

PLAYZONE SPECIAL 04/05

PLAYZONE



TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

**VERFOLGEN SIE ALS SPACE MARINE CORTEZ
DIE TIMESPLITTERS DURCH RAUM UND ZEIT!**

Die Levels, die Charaktere, die Spielmodi – mit großem Test und Entwickler-Interview!

PLAYZONE-Special 04/05



TimeSplitters Future Perfect

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@computec.de
Internet: www.play-zone.de

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch
Leitende Redakteure:
Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.),
Michael Pruchnicki (V.i.S.d.P.)
Mitarbeiter für diese
Sonderveröffentlichung:
Christian Schönelein
Bildredaktion:
Albrecht Kraus (Leitung),
Tobias Zellerhoff
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin:
Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
Thomas Schreiner
Layout:
Britta Rasp, Matthias Schöffel,
David Mola

Urheberrecht: Alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Inhalt

DAS SPIEL

- 04 Gameplay & Testbericht
- 08 Die Charaktere
- 10 Die Levels & Story
- 14 Der Mehrspieler-Modus
- 18 Der Mapmaker

HINTERGRUND

- 20 Entwickler-Interview
- 23 Das Entwicklungsstudio

SPECIAL

- 03 Gewinnspiel

Wer hätte das gedacht? Nach dem eher durchschnittlichen ersten *TimeSplitters* war bereits der zweite Teil besonders in Sachen Mehrspieler-Gameplay eine kleine Ego-Shooter-Offenbarung. Mit *Future Perfect*, dem dritten Teil der Serie, will man an diesen Erfolg anknüpfen. Grund genug für uns, Ihnen eine Sonderbeilage zu dem Action-Hit zu präsentieren. In einem normalen Testbericht hätten wir all die Informationen zu den zahlreichen Spielmodi auch gar nicht untergebracht. Daneben beleuchten wir auch den erweiterten Story-Modus sowie den verbesserten Mapmaker. Und als ob

das nicht schon genug wäre, finden Sie auch einen aufschlussreichen Testbericht auf diesen Seiten. Somit sollten über das Spiel keine Fragen mehr offen bleiben. Bei unseren Sonderbeilagen gehören inzwischen auch die interessanten Interviews mit den Entwicklern zum Standard – David Doak, Gründungsvater von Free Radical und Director von *TimeSplitters Future Perfect*, lieferte uns eines der bislang amüsantesten. Die Lektüre ist für Sie also nicht nur informativ, sondern auch unterhaltsam. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen.

Christian Schönlein,
Redaktion

Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit **Publisher Electronic Arts** verlosen wir fünf PS2-Vollversionen von TimeSplitters Future Perfect und eine exklusive PS2 der neuen Bauart mit TimeSplitters-Airbrush-Motiv.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

5x



Wie heißt der Held von TimeSplitters Future Perfect?

- a) Neo-Cortex
- b) Cortison
- c) Cortez
- d) Cordula

1x



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 50“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 50 B) an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 82 098; € 0,49*/SMS,
Alle Netze (* VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 92 92; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTED MEDIA AG,
Kennwort PZ 50, D: -Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Berücksichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 23. März 2005.





Massig Umfang, klasse spielbar, witziger Humor. Ist das **der neue Ego-Shooter-König?**

TimeSplitters Future Perfect

Spätestens seit dieser Konsolengeneration sind Ego-Shooter nicht mehr dem PC-Spiele-Lager vorbehalten. Zwar gab es schon zur 32-Bit-

Ära den einen oder anderen gelungenen Shooter, so richtig durchgestartet ist das Genre auf Konsolen aber erst mit PS2 & Co. Mit *TimeSplitters Future Perfect* scheint Entwickler Free

Radical sogar die letzten Barrieren einreißen zu wollen und Konsolen-Shooter selbst über das Niveau der PC-Kollegen hinauszuhoben. Der dritte Titel der *TimeSplitters*-Serie bietet

zumindest alles, was auf dem PC schon lange zum Standard gehört – und sogar mehr. Neben einem 13 Levels umfassenden Story-Modus und der Möglichkeit, zahlreiche



VOLL BREIT Im Widescreen-Modus sind die Schießereien noch spektakulärer.



UNTERSTÜTZUNG Im Zombiehaus sind wir Gott sei Dank nicht auf uns alleine gestellt.



Mehrspieler-Modi auch online spielen zu können, gibt es zahlreiche weitere, abgefahrene Spielmodi und auch einen Leveleditor. Dieser ist sogar einfacher zu bedienen als seine großen PC-Brüder, da er nicht auf komplizierten Programmiersprachen und Texturbearbeitung, sondern auf einem einfach durchschaubaren Baukastensystem basiert (mehr dazu ab Seite 18).

