



Back to the Future Teil 1

Review von Ludwig Kratz

Was habe ich erwartet, der die Filme kennt? Kann man so etwas in ein Spiel umsetzen? Nun denn, gehen wir es langsam an, denn auch ich war gespannt.

Wenn ich mich recht entsinne, gab es 3 Filme dieser Art. Wo nun diese Episode beginnt, daran erinnere ich mich nicht mehr, was aber auch nicht wichtig ist, denn es scheint so, dass Szenen und Elemente des Filmes hier gut umgesetzt wurden.



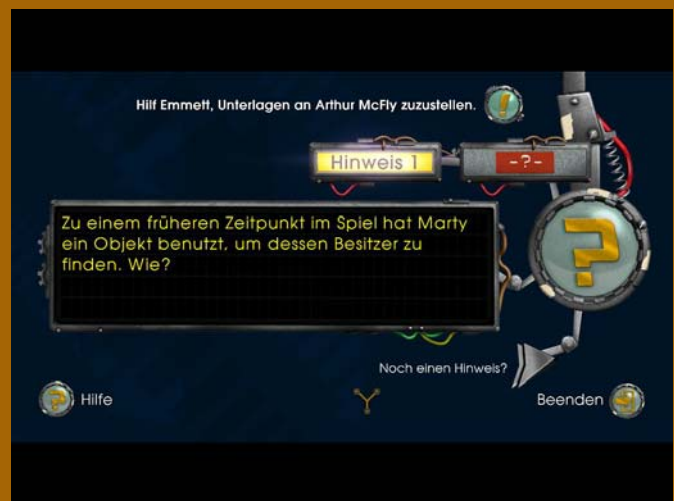
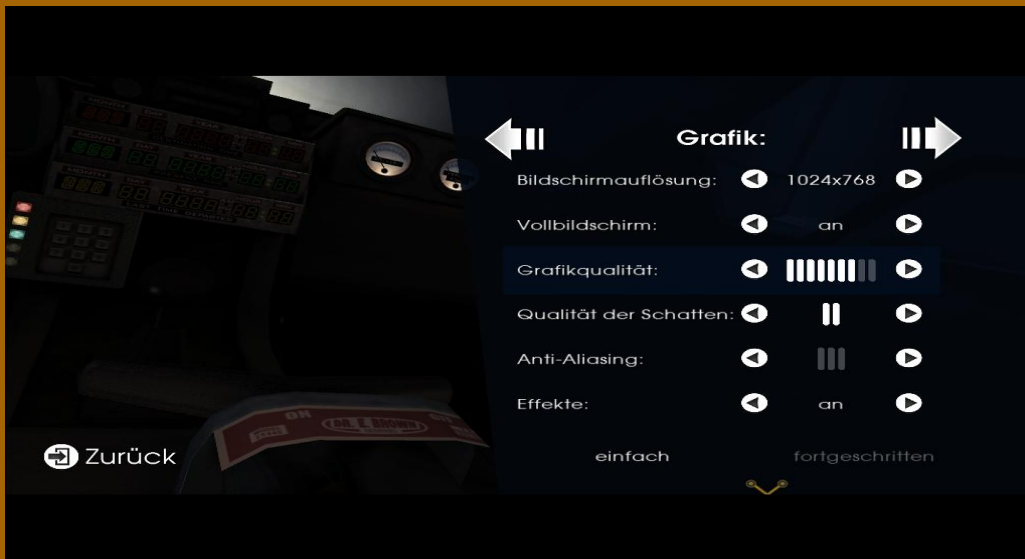
Das Spiel beginnt damit, dass die Zeitmaschine (der DeLorean) - mit dem Hund als Testobjekt – verschwindet und kurz darauf auch der Doc. So können wir dann nach etlichen Jahren in Docs Werkstatt handeln, die nun verkauft werden soll. Doch während unser kleiner Held versucht, Wertvolles vom Doc zu retten und man es schaffen muss, Docs

Notizbuch an sich zu bringen, landet der DeLorean vor der Tür mitsamt dem Hund. Nur der Doc bleibt verschwunden und unsere Aufgabe wird es sein, ihn in einer anderen Zeit auszuspüren und dort die Geschehnisse zu beeinflussen. Dafür müssen Hinweise gesucht werden, denn wo ist der Doc letztendlich gelandet

Im ganzen Spiel merkt man, dass man sich an die ursprüngliche Vorlage halten will, ein Computerspiel aber eben dies nicht ganz zulässt. So findet man Vieles aus den Filmen wieder, aber auch Neues, so dass man bei manchen Szenen an eine Fortsetzung der Geschichte glauben könnten, doch wir werden immer wieder zurückgeführt.

