

Timeshift

Am Fluss der Zeit zu drehen, ist ein beliebtes Element in Actionspielen. **Timeshift** setzt noch einen drauf – scheint aber bei manchen Genre-Standards die Uhr falsch gestellt zu haben.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4196
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4058
- Video-Special

Win Vista 32 Bit
- läuft

Es gibt Momente, die wollen einfach nicht enden. Im Stau etwa oder auf dem Zahnarztstuhl. Es gibt aber auch Momente, die sollen nicht enden – beim Kuscheln zum Beispiel, oder wenn man um unzählige Soldaten herumtanzt und alle gleichzeitig aus den Schuhen ballern will. Gut, Letzteres kommt in unserem Alltag selten vor, dafür umso häufiger für den Helden des Ego-Shooters **Timeshift**. Der Bursche kann dank seines Hightech-Anzugs die Zeit manipulieren und so als Ein-Mann-Armee einem fiesen Despoten den Plan vermiesen. Wer jetzt »Max Payne!« gähnt, dem sei gesagt: **Timeshift** setzt die Idee mit der Zeit innovativer ein als das große Vorbild. Aber nicht so innovativ, wie es hätte sein können.

Zeit zum Handeln

Intro und Spieleinstieg lassen kaum Zeit zum Atmen: Ähnlich wie in **Half-Life 2** knallt Ihnen das Programm zu Beginn zahlreiche teils spektakuläre Skript-Ereignisse um die Ohren. Da liefern Sie sich zum Beispiel eine heftige Schießerei mit Gegnern, die sich hinter brennenden Panzersperren verstecken, als plötzlich ein Mech um die Ecke stapft und den halben Häuserblock in Schutt und Asche legt. Keine 15 Minuten später treffen Sie auf eine Gruppe Rebellen, die von einem gewaltigen Riesen-Kampfläufer angegriffen wird, der mühelos über Häuser steigt und uns mit Raketen und MG-Feuer unter Beschuss nimmt. Nach knapp zwei Spielstunden lässt das Effektgewitter jedoch



Klasse Skriptsequenzen: Ein gewaltiger **Kampfläufer** macht uns das Leben schwer.



Gelegentlich kämpfen Sie zusammen mit **KI-gesteuerten Kollegen**. Befehle erteilen dürfen Sie nicht.

spürbar nach, und **Timeshift** verliert viel von seinem hohen Tempo. Dann fällt plötzlich auch die dünne Story auf: Wohin und in welche Zeit Sie manchmal katalpultiert werden, verrät Ihnen das Programm ebenso wenig wie die Beweggründe von Dr. Krone, dem Bösewicht des Spiels. Die hervorragend geschnittenen, aber sehr kurzen Filmsequenzen zwischen den Levels helfen dem Verständnis zwar, ein bisschen mehr Tiefgang hätte der Langzeitmotivation jedoch gut getan.

Zeit zum Knobeln

Dank Ihres Anzugs können Sie die Zeit nicht nur für ein paar Sekunden verlangsamen, sondern auch anhalten oder sogar zurückspulen. Davon sollten Sie regen Gebrauch bei den zahlreichen Rätseln machen. Damit etwa ein wippendes Brett nicht zu schnell durch Ihr Gewicht absinkt, müssen Sie die Zeit bremsen und geschwind über die Planke balancieren. Problem: Oft erfahren Sie erst durch einen unfreiwilligen Tod, dass Sie die Zeitmanipulation hätten einsetzen müssen. Warnungen, dass wir etwa mit einem Zug auf ein Hindernis brettern und vor dem Aufprall die Zeit zurückdrehen sollen, kommen generell zu spät. Das »Versuchen und Scheitern«-Prinzip mag von den Entwicklern gewollt sein, nervt aber oft durch eigentlich unnötiges Neuladen des Spielstandes. Dafür punktet **Timeshift** mit einer nützlichen Komfortfunktion: Zwar dürfen Sie jede der drei Zeitfähigkeiten durch eine spezielle Tastenkombination selbst auslösen, das Programm schlägt jedoch je nach Situation die sinnvollste Variante vor, die Sie ratzfatz aktivieren. Das macht die an

sich schon anspruchlosen Rätsel allerdings noch leichter.