ALTES UND NEUES

Damit ist *TimeSplitters* der bislang umfangreichste Genrevertreter für Konsolenzocker. Aber viel wichtiger ist doch, wie sich der Titel spielt. Denn wenn Gameplay und Steuerung misslingen sind, bringen all die schönen Spielmodi herzlich wenig. Hier können wir aber Entwarnung geben. *Future Perfect* setzt auf die Stärken der Vorgänger. Die Steuerung ist aufs Nötigste reduziert und funktioniert sehr intuitiv. Und das Gameplay ist dank des Zeitreise-Szenarios so abwechslungsreich wie eh und je. Diesmal schlüpfen die Spieler nicht wie im Vorgänger nach jeder Epoche in die Haut eines anderen Protagonisten, sondern kämpft sich als Space-Marine

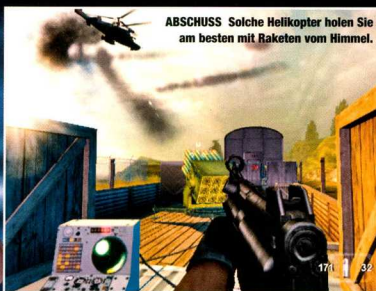
Cortez durch 13 haarsträubende Missionen. Dafür stehen diesmal in jedem Level hilfreiche Mitstreiter zur Seite.

SPIEL MIT MIR

Das Mitwirken der Teamkameraden schlägt sich übrigens auch im Gameplay nieder. Wenn Ihnen Ihr Kumpan nicht gerade wacker zur Seite steht, müssen Sie ihm in kurzweiligen Missionsabschnitten den Rücken freihalten. Harry Tipper beschützen Sie zum Beispiel mit einem Scharfschützengewehr vor gegnerischen Soldaten, während Sie Jo-Beth in einem Geisterhaus vor hungrigen Zombies retten. Wem der Kontakt mit computergesteuerten Figuren zu unpersönlich ist, der holt sich kurzerhand einen menschlichen Mitstreiter an seine Seite – der komplette Story-Modus kann nämlich auch kooperativ gespielt werden!

ICH BIN DU

Darüber hinaus gesellt sich des Öfteren ein weiterer Gehilfe zu Ihnen – Sie selbst! Durch Wurmlöcher springt Cortez durch die Zeit und hilft sich so



ABSCHUSS Solche Helikopter holen Sie am besten mit Raketen vom Himmel.



TEAMWORK Der komplette Story-Modus darf auch kooperativ bestritten werden.



RETTUNGSAKTION Hier sollten Sie sich um die Zombies kümmern, bevor sie an Jo-Beth nagen.



URKOMISCH Die Zwischensequenzen strapazieren Ihre Lachmuskeln.

an vielen Stellen im Spiel selbst aus. Auf einem fahrenden Zug versucht Ihr zweites Ich beispielsweise, mit einem Raketenwerfer einen Hubschrauber vom Himmel zu holen, während Sie ihm die gegnerischen Wachen vom Hals halten müssen. Später wechseln Sie die Rolle und der computergesteuerte Cortez beschützt Sie, während Sie den Helikopter aufs Korn nehmen. Ähnlich sieht es zum Beispiel auch im Geisterhaus aus – während ein Cortez mit Harpune und Schrotflinte Zombies enthauptet, kümmert sich ein anderer mit einer speziellen Geisterkanone um astrale Gegner.

WITZIGKEIT KENNT KEINE GRENZEN

Das alles macht jede Menge Spaß und auch für massig Abwechslung ist gesorgt. Der *TimeSplitters*-typische Humor sorgt darüber hinaus dafür, dass solche Begegnungen auch zum Fest für die Lachmuskeln werden. Wenn Cortez mit sich selbst Witzchen reist, mit Amy Chen auf den Aufzug wartet und blödsinnige Unterhaltungen über Krankenkassen und Zahnersatz anzettelt oder sich Harry Tipper in eine Damenuniform zwängt, bleibt kein Auge trocken. Außerdem veräppeln die Entwickler in etlichen Levels andere bekannte Spiele. Kenner werden ihre Freude daran haben, wenn *Medal of Honor* im Schottland-Level oder *Resident Evil* im Geisterhaus-Level auf die Schippe genommen werden. Ebenfalls herrlich komisch sind ein Großteil der 21 Herausforderungen. Wie schon im Vorgänger handelt es sich



hierbei um kurzweilige Missionen, in denen Sie auf Punktejagd gehen. Da dürfen Sie zum Beispiel Zombie-Affen enthaupeten, friedlich gesinnte Primaten zum Tanzen animieren oder mit ferngesteuerten Katzen über einen Hindernisparcours düsen. Ganz nebenbei spielen Sie sich dabei übrigens weitere Spielfiguren frei, mit denen Sie in den zahlreichen Mehrspieler-Modi gegeneinander antreten können (dazu mehr ab Seite 14).

DIE STIMME KENNT ICH DOCH

Unter den 150 spielbaren Charakteren finden sich neben Space-Marines, Soldaten und Zombies übrigens auch so skurrile Wesen wie tanzende Dinosaurier, Lebkuchenmänn-

ner, vollbusige Polizistinnen, wieder auferstandene Kuhkavaler und etliche Figuren, die Fans bereits aus den Vorgängern kennen dürften. Gemein ist allen Figuren, dass sie wieder herrlich animiert wurden. Nicht nur hier hat Free Radical etwas an der Erscheinung gefeilt. Zwar ist *TimeSplitters*, was die Optik angeht, noch immer kein überragender Titel, ein paar mehr Texturen als der Vorgänger hat *Future Perfect* aber spendiert bekommen. Zudem läuft der Titel wieder sehr flüssig. Die PS2-Version ruckelt im Vergleich zur Xbox- oder Game-Cube-Fassung zwar ein klein wenig mehr, die wirklich selten auftretenden Slowdowns sind aber kaum spürbar und beeinflussen das Spielgefühl

praktisch nicht. Ebenfalls großes Lob verdient die deutsche Lokalisierung. Cortez hat zum Beispiel die deutsche Synchronstimme von Wesley Snipes, während Christine Pappert, besser bekannt als die deutsche Stimme von Carrie Heffernan aus der Comedy-Serie *King of Queens*, einigen weiblichen Charakteren ihre Stimme leiht. In den Zwischensequenzen verliert *Future Perfect* dadurch kein bisschen von dem Charme des englischen Originals und auch im Spiel sorgen die Stimmen neben den sehr gut gelungenen Soundeffekten und der Hintergrundmusik für Atmosphäre. Fazit: Wer *TimeSplitters 2* mochte, wird diesen Titel lieben!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

