

Spiel zum Michael-Crichton-Buch

Timeline

Zurück in die Zukunft? Nein! Wir reisen ins finstere Mittelalter und retten nicht uns, sondern unseren Professor.



Auf Video-CD:
Video-Special

Erst ließ er die Dinosaurier auf die Menschheit los. Jetzt will Bestsellerautor Michael »Jurassic Park« Crichton als Kopf des 26 Mann starken Teams der Timeline-Studios das Mittelalter zum Leben erwecken. Das Action-Adventure **Timeline** basiert auf seinem gleichnamigen Buch und beginnt im Jahr 1999. Eine Hightech-Firma hat insgeheim das Zeitreisen entwickelt. Forscher springen in die Vergangenheit und betreiben eine neue Art der Archäologie. Bei einer dieser Reisen verschwindet der Professor Edward Johnston auf mysteriöse Weise. Seine Studenten finden eine Notiz des Verschollenen auf einem antiken Fundstück und werden dadurch auf das Geheimnis der Firma aufmerksam. Um seinen Lehrer zu retten, bricht der junge Christopher Hughes ins Frankreich des Jahres 1357 auf – mitten in die

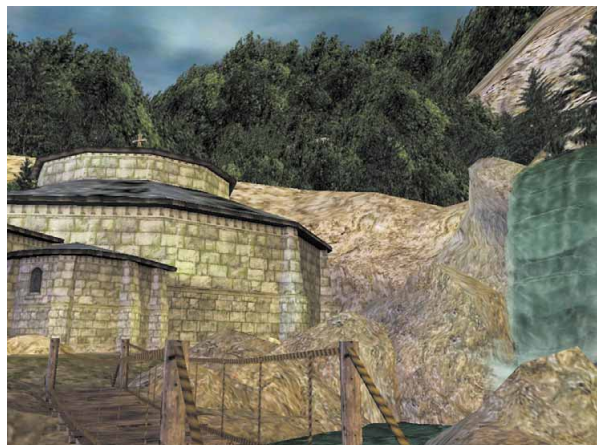
Wirren und Gefahren des Hundertjährigen Krieges.

Du sollst nicht töten

Sobald der Student durch die Zeit getaucht ist, übernehmen Sie seinen Part, um in der Ego-Perspektive das Geheimnis um den verschollenen Professor zu lösen. Dabei werden Ihnen zahlreiche Rätsel und prügel-freudige Gegner im Weg stehen. Im Falle der anstehenden Kämpfe will Crichton, im Gegensatz zur Buchvorlage, auf eine explizite Gewaltdarstellung verzichten. So können Widersacher nicht getötet werden. Sie flehen nach einer Weile einfach um Gnade, und der Kampf hat ein Ende. Eine scheinbar logische Erklärung gibt es dafür auch: Der unvorhergesehene Tod eines Menschen würde den historischen Ablauf nachhaltig verändern. Nicht ganz schlüssig, denn allein schon Ihre An-



Aufwändig texturierte Räume sehen mit der richtigen **Explosion** noch mal so imposant aus. Kenner der **Buchvorlage** erinnern sich an die Rolle der Dachstreben...



Burganlagen wurden exakt nach historischen Vorbildern gestaltet.

wesenheit ist eine Beeinflussung – wie jeder Trekkie weiß. Ihr Tod hingegen hat keine Auswirkungen auf die Zukunft. Das Fazit ist, dass Sie sehr wohl ins virtuelle Gras beißen können.

Lebendige Geschichte

Crichtons erste Prämisse für **Timeline** ist historische Genauigkeit. Die soll nicht nur für Kleidung der Ritter und Bauern des Mittelalters gelten, sondern auch für die Architektur. Die neu entwickelte Engine OpenSpace 3D will aber nicht nur Innenräume realistisch darstellen: Brennen-

de Wurfgeschosse zischen fast greifbar über die Mauern belagerter Burgen, und selbst große Freiluftareale sind mit viel Liebe zum Detail umgesetzt.

Die Geschichte einer Zeitreise in den Hundertjährigen Krieg in ein Spiel umzuwandeln, ist bereits ein ehrgeiziges Projekt. Umso mehr, wenn das Programm lehrreich und auch für Einsteiger meisterbar sein soll. Aber genau das will Crichton schaffen: ein Produkt für seine gesamte Leserschaft. Hierzulande wird sich übrigens Eidos der Reise ins Mittelalter annehmen. **PET**



Der **Ritter** hat einen unfairen Vorteil: Sie können im Kampf getötet werden, er aber nicht. Aber keine Sorge – ein paar gezielte Hiebe lassen ihn um Gnade winseln, und der Kampf hat ein Ende.

Timeline

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Eidos
Termin: November 2000 **Ersteindruck:** Gut

Petra Schmitz: »Die Grafik ist beeindruckend, die Story nicht nur spannend, sondern auch lehrreich – zumindest historisch. Wie die Entwickler allerdings die Zeitreiseproblematik und Rätseltauglichkeit für absolute Genre-Neulinge umsetzen, bleibt abzuwarten.«