Das Startmenü sehen wir bereits oben. Es stehen genügend Speicherplätze zur Verfügung und unter „Hilfe und Einstellungen“ können wir die Stärke des Hilfesystems, Untertitel, Pop-Up-©Texte und das Einblenden der Ziele auswählen. Weiterhin die Lautstärke von Musik, Sprache und Effekten, die Bildschirmauflösung geht von 640x480 bis 1600x1200. Vollbildschirm, Grafikqualität, Qualität der Schatten, Anti-Aliasing und Effekte können ebenfalls eingestellt werden.

Auch was bisher geschehen ist (Uhrsymbol) und was als Nächstes zu tun ist (Symbol Ausrufezeichen), kann man abrufen, ebenso wie eine Hilfefunktion (Symbol Fragezeichen) – siehe jeweils Bild ganz unten.



Grafisch, musikalisch und sprachlich (das Spiel gibt es in deutsch) ist alles gut gelungen. Meiner Meinung nach kommt der Witz gut rüber und die sprachliche und musikalische Gestaltung wertet das Spiel sogar noch auf. Nur bei der Synchronisation hapert es mal wieder und einige kleine Grafikfehler kann man vernachlässigen. So kann man – selten

zwar – aber bei mir passierte es 2 Mal – durch Objekte hindurch laufen. Ansonsten fand ich die grafische Gestaltung gelungen, auch die Mimik der handelnden Personen – nur – wie gesagt – die nicht gelungene lippsynchrone Sprachausgabe trübte das Ganze ein wenig.



Für mich ist dieses Spiel eher ein interaktiver Film mit vielen Adventureelementen. Selten musste man in dieser ersten Episode gefundene Sachen kombinieren, um etwas zu erreichen. Eher war man auf der Suche nach Dingen, die uns Informationen lieferten, um letztendlich weiter zu kommen (so findet man zum Beispiel einen Schuh und unser begleitender Hund betätigte sich dann als Spurensucher und führt uns zu deren Besitzerin.....). Die Rätsel sind auch nicht allzu schwer und wenn man noch das interaktive Hilfesystem zuschaltet, dann bekommt man immer einen Tipp (nicht unbedingt die Lösung), was zu tun ist. Puzzles gibt es fast gar nicht, denn man braucht eigentlich immer nur einen Gegenstand (unnütze kann man gar nicht erst nehmen) oder den richtigen Dialog zu wählen, um ein Hindernis aus dem Weg zu räumen oder ein Problem zu beseitigen. Zudem ist das Spiel sehr linear angelegt, was heißt, man braucht sich eigentlich nichts zu merken, was man irgendwo gesehen hat und noch brauchen könnte und dass man dann dorthin zurück müsste. Ein zeitgesteuertes Rätsel gab es im Spiel, was sich aber gut lösen ließ, wenn man den Anweisungen folgte und wer hier Schwierigkeiten hat, der schaltet die Hilfefunktion zu und bekommt dann gesagt, was er tun soll.

Das Inventar ist übersichtlich untergebracht (mit dem Handsymbol – siehe Bild unten – aufrufbar) und man kann dort auch verschiedene Funktionen auswählen.



Was manche stören wird, das ist die Steuerung. Wie von Tales of Monkey Island bekannt, steuert man die Figur mit der Maus, aber eben so, dass ein Kreis um die Spielfigur mit gedrückter Maustaste entsteht, auf diesem Kreis dann ein Pfeil

entlangläuft und man dann mit diesem Pfeil die Figur steuern muss. Ein System, an das man sich gewöhnen muss, aber – nach Eingewöhnung – gut funktioniert (natürlich kann man auch die WASD-Tasten benutzen, ich habe sie aber kein einziges Mal benötigt).



Abschließend kann man sagen, dass ich persönlich es nicht so schön finde, wenn ein komplettes Spiel auf mehrere Teile über Monate hinweg aufgeteilt wird. Am Ende dieses ersten Teiles möchte man nun schon wissen, wie es weiter geht und wird dann mehrere Wochen auf die Folter gespannt. Man muss die Filme nicht kennen, um das Spiel bzw. den Inhalt zu verstehen, wenn man aber die Filme kennt, dann erkennt man einiges wieder. Die Spielzeit an sich beträgt für diese Episode 3 – 4 Stunden. Da es 5 Teile sind, kommt schon eine respektable Spielzeit zusammen und für einen Preis von knapp 20 EUR für alle 5 Teile stimmt hier das Preis-Leistungsverhältnis. Zudem kann hier nur die erste Episode beurteilt werden und für die weiteren Episoden steckt noch viel Potential in der Geschichte. Ich kann das Spiel empfehlen (es ist nur als Downloadversion – wenigstens vorläufig – zu haben), schwanke aber sehr, ob ich sagen soll, dass man die einzelnen Episoden sofort nach Erscheinen spielen soll (was ich tun werde, weil es mir gefallen hat und ich wissen möchte, wie es weitergeht) oder man wartet, bis alle Episoden komplett erschienen sind und dann evtl. auch auf einer DVD erscheinen.