PUNKTE
21100
Anzeige

ZOMBIE-KUH-KADAVER Ob das die PETA gutheißen kann?



DETAIL-CHECK TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

König der Schießbuden

TimeSplitters Future Perfect ist die bislang umfangreichste Ego-Shooter. Aber auch Killzone und XIII haben einzigartige Elemente. Welcher Ego-Shooter passt zu Ihnen?



TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

UMFANG

★★★★★

Der Story-Modus ist diesmal zwar besser gelungen als in den Vorgängern, ist mit etwa acht Stunden aber immer noch recht kurz. **Anzahl der Missionen:** 13 kurzweilige Levels. **Missionsdesign:** Dank Zeitreise-Szenario sind die Levels sehr abwechslungsreich gestaltet. Die witzigen Nebencharaktere sorgen zusätzlich für Unterhaltung. **Wiederspielwert:** Massig freispielfähige Charaktere, 7 x 3 abgetrennten Challenges und 14 Arcade-Modi sowie der Level-Editor sind Garantien für einen hohen Wiederspielwert.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Der typische TimeSplitters-Stil wurde beibehalten, aber etwas ausgebaut. Dadurch wirken die Charaktere zwar witzig, die Umgebungen sind mittlerweile allerdings etwas detaillierter. **Darstellung:** Weltschmerz flüchtig mit seltenen Slowdowns bei hohem Gegneraufkommen. **60-Hz-Modus:** Ja **Soundeffekte:** Sehr gute Soundeffekte und eine erstklassige deutsche Synchronisation mit bekannten deutschen Sprechern. **Musik:** Techno-Musik, die teils mit stilistischen Mitteln aus der jeweiligen Zeitperiode unterlegt wird.



MULTIPLAYER

★★★★★

Der ungeschlagene König des Multiplayer-Games. Massig Spielmodi, viele Levels, Online-Support und sogar ein Leveleditor! **Spitscreen:** Ja, 4 Spieler. **Koop-Modus:** Ja **Mehrspieler-Maps:** 15 **Spielmodi:** 15 **iLink-Modus:** Ja **Online-Modus:** Ja



KILLZONE

★★★★★

Die Seriekampagne bietet mit einer Spieldauer von etwa zehn bis 15 Stunden (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) einen guten Umfang. **Anzahl der Missionen:** 11 riesige Levels. **Missionsdesign:** Einfach klasse. Es macht riesig Spaß, sich durch die abwechslungsreichen Locations zu ballern, die zudem sehr umfangreich sind. **Wiederspielwert:** Es gibt zwar keine freischaltbaren Extras, dafür laden leicht unterschiedliche Lösungswege mit anderen Charakteren zum nochmaligen Spielen ein.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Hervorragend inszeniert und ebenso erstklassig präsentiert. Besonders der realistische, kühle Look des Spiels trägt zur guten Atmosphäre bei. **Darstellung:** Ordentlich, mit Slowdowns bei viel Action auf dem Schirm. **60-Hz-Modus:** Ja **Soundeffekte:** Erstklassige Sounds und gute deutsche Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe. **Musik:** Fantastische, von einem Orchester eingespielte Musikanterstützung. Die Musik unterstreicht die filmelle Präsentation.



MULTIPLAYER

★★★★★

Dank einer guten Spielmodi-Mischung und der Intelligenzstufen für Bots macht der Titel im Mehrspieler-Modus viel Spaß. **Spitscreen:** Ja, 2 Spieler. **Koop-Modus:** Nein **Mehrspieler-Maps:** 8 **Spielmodi:** 6 **iLink-Modus:** Nein **Online-Modus:** Ja



XIII

★★★★★

Die Levels sind zwar nicht riesig, dafür sehr und abwechslungsreich. Die Spielzeit beläuft sich auf etwa 15 Stunden. **Anzahl der Missionen:** 35 Levels. **Missionsdesign:** Abwechslungsreiche Locations und viel Action, die gelegentlich durch Stealth-Passagen aufgelockert wird. Comic-Stil in Missionen eingebaut. **Wiederspielwert:** Wieder freischaltbare Boni nach verschiedenen Lösungswege. Nach einmaligem Durchspielen ist hier leider recht schnell die Luft raus.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Der seinerzeit innovative Cel-Shading-Look verleiht XIII einen einzigartigen Stil. Die Präsentation im Comic-Stil ist hervorragend gelungen und macht Lust aufs Spielen. **Darstellung:** Sehr stabile Darstellung mit nur gelegentlichen Rucklern bei viel Action. **60-Hz-Modus:** Nein **Soundeffekte:** Gute Soundeffekte und hervorragende deutsche Vertonung. Auch hier bekannte deutsche Sprecher (z. B. Ben Becker). **Musik:** Coole, jazzistische Musik, die sich flexibel ans Spielgeschehen anpasst und somit sehr gut dem flotten Spielgeschehen entspricht.



