

## Zeitreisen in Spielen

# ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Gestern, heute, morgen: Spieleentwickler drehen gerne an der Uhr – ob als Story-Vehikel, Puzzle-Element oder Gameplay-Kniff. Wir beleuchten die wissenschaftlich-historischen Hintergründe und zeigen die bislang denkwürdigsten Zeitreisetitel. Von Thorsten Küchler



Es ist einer der großen Träume der Menschheit: Fehler ungeschehen machen, längst verstorbene Freunde besuchen, das Wissen von morgen (Lottozahlen!) in die Gegenwart verfrachten – ja, Zeitreisen würden vieles einfacher machen. Und tatsächlich geht die Wissenschaft davon aus, dass man einen Trip in die Zukunft (zumindest in der Theorie) unternehmen kann – nur die Sache mit der Rückkehr ins Jetzt und Heute, die ist leider schwierig. Denn gemäß Albert Einsteins Erkenntnissen zur Zeitdilatation (von lat.: dilatare, dehnen) geht eine Uhr langsamer, wenn sie sich in annähernder Lichtgeschwindigkeit fortbewegt. Reist also einer von zwei Zwillingen in einem derart enormen Tempo durchs Weltall, so altert er deutlich weniger als sein auf der Erde verbliebenes Pendant. Die Rückkehr des Zwillinges kommt dementsprechend einer Reise in die Zukunft seines am selben Tag geborenen Geschwisters gleich. Zu kompliziert? Macht nichts, denn die Macher von Videospiele kummern sich ohnehin meist herzlich wenig um diese physikalischen Hintergründe. Er-

laubt ist, was Spaß macht – und nicht, was die furztrockene Relativitätstheorie sagt.

## Historische Eierdiebe

Das allererste Videospiel mit Zeitreise-Thematik kommt vor über 35 Jahren (!) auf den Markt. Im Text-Adventure Time Traveler von Krell Software müssen wir 14 Ringe einsammeln, jedes der Schmuckstücke versteckt sich in einer anderen Ära. Mangels grafischer Darstellung hält sich die Faszination des Epochen-Hoppings jedoch in Grenzen. Ganz anders Time Zone: Der kultige Meilenstein aus dem Hause On-Line Systems (später wird daraus Sierra On-Line) inszeniert historische Berühmtheiten wie Julius Caesar oder Benjamin Franklin als Pixelmännlein und bietet über 1.500 ansteuerbare Schauplätze. Insgesamt wirken die ersten virtuellen Zeitreise-Versuche jedoch recht unbeholfen. Ob man nun in Dino Eggs Sauriereier stibitzt oder als Kokotoni Wilf (der heißt wirklich so) Amuletteile besorgt – meist wird nur an der Uhr gedreht, um Abwechslung in die Levelauswahl zu bringen. Ein

konsequenter Ansatz, denn eigentlich ist das Videospiele an sich oft bereits eine kleine Zeitreise. Welcher Titel ist denn schon in der realistischen Gegenwart angesiedelt?

## Das Vermächtnis des Marty McFly

Eine Art Initialzündung in Sachen Zeitreisen als medial bedeutendes Szenario ist der Film »Zurück in die Zukunft« (1985). Als Michael J. Fox an Bord eines DeLorean ins Jahr 1955 zurückkatapultiert wird und dort um ein Haar seine eigene Geburt verhindert, schaut eine ganze Generation gebannt zu. Die Software-Umsetzung des Kinoklassikers erscheint indes erst vier Jahre später und ist nicht mehr als ein billiger Paperboy-Abklatsch, der seine gelangweilten Käufer mit dem Einsammeln von Uhr-Symbolen belästigt. Einziges Highlight: Die Lebensenergie wird anhand eines Fotos des Helden Marty McFly angezeigt. Wenn das Portrait vollständig verschwindet, hat man seine spielerische Zukunft endgültig verwirkt.

Während der vielleicht berühmteste aller Popkultur-Zeitreisenden per Sportwagen

Früher Vertreter der Zeitreisezunft: In Dino Eggs sammelt man Sauriereier ein. Heute öde, damals aufregend innovativ.



Das skurril betitelte Kokotoni Wilf dreht sich um ein Amulett, dessen Einzelteile in diversen historischen Epochen verstreut sind.





