

Wer hat an der Uhr gedreht?

TIMESHIFT

Ach Mist, jetzt fällt's mir ein: Ich hätt' alles kaputt schießen sollen! Dick rumballern, alles mit Blei voll pumpen! Stattdessen lass ich Depp mich abknallen! Wenn ich nur die Zeit zurückdrehen könnte...

Colonel Michael Swift macht seine Entdeckung praktisch zeitgleich mit GameStar-Redakteuren, die Kollegin Schmitz länger beim Babbeln zuhören: Zeit kann sich unendlich verlangsamen. Swift ist allerdings besser dran als Petras Zimmergenossen, schließlich landet er in einem totalitären Washington D.C., in dem ihn alle Welt umlegen will. Zuvor hatte Swift als erster Zeitreisender einen Kurztrip ins Jahr 1911 unternommen. Bei seiner Rückkehr in die Gegenwart ist der Zeitstrom verändert; plötzlich jagen ihn unbekannte Truppen. Glück im Unglück: Seit dem Zeitsprung hat Swift die Fähigkeit, die Zeit zu verlangsamen, anzuhalten oder zurückzudrehen. Und weil er die im 3D-Shooter **Timeshift** auch einsetzt, rieseln für seine Gegner die letzten Sandkörner durch die Eieruhr des Lebens.

Kugeln, überall Kugeln!

Nach dem misslungenen Action-Erstling **Will Rock** (2003) schickt Saber Interactive den zweiten Shooter mit der hauseigenen Saber-Engine ins Rennen – und was wir bei der Präsentation des Publishers Atari in Lyon



Mit dem Raketenwerfer blasen wir einen Polizeiwagen samt seiner Besatzung in seine Einzelteile.

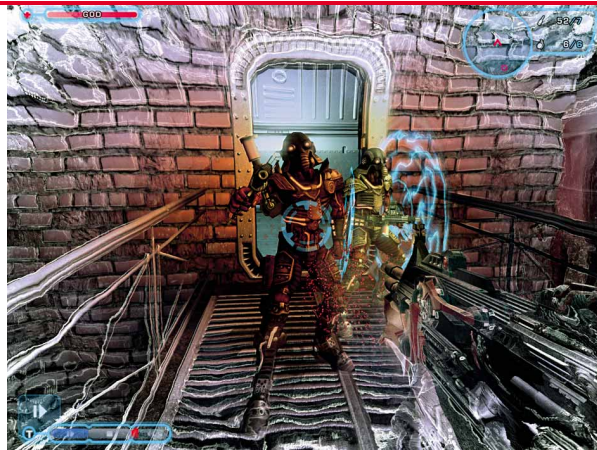


In den großen Außenlevels rund um Washington kriegen Sie's mit dem futuristischen Militär zu tun.

sahen, machte schon einen knallig-cleveren Eindruck. Die zeitgemäße Grafik profitiert von der Meqon-Physik-Engine, die nicht nur Gegner mit Ragdoll-Verhalten durch die Gegend schleudert, sondern sogar Schrotkugeln durch den Raum schwirren lässt, die von Metall und Fliesen korrekt abprallen. Zudem soll's zwischen den linearen Ballerlevels mitunter Vehikelausflüge geben: mit dem Buggy durch einen Canyon, mit dem Zeppelin in die Luft.

Still liegt der Level

Dreißig Levels, zehn Waffen mit zwei Feuermodi, soweit alles solider Action-Standard. Dafür sorgt der Zeit-Faktor für Spannung. Alle 30 Sekunden darf Swift die Zeit verlangsamen (dann bewegen sich die Gegner



Wenn die Zeit still steht, verschwimmt der Sichtfeldrand, Gegner stehen.

wie in Sirup, **Max Payne** und **F.E.A.R.** lassen grüßen) oder für fünf Sekunden ganz stoppen. Das erlaubt nette Schachzüge: Wenn Sie einem Feindsoldaten die Waffe aus der Hand schießen, starrt der beim Wiedereintritt in die Zeit erst ratlos auf seine Hände, dann panisch in Ihre Mündung und hebt die Hände. Sollten Sie ihn verschonen, sucht er in der Umgebung nach einer neuen Waffe und nimmt den Kampf wieder auf. Deshalb müssen Sie Wehrlose

umnieten – die USK wird nicht sonderlich amüsiert sein. Die Stoptaste sollen Sie auch für Mini-Rätsel einsetzen. Weil bei eingefrorener Uhr weder Wärme noch Strom fließen, laufen Sie unbehelligt durch Flammenmeere und über elektrifiziertes Wasser. Und wo Ihnen andere Spiele Schatten-Schleichereien abverlangen, schlenndern Sie in **Timeshift** in aller Seelenruhe durchs Suchscheinwerferlicht – schließlich sieht Sie bei Zeitstopp keiner. **CS**

TIMESHIFT

Genre: 3D-Shooter
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Saber Interactive / Atari
Status: zu 70% fertig

Christian Schmidt: »Da steht uns gutes Shooter-Material ins Haus: sieht lecker aus, macht ordentlich Kawumm und hat clevere Ideen. Bisschen wie Petra also, nur ohne Gequassel. Apropos: Ob die Story und die Levels taugen, muss sich noch herausstellen. Spannende Actionkämpfe traue ich Timeshift unbesorgt zu.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK L62