MULTIPLAYER

★★★★★

Viele Maps, aber leider nur wenige Spielmodi. Darüber hinaus ist das Einrichten eines Online-Spiels sehr unkomfortabel umgesetzt. **Spitscreen:** Ja, 4 Spieler. **Koop-Modus:** Nein **Mehrspieler-Maps:** 14 **Spielmodi:** Offline 5, online 3. **iLink-Modus:** Nein **Online-Modus:** Ja



MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
reist durch die Zeit.

Ich war ja schon vom zweiten TimeSplitters hellau begeistert, aber was hier geboten wird, topt den Vorgänger noch. Sogar der Story-Modus kann es inzwischen mit anderen Genrekollegen aufnehmen. Dazu kommen mal wieder massig Mehrspieler-Modi, die kurzweiligen Herausforderungen und der kinderleicht zu bedienende Leveleditor. Mit diesem Titel werden Sie also lange beschäftigt sein. Einzig und allein die Optik hinkt der Zeit ein wenig hinterher. Übrigens ist dieses TimeSplitters das bislang härteste. Der typische TimeSplitters-Humor kommt deswegen aber trotzdem nicht zu kurz. Wenn Sie auf der Suche nach dem etwas anderen Ego-Shooter sind, bei dem auch der Umfang stimmt, dann sollten Sie zugreifen!

TEST TS FUTURE PERFECT

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Free Radical
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9, 60 Hz
Audio: Stereo
Umfang: 13 Solo + 15 Multi
Internet: www.frd.co.uk

Spieler: 1-4 (16 online) **Termin:** März
USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe **Preis:** Ca. € 60,-

- ✓ Riesiger Umfang
- ✓ Witzige Präsentation
- ✓ Online spielbar
- ✓ Technisch nicht auf der Höhe der Zeit

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Einstecken	R1: Nachknapfen	D: Drücken
L2: Ziehen	R2: Schieben	Δ: Nachdrücken
Start: Pause	○: Aktion	
Select: Menü		
Steuerkreuz: Waffe wechseln	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Umschalten

Intuitive und nicht zu überladene Steuerung. Genau so sollen Ego-Shooter auf der Konsole spielbar sein.

STEUERUNG
87%

GRAFIK **SOUND** **MULTIPLAYER** **INZEL**
79% 85% 90% 87%

„Ein Pflichttitel für Shooter-Fans. Gameplay, Umfang, Präsentation: Hier stimmt einfach alles.“

Die Charaktere

Diesmal stehen Cortez **etliche Helfer** zur Seite.



Cortez

Als bester Einzelkämpfer der Galaxie wird Cortez auf die brenzlige Mission geschickt, den Ursprung der TimeSplitters zu erforschen und die gefährliche Alienrasse auszulöschen, bevor sie überhaupt geboren wird. Durch Zeitsprünge trifft der Recke immer wieder auf sich selbst und stellt fest: Gäbe es einen zweiten Cortez, würden beide echt dicke Kumpel werden und ein klasse Team abgeben. In der deutschen Version hat Cortez übrigens die deutsche Stimme von Wesley Snipes. Dadurch wirkt er zwar nicht mehr ganz so dümmlich wie im Original, aber umso cooler.



Anya und der General

Der General beauftragt Cortez damit, durch die Zeit zu reisen und die TimeSplitters zu stoppen. Durch ein speziell angefertigtes Armband bleibt Cortez dabei stets mit dem Hauptquartier in Verbindung. Die wissenschaftliche Leiterin Anya wird Ihnen über dieses Gerät während des Spiels etliche hilfreiche Tipps geben.



Captain Ash

Dieser feine Herr nuckelt mit Vorliebe an seiner Pfeife. Wenn's ungemütlich wird, weiß sich der britische Haududegen aber dennoch zu helfen. Fans kennen diesen Charakter vielleicht noch aus dem Vorgänger, in dem Captain Ash in bester Indy-Jones-Manier einen Inka-Tempel unsicher gemacht hatte. Dabei lernte er eine Amazone kennen, mit der er inzwischen wohl ein Techtelmechtel hat. Die junge Dame will er nämlich aus einem alten Schloss retten, bevor selbiges in Grund und Boden gebombt wird.



Jo-Beth Casey

Eine rotzfreche Gothic-Göre, die sich in ein Geisterhaus schleichen will, um dort für eine Mutprobe Bilder von Zombies zu schießen. Jo-Beth scheint außerdem sehr auf ihren Hintern fixiert zu sein. Sie lässt keine Gelegenheit aus, um Cortez mitzuteilen, dass sie ihr Hinterteil zu dick findet oder dass sie eben auf selbigen gefallen ist. Cortez nimmt's gelassen – immerhin ist ihr Röckchen so kurz, dass er den einen oder anderen Blick erhaschen kann.