Zwischen diesen beiden Titeln liegen satte 21 Jahre: Während die NES-Adaption (1989, links) des Hollywood-Hits »Zurück in die Zukunft« noch als mieses Actionspiel daherkommt, setzt Telltale 2010 (rechts) auf seine bewährten Adventuretugenden.



Zwei tolle Spiele, eine Grundidee: Während man im genialen Rennspiel Race Driver: GRID (links) Unfälle per Rewind ungeschehen macht, wirft diese Mechanik in Life is Strange (rechts) philosophische Fragen auf.

durch die Historie kachelt, nutzen Videospiel-Protagonisten zumeist etwas weniger rasante Werkzeuge, um an der Uhr zu drehen. Mal sorgen Dämonen oder auch ein Fluch für den Sprung in eine entfernte Ära (Final Fantasy 1), mal gehen Experimente furchtbar schief (Quantum Break), mal spucken Wurmlöcher das virtuelle Personal in einer anderen Zeit wieder aus (Crash Bandicoot: Warped). Meist sind es jedoch die Schurken, die ihr eigenes Schicksal – und damit gelegentlich auch das der Menschheit – zeitmanipulativ in die Hand nehmen.

### Heute hier, morgen Mord

Im NES-Lernspiel Mario's Time Machine (1993) klaut Oberbösewicht Bowser Artefakte aus der Menschheitsgeschichte (etwa Shakespeares Stift) und stellt sie in seinem Museum aus – gemein, aber nicht wirklich gefährlich. Andere Halunken gehen hingegen deutlich rabiat zu Werke. So schwingen sich die Affen aus Ape Escape zur dominanten Rasse auf, indem sie die Evolution der Menschheit per Zeitreise sabotieren.

Und das Stinktier Cyrille Le Paradox löscht in Sly Cooper: Thieves in Time gleich alle Vorfahren des titelgebenden Meisterdiebs aus. Das Genre mit der größten Zeitreise-Dichte ist jedoch ganz klar das Adventure-Segment. Egal ob Day of the Tentacle, A New Beginning (PC) oder Professor Layton und die verlorene Zukunft – zahlreiche Vertreter der meist rätsel- und dialoglastigen Zunft schicken ihre Figuren durch Raum und Zeit.

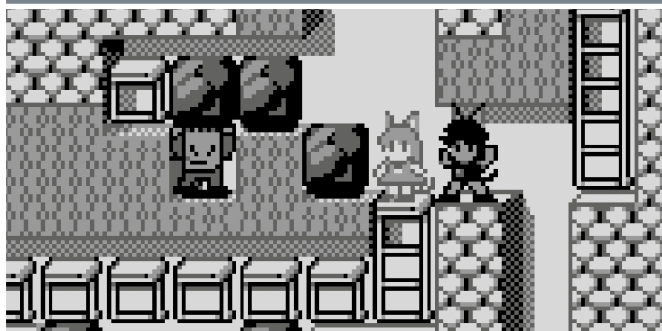
Der Grund liegt auf der Hand, denn im relativ starren, linearen Rahmen dieses Genres können die eigentlich so komplexen Auswirkungen der epochalen Manipulation fein und logisch inszeniert werden. Wenn also der Held im bald auch für Konsolen erscheinenden Deponia Doomsday Dinge in der Vergangenheit verändert, dann wissen die Entwickler das und können etwaige Konsequenzen in folgenden Szenen plakativ darstellen. Den Vogel schießt in dieser Hinsicht wieder einmal die Monkey-Island-Reihe ab. Guybrush Threepwood trifft im vierten Teil der Serie auf sein zukünftiges Ich, das ihm einen Schlüssel überreicht. Wenige Au-

genblicke später schließt sich dann der paradoxe Kreis und der tollpatschige Seefahrer steht sich abermals selbst gegenüber – dieses Mal aber eben dem Guybrush von zuvor, nämlich dem, der den erwähnten Schlüssel braucht. Ebenfalls pffiffig: Im N64-Abenteuer Ocarina of Time lässt Nintendo den Zelda-Helden Link per magischer Flöte ganz nach Bedarf in seine eigene Zukunft oder Vergangenheit reisen, um Rätsel zu lösen. Philosophisch-existenzielle Fragen wirft hingegen Konamis Shadow of Memories auf. Denn die Handlung mit dem Helden Eike Kusch, der sich auf einen Pakt einlässt, um dem Tod von der Schippe zu springen, erinnert stark an Goethes Faust – garniert mit einer Zeitreisemechanik und einigen Logiklücken.