Zeit zum Ballern

Wichtiger als bei den Rätseln ist das Spiel mit der Zeit in den zahlreichen Ballereien, bei denen Ihnen das Programm oft eine Übermacht an Gegnern vor die Flinte schießt. Die bezwingen Sie nur durch geschicktes Bremsen oder Anhalten der Zeit. Selbst damit ist **Timeshift** kein Zuckerschlecken: Die Feinde stecken viele Kugeln ein und treffen auch auf weite Distanz sicher. Zudem verschanzen sie sich klug hinter Kisten und versuchen, Sie im Team einzukreisen. Gelegentlich leistet sich die KI jedoch merkwürdige Aussetzer: So hechten Soldaten aus sicherer Deckung direkt vor unseren Lauf. Trotzdem: Auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade werden selbst fortgeschrittene Spieler ihre Probleme haben

! Gekürzte Version

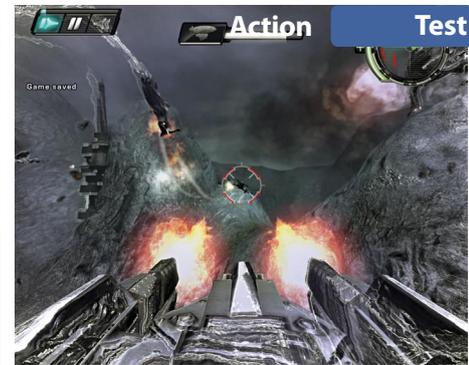
Timeshift kommt in Deutschland in einer geschnittenen Fassung auf den Markt. Um einer möglichen Indizierung zu entgehen, haben die Entwickler die Bluteffekte reduziert und das Ragdoll-System der Figuren entfernt. Außerdem spritzt kein Blut mehr an die Kamera, wenn Sie einen Gegner aus nächster Nähe erledigen. Dem Spielspaß schaden die Änderungen nicht. Da die Lokalisierung sehr gut gelungen ist, können Sie getrost zur deutschen Version greifen.



Derartige **Bluteffekte** fehlen in der deutschen Version.



Bei solchen **Gegnermassen** schalten Sie am besten in den Zeitlupen-Modus. Dann sind selbst flinke Jetpack-Soldaten kein Problem mehr. (1280x960)



Kommt häufig vor und macht wenig Spaß: Minutenlang ballern wir im **stationären Geschütz** auf angreifende Flieger.



Besonders üble Gegner wie diesen **Teleport-Soldaten** erwischen Sie nur, wenn Sie die Zeit anhalten – sonst ballern Sie ins Leere.

– wir empfehlen regelmäßiges Speichern, das schont die Nerven.

Zeit zum Erforschen

Mangelnde Abwechslung kann man dem Spiel nicht vorwerfen. Sie ballern sich durch verbombte Straßenschluchten einer fiktiven Großstadt, brettern mit einem Quad durch verschneite Täler oder erkunden eine gewaltige Munitionsfabrik, in denen Brennöfen und riesige Pressen für die passende Atmosphäre sorgen. Wo den Entwicklern die Außenareale gut gelungen sind, hätten bei manchen Innenlevels mehr Details und eine aufwändigere Beleuchtung gut getan – manchmal sieht selbst das antiquierte **F.E.A.R.** besser aus. Zudem wirken die Bauten oft unrealistisch, was an den Rätseln liegt. Bei den Waffen macht das Spiel jedoch alles richtig. Jede Knarre hat ihre Daseinsberechtigung und besitzt eine nützliche Sekundärfunktion, ob MG, Schrotflinte oder Raketenwerfer.