Harry Tipper

Cool, Alter! James Bond meets 70s! Harry Tipper entspricht dem Klischee eines Superagenten: Er rettet nicht nur die Welt vor größenwahnsinnigen Irren, sondern auch noch die holde Weiblichkeit vor dem Verderben. Auch ihn kennen einige von Ihnen vielleicht noch aus dem Vorgänger. Immerhin ist der stillechte Magnum-Schnauzer unverkennbar.

TimeSplitters

Außerirdische Invasoren, die es auf die Menschheit abgesehen haben. Cortez will diese Monster unschädlich machen, bevor sie überhaupt geboren werden. Dazu muss er logischerweise den Ursprung der Wesen erforschen. Wie genau es zu der hier abgebildeten Mutation kommt, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

Amy Chen

Eine regelrechte Sci-Fi-Amazone. Diese flinke Kämpferin ist auf der Jagd nach Crowe, der mit seiner Firma U-Genix zwielichtige Experimente durchführt. Zunächst traut Sie Cortez nicht über den Weg, doch nachdem Sie ihn ein paarmal in heftigen Schusswechseln zur Seite stehen, lässt Sie sich auf die Zusammenarbeit ein.

R110

Ein Kampfroboter, der in den Maschinenkriegen darauf aus ist, jeden Menschen zu töten, den er sieht. Cortez programmiert das Stahlungeheuer allerdings um und schickt ihn gegen seine Blechkompanen ins Gefecht. Dabei scheint die Killermaschine sogar Gefühle zu entwickeln – im letzten Level wünscht sich der R110 in einer herzzerreißenden Zwischensequenz, geliebt zu werden. Bis es so weit kommt, zeigt sich die Kampfmaschine als hilfreicher Verbündeter.



An die Arbeit



Lang lebe Schottland

Die Geschichte

Wieder einmal schickt Sie Free Radical durch die Zeit: Ein Überblick darüber, **wo und wann die Reise hinführt.**



2401 An die Arbeit

Ort: Weltraum-Planet
Mitsstreiter: Space-Marines

TimeSplitters beginnt da, wo der zweite Teil aufhört. Cortez hat sich erfolgreich die Zeitkristalle unter den Nagel gerissen und will sie nun zum Hauptquartier zurückbringen. Allerdings wird er von einem Laser getroffen und legt eine Bruchlandung hin. Nachdem Sie sich nun in Cortez' Rolle durch dichte Canyons zum Hauptquartier durchgeschlagen haben, aktivieren Sie mit-

hilfe der Kristalle die Zeitmaschine, mit der Sie den Krieg zwischen Menschheit und *TimeSplitters* beenden wollen, bevor er überhaupt begonnen hat.

1924 Lang lebe Schottland

Wo: Schottische Burg
Mitsstreiter: Captain Ash

Das Forschungsteam hat Zeitsprünge auf einer kleinen Insel in Schottland geortet – Cortez' erster Anhaltspunkt auf der Suche nach dem Ursprung der *TimeSplitters*. Allerdings liefern sich die bri-



Die Russland-Connection



Der Khallos-Express



und die Levels

tische Armee und eine Rebellengruppe hitzige Gefechte auf der Insel. Nur mit der Hilfe von Captain Ash gelingt es Cortez, zum Zentrum der Burg zu gelangen. Dort stößt er auf einen wütenden Greis, der durch einen Zeitsprung direkt vor seiner Nase verschwindet.

1969 Die Russland-Connection

Wo: Train Depot

Mitstreiter: Harry Tipper

Cortez folgt dem alten Mann durch die Zeit. 1969 hat sich dieser mit einem Kriminellen namens Khallos zusammengetan, der die Welt erobern will. James-Bond-Verschnitt Harry Tipper ist ihm bereits auf den Fersen und tut sich mit Cortez zusammen, um den beiden das Handwerk zu legen.

1969 Der Khallos-Express

Wo: Zug

Mitstreiter: Harry Tipper

Der Zeitreisende ist erneut entkommen, aber der Größenwahnsinnige Khallos hat derweil seine sinistren Pläne enthüllt: Mit einer Atomrakete will er den Dritten Weltkrieg auslösen! Cortez muss Tipper bei der schweren Aufgabe, Khallos davon abzuhalten, erst einmal unter die Arme greifen, bevor er den Greis weiter durch die Zeit verfolgen kann.

1994 Haus der Tausend Schrecken

Wo: Geisterschloss

Mitstreiter: Jo-Beth Casey

In einem alten Farmhaus in Connecticut werkeln Forscher an Genexperimenten, um Superkreaturen zu erschaffen. Leider schlugen die Experimente fehl und Cortez muss sich auf der Suche nach dem zeitreisenden Greis mit Zombies und Dämonen herumschlagen. Freundlicherweise hilft ihm dabei die junge Jo-Beth, die Cortez dank knappem Minirock die eine oder andere Atempause angenehm verüßt.

1994 Kellergeister

Wo: Katakomben unter Geisterschloss

Mitstreiter: Jo-Beth Casey

Zwischen der Forschergruppe und den Zeitspringern gibt es einen direkten Zusammenhang. Der alte Greis gibt sich als

Haus der Tausend Schrecken



Kellergeister



Hals- und Einbruch**Der Genius von U-Genix****Maschinenkriege**

gewisser Jacob Crow zu erkennen und entpuppt sich als Rädelsführer einer Gruppe namens Bruderschaft der Ultrawissenschaft. Crow ist durch die Zeit gereist, um seinem jungen Ich mit Informationen rund um Zeitmaschinen zur Seite zu stehen, um sich selbst unsterblich zu machen. Deswegen haben die Forscher also die Genexperimente durchgeführt ...