### Neulich im Zeitreisebüro

Malediven, Norwegen oder doch lieber Südamerika? Die Tourismusbranche mag ja viele tolle Orte im Angebot haben, mit den Reiseveranstaltern der Videospiele (sprich: den Entwicklern) kann die Realität aber nicht ansatzweise mithalten. Betrachtet man bei-

Das Puzzle-Spiel Catrap (japanischer Originaltitel: Pitman) führt 1990 die Rewind-Mechanik ins Videospielesegment ein: Auf Knopfdruck kann man zurückspulen und so schlechte Züge korrigieren.



Ja, wo ist sie denn nun hin? Nachdem Carmen Sandiego bereits die USA und Europa unsicher gemacht hat, unternimmt die Meisterdiebin 1989 sogar eine als Lernadventure inszenierte Zeitreise.





Bereits der Titel von Chrono Trigger macht klar: Das Square-Rollenspiel dreht sich um Helden, die in diversen Zeitabschnitten kämpfen. Bis heute gehört das Meisterwerk für viele Fans zu den besten Genre-Vertretern der Softwaregeschichte.



1996 startet Westwood mit der Red-Alert-Reihe (im Bild: Teil 3) einen ebenso erfolgreichen wie kuriosen Ableger von Command & Conquer: In der imaginären Geschichte reist Albert Einstein durch die Zeit, um Adolf Hitler zu ermorden und so den Zweiten Weltkrieg zu verhindern.



In Shadow of Memories (2001) steuert man den Helden Eike Kusch durch das deutsche Städtchen Lebensbaum und versucht, dem eigenen Tod zu entinnen. Das Spiel mit dem Schicksal mündet in einem von acht unterschiedlichen Enden.

spielsweise die zahlreichen Ausgaben der Assassin's-Creed-Serie, so wird schnell klar, dass Ubisofts Welterfolg so etwas wie die Zeitreise-Lufthansa unter den Spielen ist. Französische Revolution und Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg sind nur jeweils eine kurze Ladezeit entfernt. Dabei nimmt die Grundidee hinter den Ausflügen in dieser Serie eine Sonderstellung ein. Per Animus-Maschine reist man ja nicht wirklich in die Vergangenheit, sondern spielt die Erlebnisse verstorbener Menschen nach.

Ein ähnliches Prinzip verfolgt Remember Me, denn die Heldin des melancholischen Action-Geheimtipps von Dontnod (Life is Strange) kann Erinnerungen manipulieren. Man verändert hier also zwar die Zukunft, aber eben nur die subjektive einer einzigen Person. Noch komplizierter ist die Sache bei Ghost Trick, einem morbiden Adventure von Capcom für Nintendos DS. Der Geist Sissel soll den Tod mehrerer Menschen verhindern, indem er bis zu vier Minuten in deren Vergangenheit reist und auf übersinnliche Art mit Objekten interagiert. Sein eigenes Ableben kann der Phantom-Detektiv aber trotz aller Bemühungen nicht verhindern.

Apropos Bemühungen: Der Preis für die wohl abwegigste Zeitreise-Idee geht ebenfalls an Capcom! Im dritten Teil der Onimusha-Serie tritt doch glatt der Schauspieler Jean Reno als Heldenkollege des Samurai Samanosuke auf. Und damit das Gastspiel des französischen Charakterdarstellers irgendwie ins eigentlich japanisch-feudale Szenario passt, tauschen die beiden Recken aufgrund einer Zeitmaschinen-Fehlfunktion einfach Platz und Epoche. Entsprechend turmt Reno (als Jacques Blanc) im Japan des Jahres 1582 herum – und die Dämonen wundern sich über seinen modernen Mantel.

