Episode eines fünfteiligen Gesamtpakets, daher fällt die Spielzeit mit zwei bis drei Stunden eher winzig aus. Wie schon bei **Tales of Monkey Island** verkauft Telltale die fünf Folgen nur als rund 20 Euro teures Abonnement. Die

weiteren Episoden werden jeweils im Abstand von wenigen Wochen veröffentlicht. Die nächste Episode **Get Tannen** wird bereits am 22. Februar erscheinen. **NIC**

TERMIN 12.12.2010 PREIS ca. 20 Euro (5 Episoden-Ab) USK ab 0 Jahren

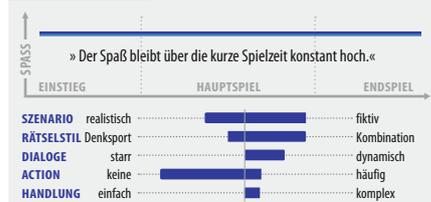
Back to the Future
It's About Time

Adventure

Publisher Telltale Games
Entwickler Telltale Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung - (Download)
Kopierschutz Online-Aktivierung



GENRE-CHECK ADVENTURE



GRAFIK

- Comicastil passt hervorragend
- stimmige Animationen
- Texturschärfe mäßig

6/10

SOUND

- Filmmusik – klasse!
- hervorragende englische und gute deutsche Synchronisation
- teils abgehackte Dialoge

9/10

BALANCE

- gutes Hinweissystem für Einsteiger ...
- ... gibt Lösungen aber auf Wunsch fast komplett vor
- Anspruch insgesamt viel zu niedrig

5/10

ATMOSPHÄRE

- Liebe zu den Filmen ist spürbar
- der Humor der Filme wird getroffen
- tolle Déjà-vu-Erlebnisse

10/10

BEDIENUNG

- einfache Bedienung
- kompaktes Inventar
- teils nervige Perspektivwechsel ...
- ... die die Steuerung beeinträchtigen

7/10

UMFANG

- schöne, aus den Filmen bekannte Schauplätze
- durch Episodenformat sehr kurze Spieldauer

4/10

HANDLUNG

- filmreife Story (Bob Gale als Autor)
- schönes 30er-Jahre-Szenario
- Vorfahren der Charaktere tauchen auf, wie in den Filmen üblich

10/10

RÄTSEL

- amüsantes und stimmiges Rätseldesign
- ideal für Einsteiger ...
- ... aber insgesamt simpel gestrickt
- Rätselketten zu kurz

5/10

DIALOGE

- großartige und witzige Dialoge ...
- ... besonders zwischen Marty und Doc Brown
- Stil der Filme getroffen
- Auswahl-Dialoge ...
- ... meist ohne Auswirkungen

10/10

CHARAKTERE

- sympathische alte Bekannte
- neue Charaktere passen ins Gesamtbild
- hoher Nostalgiefaktor

10/10