2052 Hals- und Einbruch

Wo: Forschungsfabrik
Mitsstreiter: Amy Chen

Crows Forschungen ziehen sich dank seiner Zeitsprünge über mehrere Jahrhunderte hinweg. In der Zukunft hat er die kleine Bruderschaft der Ultrawissenschaft zu einem Megakonzern namens U-Genix ausbauen können. Cortez reist in die Zukunft, um die fortschrittlichen Forschungen von U-Genix zu durchkreuzen, die durch die Zeitsprünge wiederum die Forschungen der Bruderschaft der Ultrawissenschaft beeinflussen – klingt kompliziert, aber Zeitreisen sind nun mal nicht einfach.

2052 Der Genius von U-Genix

Wo: Geheimlabor der Forschungsfabrik
Mitsstreiter: Amy Chen

Cortez ist auf eine junge Frau namens Amy Chen gestoßen, die Crow ebenfalls einen Strich durch die Rechnung machen will. Zu zweit dringen sie bis tief in die geheimen Forschungslabors von Crow vor. Erneut führt Crows Forscherteam verbotene Genexperimente durch. Diesmal bekommt man es allerdings nicht mit Zombies zu tun, sondern mit mutierten Menschen, die auf seltsame Weise den Timesplitters ähneln ... Nach dem Überlebenskampf löst Cortez dummerweise ein Zeitparadoxon aus und verrät Crow, der eigentlich noch gar nicht weiß, dass er seine Forschung durch Zeitsprünge voranbringen kann, von seinen eigenen Plänen.

2243 Maschinenkriege

Wo: Endzeitliches Schlachtfeld
(Machine Wars – Terminator Style)
Mitsstreiter: R110 Combat Droid

In den U-Genix Labors stolpert Cortez über einen Prototypen der R110-Kampfdroiden-Serie, die erstmals Mitte des 23. Jahrhunderts in den Maschinenkriegen eingesetzt werden. Crows Forschungen strecken sich also noch weiter über die Zeit hinweg als zunächst angenommen! Cortez programmiert den Kampfdroiden um. Der R110 kämpft jetzt an sei-

Crowsame Realität



Schottland, die Zweite



ner Seite! Zusätzlich schlagen sich ein paar Rebellen auf Cortez' Seite. Das Überleben auf den Schlachtfeldern wird trotzdem nicht einfach. Aber Crows Forschungen müssen unbedingt zunichte gemacht werden.

1924 Schottland, die Zweite

Wo: U-Boot
Mitsreiter: R110

Cortez reist ins Jahr 1924 zurück, wo er Crow das erste Mal begegnet ist. Er will das Problem an der Wurzel anpacken und die Ausgrabungen nach den Zeitkristallen verhindern. Dazu muss er allerdings noch tiefer unter die Insel vordringen als zunächst angenommen.

Cortez zu töten, bevor er überhaupt erst auf seine Mission gehen kann. Das war also auch der Grund, warum Cortez zu Beginn des Abenteuers notlanden musste. Jetzt liegt es an Cortez, sich selbst vor einem Mordanschlag zu retten.

2243 Crowsame Realität

Wo: Unterirdische Basis
Mitsreiter: R110

Mithilfe des R110-Droiden kann Cortez in die unterirdische Basis von Crow vordringen, wo dieser unzählige Panzer, Roboter und anderes Kriegsgeschütz hortet. Crow hat inzwischen seine Forschungswege verknüpft und sich selbst in einen genmodifizierten, zeitreisenden Kampfandroiden umgewandelt. Er hat seinen Plan vom ewigen Leben realisiert.

2401 Der Mann mit der Kapuze

Wo: Weltbaum-Planet
Mitsreiter: Cortez

Cortez ist nicht der Einzige, der durch Zeitreisen die Geschehnisse stoppen will, bevor sie überhaupt beginnen. Crow hat ein Team in das Jahr 2401 geschickt, um

1924 Perfekte Zukunft

Wo: Unter der schottischen Insel
Mitsreiter: R110/Cortez

Nachdem Cortez sich selbst beschützen konnte, kehrt er ins Jahr 1924 zurück, um die Ausgrabungen ein für alle Mal zu stoppen. Crow lässt sich das allerdings nicht gefallen und folgt Cortez. In einem finalen Showdown steht Cortez dem mutierten Crow gegenüber. Wenn er in diesem Kampf als Sieger hervorgeht, wird es die Timesplitters nie gegeben haben und die Menschheit kann in Frieden leben.

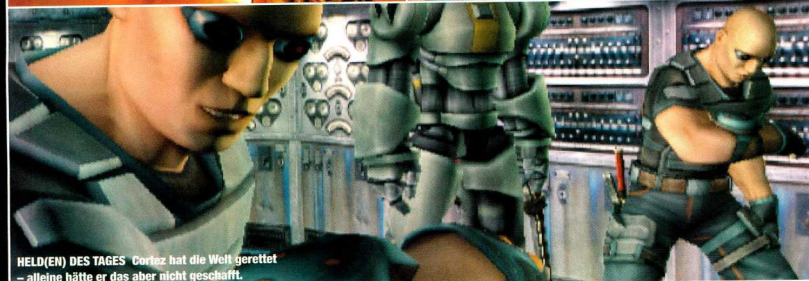
Der Mann mit der Kapuze



Perfekte Zukunft



HELD(EN) DES TAGES Cortez hat die Welt gerettet – alleine hätte er das aber nicht geschafft.



