

Wer in einem Abschnitt alle **Erinnerungskugeln** (unten) gesammelt hat, darf ein simples Aufdeck-Puzzle (links) lösen.

"Leonardo da Vinci trained by drawing eggs. Barrels are like very big eggs."



Am **Sterbebett** von John beginnt die Zeitreise.



Warum hortet John **Origami-Hasen**?



To the Moon

Mit wenig spielerischem Anspruch, aber umso mehr Gefühl erobert dieses Indie-Adventure die Spielerherzen. Von Michael Graf

Genre: **Adventure** Publisher: **Freebird Games** Entwickler: **Freebird Games** Termin: **1.11.2011**
Spieler: **einer** Sprache: **Englisch (deutsche Fan-Übersetzung in Vorbereitung)** Preis: **12 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7706



Für die User der Wertungs-Schmelztiegel-Plattform Metacritic.com hieß das PC-Spiel des Jahres 2011 nicht **Battlefield 3**, nicht **The Elder Scrolls 5: Skyrim** – sondern **To the Moon**. Dem Indie-Titel verlieh die Metacritic-Community durchschnittlich 9,5 von 10 Punkten. Zum Vergleich: **Skyrim** erreichte 8,3, **Battlefield 3** lediglich 7,4 Zähler. Nun sind User-Wertungen mit Vorsicht zu genießen, weil sich kaum überprüfen lässt, ob wirklich jeder Punkteverteiler den Titel tatsächlich gespielt hat. Dennoch hat **To the**

Moon einen bemerkenswerten Erfolg gefeiert. Kein Wunder, es ist ja auch ein bemerkenswertes Spiel.

Eigentlich dürfte man **To the Moon** ja gar nicht als Spiel betrachten, sagt der Entwickler

und Komponist Kan Gao. Vielmehr solle man sein Werk daran messen, ob es sich dazu eigne, eine Geschichte zu erzählen. Oh ja! **To the Moon** ist klassische Pixelpoesie, eine in 16-Bit-Retrografik gegossene Ballade mit viel Herz und Gefühl. Es erzählt die Geschichte von John, einem alten Mann, der im Sterben liegt. Deshalb ruft er Dr. Watts und Dr. Rosalene zu sich, zwei Wissenschaftler, die ihm seinen letzten und sehnlichsten Wunsch erfüllen sollen: Er möchte zum Mond fliegen. Beziehungsweise geflogen sein, denn die Forscher können ihn zwar nicht gen Himmel schießen, ihm aber die Erinnerung an den Mondbesuch einpflanzen, auf dass er zufrieden sterben kann.

Das ist allerdings gar nicht so leicht. Denn niemand weiß, woher Johns lunare Sehnsucht stammt – nicht einmal er selbst. Um das zu ergründen, reisen Dr. Watts und Dr. Rosalene im Rückwärtsgang durch Johns Erinnerungen, vom Tod seiner Frau über den Bau seines Hauses und die Hochzeit bis zum ersten Rendezvous. Schnell stellt sich heraus: Johns Geschichte ist tragisch, die Forscher stolpern über mehr und mehr traurige Enthüllungen. Dabei folgt brav Dialog

Wo kaufen?

Neben einigen Online-Plattformen wie Gamersgate ist **To the Moon** auch direkt auf der Homepage des Entwicklers Freebird Games erhältlich (GameStar.de/Quicklink/7707). Der Indie-Titel kostet rund 12 Euro, zahlbar via Kreditkarte, PayPal oder Banküberweisung. Wer's erstmal ausprobieren möchte, kann die Demo herunterladen und eine Stunde lang gratis reinspielen.

auf Dialog, Tempospitzen oder Nebenwege fehlen nahezu komplett. Was jedoch niemals fehlt, ist Gefühl. Es tut weh, herauszufinden, warum John in seinem Keller Origami-Hasen hortet, oder welches Geheimnis sich in seiner frühen Kindheit verbirgt. Aus Pixelgesten, unvertonten, aber schön geschriebenen Dialogen und seiner sagenhaften Musik destilliert **To the Moon** ein bewegendes Schauspiel mit mehr emotionaler Tiefe als **L.A. Noire** mit all seinem Gesichtsanimations-Schnickschnack. Und zwar alle sechs Spielstunden lang bis zum ausgezeichneten Ende – das ist meisterlich.

⊕ Stärken

- + großartig erzählt
- + glaubwürdige Charaktere
- + gut geschriebene Dialoge
- + fantastische Musik

⊖ Schwächen

- spielerisch lachhaft
- technisch veraltet
- wenig Tempo



Großartiges Kleinod

Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Die »Zeit« nennt To the Moon »ein Spiel, das keines sein will«. Mag stimmen, für mich liegt der Reiz aber gerade darin, dass ich mir Johns Geschichte erspiele, statt sie nur zu betrachten. Wenn To the Moon ein Film wäre, würde ich ihn nicht anschauen: Bleibt mir weg mit dieser Schnulze! Doch die Interaktivität fesselt mich an den Bildschirm, sie ist nun mal die zentrale Stärke des Mediums Computerspiel: Ich werde vom Betrachter zum Akteur. Dass ich dabei so sehr gefordert werde wie Rembrandt beim Malen nach Zahlen – nun ja, das ginge anspruchsvoller, stört mich aber überhaupt nicht. To the Moon könnte auch vielfältiger und länger sein; es könnte mehr Nebenwege, mehr Tempo und vertonte Dialoge bieten. Aber braucht es all das wirklich? Nein! To the Moon ist ein gefühlsvolles, ein erzählerisch großartiges Kleinod. Und noch dazu ein erneuter Fingerzeig, dass eine gute Geschichte keine Topstechnik braucht, und dass Indie-Titel die Multimillionen-Dollar-Konkurrenz der großen Publisher nicht zu scheuen brauchen.