#### Wir drehen uns im Kreis

Die Hollywood-Komödie »Und täglich grüßt das Murmeltier« ist nicht nur enorm witzig, sondern auch beispielhaft für eine sogenannte Zeitschleife. Denn die von Bill Murray verkörperte Hauptfigur erlebt immer wieder und wieder den 2. Februar – und niemand außer ihm merkt, dass die Ereignisse dieses Tages regelmäßig von vorne beginnen. Nintendo greift eben diese Idee im Jahr 2000 für The Legend of Zelda: Majora's Mask auf und erschafft so den wohl spezi-

ellsten Teil der genialen Action-Adventure-Reihe. Link soll innerhalb von nur drei Tagen das Herabstürzen des Mondes auf eine Stadt verhindern. Der Unterschied zum großen Leinwandvorbild: Als Spieler muss man andauernd aktiv (hier durch das Flöten einer Melodie) in der Zeit zurückspringen – Gebrauchsgegenstände wie Pfeile oder Bomben gehen dabei stets wieder verloren. Somit kombiniert dieses Meisterwerk realen Zeitdruck mit virtueller Zeitreise.

Ein weiterer Vertreter der Murmeltier-Inspirierten ist das Adventure Randal's Monday, dessen Hauptcharakter den Selbstmord eines Freundes verursacht und dadurch mit einem Fluch belegt wird. Den einen schicksalhaften Montag begeht Randal nun wieder und wieder – bis er seinen Fehler gutgemacht hat. Aktuell superspannend: Das Indie-Projekt Twelve Minutes erzählt wie im Titel angedeutet von einer zwölf Minuten langen Schleife, die in Echtzeit abläuft und ausschließlich in den Wänden eines kleinen Apartments spielt – zu erleben aus ungewöhnlicher 2D-Vogelperspektive.

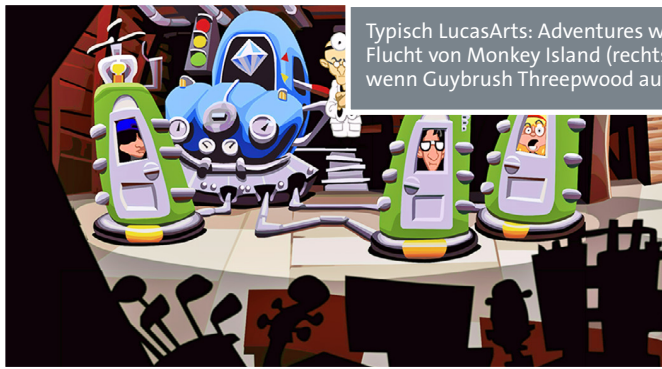
#### Die Gleichzeitigkeit der Welten

Was wäre, wenn unsere gelebte Realität nur eine von vielen wäre? Wenn also zahlreiche Universen parallel existieren würden? Diese Frage beschäftigt nicht nur Videospiele, sondern auch Wissenschaftler. Schließlich ist diese These eine wichtige Voraussetzung für Reisen in die Vergangenheit, denn nur so lassen sich viele entscheidende Paradoxien erklären. Wenn nämlich ein Zeitreisender



3D-Hüpfspiele wie Ape Escape (links) oder Crash Bandicoot: Warped (rechts, beide PSOne) nutzen die Zeitreisetematik als Aufhänger, um den Spieler durch möglichst abwechslungsreiche Levels zu scheuchen.





Typisch LucasArts: Adventures wie Day of the Tentacle (links) oder Flucht von Monkey Island (rechts) nutzen Zeitreisen für Gags – etwa wenn Guybrush Threepwood auf sein eigenes, zukünftiges Ich trifft.



If I'm in the future, I need you to open the gate for me.



Die Ego-Shooter Singularity (links) und Timeshift (rechts) machen die Zeit zur Waffe Ihrer Helden. So lässt man beispielsweise Gegner in wenigen Sekunden um Jahrzehnte altern oder bremst die Schurken einfach per Slow-Motion ein.



seinen eigenen Großvater noch vor der Zeugung von Nachwuchs ermorden würde, könnte er ja selbst gar nicht existieren und demnach auch nicht in der Zeit zurückreisen. Entsprechend gehen Spiele wie Outcast (1999) oder Chronomaster (1995) davon aus, dass seine Protagonisten nicht nur in eine andere Epoche, sondern eben auch in ein Paralleluniversum reisen – die bekannte, lineare Zeitlinie der Menschheit bleibt unberührt. Altgediente Science-Fiction-Fans kennen derartige Denkmodelle übrigens auch aus vielen mal mehr, mal minder verrückten »Star Trek«-Episoden.