KAPPEL-ZEIT



Mehrspieler-

Ein Mekka für **Mehrspieler-Fans**: Dieser Titel bietet für jeden etwas.

Schon in den Vorgängern zu *TimeSplitters Future Perfect* wurde vor allem auf schnelle, spaßige Mehrspielergefechte Wert gelegt. Das hat sich auch im dritten Teil

der Serie nicht geändert. Wieder gibt es massig Spielmodi, die Sie per Splitscreen mit bis zu drei weiteren Mitspielern zocken können, online oder über iLink dürfen sogar bis zu 16 Spieler teilnehmen.

ALLES UNTER KONTROLLE

Bevor eine Mehrspielerschlacht beginnt, dürfen Sie das Spiel ganz Ihren Wünschen entsprechend gestalten. Neben der Wahl einer Karte können Sie unter anderem auch die Länge der Runde, die Anzahl der benötigten Kills oder gar die Waffenauswahl bestimmen. Entweder wählen Sie eine der vorgefertigten

Einstellungen oder suchen sich selbst aus, welche Schießprügel im Level verteilt sein sollen. Darüber hinaus dürfen Sie natürlich auch die Anzahl der Bots, also der computer-gesteuerten Gegner, und deren Aussehen bestimmen. Falls Sie keinen Online-Adapter besitzen und Freunde gerade nicht für eine Splitscreen-Runde zu begeistern sind, können Sie natürlich auch

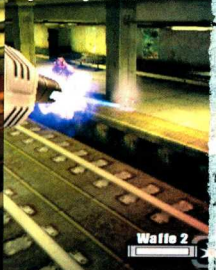
ABGEFAHREN Unter den Charakteren finden sich auch solche Freaks wieder.



SIE

PUNKTE
125

ZIELWASSER Manche Herausforderungen sind echt knackig. Hier kontrollieren Sie gleichzeitig zwei Geschütze.





Modi

alleine ausschließlich gegen Bots antreten. Sämtliche Arcade-Modi stehen Ihnen so auch im Einzelspieler-Modus oder in einer speziellen Liga (unterteilt in 27 einzelne Turniere) zur Verfügung.

GETEILTES LEID IST HALBES LEID

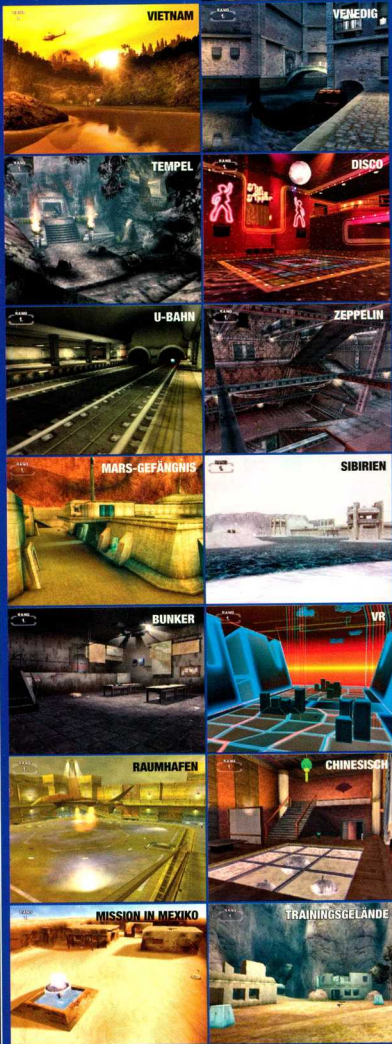
Wer nicht gegen, sondern mit einem Freund ins Gefecht ziehen will, wird sich über den

Kooperations-Modus freuen, in dem Sie den kompletten Story-Modus auch im Team bestreiten dürfen. Ein zweiter Mitspieler übernimmt dann Cortez' Gehilfen. Anders als bisher angenommen darf der Mitspieler im Falle eines Zeitparadoxons allerdings nicht in die Haut des zweiten Cortez' schlüpfen. Dieser wird weiterhin von der KI gesteuert, während Ihr



Reiseziele

In diesen Umgebungen dürfen Sie die Mehrspieler-Modi bestreiten.





DEATHMATCH

PUNKTELIMIT	20 PUNKTE
SCORE-METHODE	ABSCHÜSSE - SELBSTMORDE
VOLTTREFFER	NEIN
ZEITLIMIT	5 MINUTEN
IMMER MIT WAFFE STARTEN	EIN
RADAR EINBLENDEN	EIN
HANDICAPS	AUS
CHARAKTER-FÄHKEITEN	EIN
POWERUPS	AUS
MUSIK	EMPFOHLEN
WAFFEN-SET	EIGENE 1
BOT-SET	EMPFOHLEN
LOSI	

Bots

Wählen Zurück Spieler-Fortschritt

Zockerfreund weiterhin die Kontrolle über Captain Ash, Harry Tipper, Jo-Beth Casey, Amy Chen oder den R110-Kampfbomber hat. Mittlerweile tummeln sich dann also schon mal drei Recken auf der Seite des Guten. Trotzdem läuft das Spielgeschehen selbst in sämtlichen Multiplayer-Modi fast so flüssig wie im Einzelspieler-Modus. Zwar ruckelt die PS2-Version insgesamt mehr als die Xbox-

und GameCube-Fassungen, wirklich störend sind die gelegentlichen Framerate-Einbrüche aber nicht.