Zumal **To the Moon** nicht mit der Dauer-Dampframme auf die Tränendrüse drückt, sondern immer wieder witzige Passagen einwebt, allen voran die ständigen Sticheleien zwischen den Doktoren. Als der junge John alleine im Kino sitzt, amüsiert sich Watts (männlich, sarkastisch, heimlich nah am Wasser gebaut) über den »Loser«, der keine Freunde hat. Woraufhin Rosalene

Das ist klassische Pixelpoesie

(weiblich, pflichtbewusst, bissig) erwidert: »Du gehst andauernd alleine ins Kino.« – »Das ist was anderes! Niemand ist kompetent genug, um mit meinem Geschmack mitzuhalten.« Wunderbar. Darüber hinaus ergeht sich **To the Moon** immer wieder in



Die Forscher erleben auch Johns Hochzeit mit.

herrlich amüsanten Anspielungen auf Filme, TV-Serien und Spiele. Als Watts gemeinsam mit zwei Kindern auf ein Eichhörnchen trifft, entbrennt ein **Final Fantasy**-ähnlicher, von Action-Musik getriebener Taktikkampf gegen den Nager, bei dem Watts zunächst aus Schlagvarianten à la »Tsunami Kick« und »Anderer Schuh« wählen und danach die Lautstärke seines Kriegsschrei festlegen darf. Doch noch vor der Attacke flüchtet das Eichhörnchen ins Unterholz, die Musik verebbt – und die Kinder beschweren sich beim Doktor über Tierquälerei. Das ist Comic Relief in seiner allerbesten Form.

Spielerisch und in Sachen Interaktivität hat **To the Moon** derweil wenig zu bieten. Beim Erkunden der Schauplätze sammeln die Forscher Erinnerungskugeln. Wenn sie alle davon haben, dürfen sie ein anspruchsloses Aufdeck-Puzzle lösen, um den nächsten Abschnitt freizuschalten. Abwechslung von diesen Pseudo-Knobeleien ist selten und ebenfalls simpel, beispielsweise reitet Rosalene kurz mal auf einem Pferd, und Watts darf gegen Spielende garstige Zombies mit Topfpflanzen bewerfen. All das ist jedoch weder spannend noch fordernd, da bieten selbst **Fahrenheit** oder sein PlayStation-3-exklusiver Nachfolger **Heavy Rain** mit ihren Reaktionstests mehr Spiel. Noch dazu entfalten deren Geschichten mehr Nebenwege und wimmeln vor Details, die man aufstöbern kann. **To the Moon** bleibt ebenso gemächlich wie linear und lebt ganz von seiner Erzählung, mal tragisch, mal komisch, mal romantisch, mal bedrückend – aber immer bewegend und für Retro-Liebhaber schlichtweg bezaubernd. **GR**



Großartige **Rollenspiel-Parodie**: der »Kampf« gegen das Eichhörnchen.

TERMIN 1.11.2011 PREIS 12 Euro USK nicht geprüft

To the Moon

Adventure

Publisher Freebird Games
Entwickler Freebird Games
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Key

GRAFIK

- teils schöne Hintergründe **+** technisch veraltet
- niedrige Auflösung **+** rudimentäre Animationen

SOUND

- hervorragende stimmungsvolle Musik **+**
- dünne Soundkulisse **+** keinerlei Sprachausgabe

BALANCE

- niemals unfair **+** keinerlei Lernkurve
- komplett anspruchslos **+**

ATMOSPHERE

- herausragende Mischung aus Tragik und Komik **+**
- herrlicher Retro-Charme **+** viele witzige Anspielungen

BEDIENUNG

- übersichtliches Menü **+** eingängige Maus- oder Tastatur-Steuerung ... **+** ... die manchmal hakht

UMFANG

- rund sechsstündige Handlung **+** kein Leerlauf
- keine Nebenwege **+** generell wenige Details

HANDLUNG

- gefühlvolle, herausragend erzählte Geschichte **+**
- überraschende Enthüllungen **+** gelungenes Ende
- spannende Zeitreise **+** sehr gemächliches Tempo

CHARAKTERE

- durch die Bank glaubwürdig **+** klar gezeichnete Forscher
- wiederkehrende Haupt- und Nebenfiguren mit Geschichte **+**

DIALOGE

- generell sehr gut geschrieben **+** Glaubwürdige Gespräche
- amüsante Sticheleien **+** versteckte Anspielungen

RÄTSEL

- Aufdeck-Puzzles schalten Kapitel frei **+** hin und wieder spielerische Abwechslung **+** spielerisch generell simpel