### Deine letzte Chance, immer wieder

Die Königsdisziplin der Zeitreisen in Videospielen ist natürlich ihre Integration als echtes, interaktives Gameplay-Element. Dabei nutzen Entwickler das Drehen an der virtuellen Uhr gerne als eine Mischung aus Frustrminderung und manueller Schnellladefunktion. Egal ob beim märchenhaften Prince of Persia: Sands of Time oder im Rennspiel-Knaller Race Driver: GRID, die Rückspuloptionen vieler Titel sind eine moderne Form des traditionellen Undo-Knopfes, wie man ihn von Office-Programmen kennt. Auf besonders elegante Art zu bewundern ist diese Funktion im Episoden-Adventure Life is

Strange. Denn Entwickler Dontnod benutzt das Supertalent seiner Heldin Maxine nicht nur als bloßen Game-Over-Rettungsanker, sondern gibt dem Spieler damit die Chance, zumindest die kurzfristigen Folgen von moralischen Entscheidungen einzusehen – und sich dann gegebenenfalls umzuorientieren.

Als Pionier solcher Rewind-Features gilt übrigens das Game-Boy-Spiel Catrap von 1990 mit seinen komfortabel rückgängig machbaren Zügen. Einen Schritt weiter geht hingegen die Xbox-Hüpferei Blinx: The Time Sweeper. Beworben als »das weltweit erste 4D-Action-Spiel« bietet der von Artoon produzierte Titel quasi sämtliche Funktionen, die man von Videorecordern kennt – Zeitlupen- und Pausenfunktionen gibt es auch. Schlichtweg genial: Per Record-Button kann man sogar bis zu 10 Sekunden seiner Taten aufzeichnen, und beim erneuten Abspielen geht dem Helden dann sein wenige Momente zuvor gefilmtes Alter Ego zur Hand. Diese überaus smarte Doppelgänger-Innovation haben diverse Titel übernommen und weiter verfeinert – vom 2D-Shooter Zeit<sup>2</sup> über Super Time Force bis hin zur Knobelei The Misadventures of P.B. Winterbottom. Und einige DS-Spiele wie etwa Chronos Twins oder Mario & Luigi: Partners in Time lassen ihr Helddoppel gar parallel durch unterschiedli-

che Zeitlinien spazieren – den zwei Bildschirmen des Handhelds sei Dank.

### Ein echter Killer, diese Uhr

Doch Zeit kann nicht nur ein Hilfsmittel, sondern auch eine brutale Waffe sein! In Singularity nutzt der Ego-Shooter-Held sein ZMG (Zeitmanipulationsgerät) etwa dafür, anstürmende Widersacher in Sekundenschnelle um Jahre altern zu lassen – vom gefährlichen Söldner zum faltigen Greis. Und Timeshift stattet seinen Helden mit Fähigkeiten aus, die das Feindpersonal entweder kurz einbremsen oder gleich ganz zum Stillstand bringen. Eine Idee, die vor allem Remedy Entertainment kultiviert hat, egal ob Max Payne oder Quantum Break – das Studio lässt seine Helden fast schon traditionell an der Uhr drehen. Denn auch die klassische Bullet-Time ist im Kern nicht anderes als eine Manipulation der Zeit. Und dann ist da ja noch Braid: Das geniale Werk von Jonathan Blow koppelt zahlreiche Elemente an Zeitreise-Ideen, indem es etwa Gegner nur dann weiterlaufen lässt, wenn der Spieler nach rechts läuft. Passenderweise ist übrigens auch diese Ausgabe der GameStar mit einem Zeitreise-Feature ausgestattet: Blättern Sie einfach jederzeit zurück, dann können Sie den Artikel noch mal von vorne lesen. ★

Als Mario-Killer angekündigt, entpuppt sich die Xbox-Hüpferei Blinx im Jahr 2002 als nur mäßige Konkurrenz für Nintendos Klempner.



Gedankenspiele: In Cryostasis (links) und Remember Me (rechts) erlebt man die Vergangenheit anhand von Erinnerungen anderer Personen – und verändert sie dann nach eigenem Gusto.