Kein zeitloser Shooter

Daniel Matschijewsky: Was für ein Spiel! Das dachte ich in den ersten zwei Stunden Timeshift. Klasse Skript-Sequenzen, gute Grafik, dichte Atmosphäre. Doch schnell flaut die Intensität ab und erinnert an nette Standard-Ballereien von der Stange. Die Manipulation der Zeit lockert die actiongeladenen (und verflucht kniffligen) Schießereien zwar auf, für die Rätsel hätte ich mir aber mehr Mut zu innovativen Experimenten gewünscht. Unterm Strich ist Timeshift trotzdem ein sehr guter Shooter, den sich Fans von F.E.A.R. oder Half-Life 2 anschauen sollten.



danielm@gamstar.de

Zeit zum Staunen

Die Grafik von **Timeshift** ist ein zweischneidiges Schwert. Wenn es regnet, überzeugt das Spiel durch fantastische Wassereffekte und aufwändige Beleuchtung. Hält man die Zeit an, kann man sogar durch die in der Luft stehenden Regentropfen laufen. Bleibt der Niederschlag aus (was in einem Großteil des Spiels der Fall ist), sieht **Timeshift** über weite Strecken gut, aber nicht spektakulär aus. Ärgerlich: Obwohl die Frame-Rate auf konstant hohem Niveau bleibt, fühlt sich das Spielgeschehen nicht flüssig an. Besonders wenn Sie mit Fahrzeugen unterwegs sind, ruckelt das Programm selbst auf High-End-Rechnern. Dafür haben die Entwickler beim Sound alles richtig gemacht: Die Effekte klingen gut ortbar aus den Surround-Lautsprechern, und die deutsche Sprachausgabe ist gelungen. Nur etwas mehr musikalische Untermalung hätten wir uns gewünscht.

DM

TIMESHIFT

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER: Saber Interactive (Will Rock, GS 07/03: 61 Punkte)
 PUBLISHER: Vivendi
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 2.11.2007
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: keine Jugendfreig.



ANSPRUCH: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHE-ND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			3D-GRAFIKKARTEN
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 3,6 GB Festplatte			3,8 GHz Intel Athlon 64/3200+ 1,5 GB RAM 3,6 GB Festplatte			Core 2 Duo E6600 A64 X2/S600+ AMD 2,0 GB RAM 3,6 GB Festplatte			<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFIERT VON: Surround-System									
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom									
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1									

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER): (Team-)Deathmatch (16), CTF (16), König der Zeit (16), Kernschmelzchaos (16), 1v1 (2)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER: nein
 FAZIT: Nette Karten, aber die schwache Leistung stört. Die Zeitmanipulation motiviert.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Effekte + Wetter, Zeitlupe - teilweise schwache Beleuchtung und fehlende Details - Leistungseinbrüche	8 / 10
SOUND	+ krachender Surround-Sound + sehr gute deutsche Sprecher + passende Musik... - ... die aber zu selten vorkommt	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + wird stetig anspruchsvoller - zu simple Rätsel - für Einsteiger viel zu hart	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zu Beginn Klasse Skriptsequenzen + im Team cooles Schlachtgefühl - Intensität nimmt schnell ab	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung + nützliche Zeitlupenhilfe + intuitive Komfortfunktionen + freies und automatisches Speichern	10 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Extras + netter Multiplayer-Modus - etwas kurze Solospielzeit - kaum Wiederpielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ teils gewaltige Anlagen + schicke Außenlevels - wirkt manchmal konstruiert - Wiederholungen	8 / 10
KI	+ sucht aktiv Deckung und agiert clever im Team + nutzt Nah- und Fernkampf - schnell durchschaubar	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ coole Zeitmanipulation für Kämpfe und Rätsel + jede Knarre nützlich + spaßige Fahrzeuge	10 / 10
HANDLUNG	+ nett gestaltete Zwischensequenzen - Handlung dünn - Spiel lässt einen ziemlich allein	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Guter Shooter, der sein Potenzial nicht ausschöpft.