GO FOR GOLD

Neben diesen Multiplayer-Modi gibt es noch die so genannten Herausforderungen, völlig abgefahrte und extrem kurzweilige Geschicklichkeitsmissionen, in denen Sie sich Pokale erspielen müssen. Je nachdem

wie gut Sie die gestellten Aufgaben meistern, erhalten Sie Bronze, Silber, Gold oder sogar Platin und erlangen so Zugriff auf weitere Herausforderungen. Darüber hinaus dürfen Sie sich massig Charaktere erspielen. Die Anzahl der freispielbaren Haudogen wurde seit der letzten uns vorliegenden Version, in der es rund 100 freispielbare Figuren zu entdecken gab, auf ganze 150

erweitert! Neben den Charakteren aus dem Story-Modus finden sich auch einige Persönlichkeiten aus den Vorgängern wieder. Neben vollbusigen Polizistinnen und Krankenschwestern oder verschiedensten Zombies finden Sie natürlich auch wieder skurrile Figuren wie die *TimeSplitters*-typischen Affen, eine mannsgroße Ente oder einen schießwütigen Dinosaurier.

Nehmen Sie die Herausforderung an?

Typisch *TimeSplitters* – im Herausforderungs-Modus findet man wieder die skurrilsten Missionen.

Neben den zahlreichen Mehrspielervarianten gibt es zusätzlich einige knackige Aufgaben für Einzelspieler. Insgesamt sind sieben Kategorien vorhanden, die in jeweils drei einzelne Aufgaben unterteilt sind. Für das erfolgreiche Bewältigen der Aufgaben erhalten Sie Medaillen, die neue Spielmodi freischalten.



TOD DEN UNTOTEN

Mit Schrotflinte, Betäubungspistole und Uplink gehen Sie auf Untote los, die in Wellen über Sie hereinbrechen. Das geht so lange weiter, bis Sie von den Zombies übermannt werden.



SCHIESSEREI IN VENEZIG

Unter Zeitdruck müssen Sie in drei verschiedenen Levels auf Pappfiguren schießen. Treffen Sie dabei die Abbilder von Zivilisten, so droht Punkteverlust.



KATZENFAHRT

Mit einer ferngesteuerten Katze flitzen Sie durch verschiedene Hindernisparcours. Wenn Sie in eine Wand rauschen, kippt die Katze um und muss wieder aufgerichtet werden – das kostet Zeit.



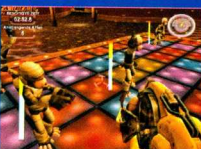
SUPERDUPERGUT

Mit Ziegelsteinen werfen Sie Scheiben ein, mit einer Pistole zerdepfen Sie Flaschen und mit Minen jagen Sie Krüge in die Luft. Der totale Zerstörungswahn!



TIMESPLITTERS KLASSIK-STORY

Dieser Spielmodus ist aus dem Vorgänger bekannt. Hier gilt es, unter Zeitdruck einige kurze Levels zu bestehen. Hilfpakete gibt es dabei keine, was die Sache erschwert.



AFFENTANZ

Hier dreht sich alles um die *TimeSplitters*-Affen. Beispielsweise dürfen Sie den pelzigen Viechern beim Tanzen zusehen oder Wassermelonen gegen sie verteidigen.



VERSCHIEDENE HERAUSFORDERUNGEN

Hier gehen Sie mit Geschützen auf *TimeSplitters*-Jagd oder holen Flugzeuge vom Himmel. Im Bild sehen Sie ein kleines Basketballspielen.

Nur ein Schwein ballert allein

TimeSplitters 2 war das Eldorado für Mehrspieler-Fans. Teil 3 sorgt in diesem Bereich für eine Wiederholung.

Bevor Sie sich in den zahlreichen Spielmodi und Levels so richtig austoben, können Sie vielerlei Einstellungen vornehmen. Neben den Standardentscheidungen zu Zeit- und Punktelimit, Power-ups usw. dürfen auch komplett eigene Waffen- und Bot-Sets erstellt werden. Alles in allem könnte ein Mehrspieler-Shooter nicht besser ausgestattet sein.



Zonen

Ein blaues Team spielt gegen ein rotes Team. Beide müssen in den Levels verteilte Felder kontrollieren und erhalten dafür Punkte. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



Schrumpfen

Mit jedem Ableben schrumpft der Charakter des Spielers und ist so schwerer zu treffen. Wer am Ende die meisten Abschnüsse für sich verbuchen kann, hat gewonnen.



Team-Deathmatch

Genau wie Deathmatch, mit dem Unterschied, dass sich zwei oder mehr Teams bekämpfen. Es gelten dieselben Bedingungen wie bei der Jeder-gegen-jeden-Variante.



Eskorte

Hier muss ein VIP auf seinem Weg von Punkt A nach B geschützt werden. Man kann sich entweder für das Beschützer- oder das Angreifer-Team entscheiden.



Dieb

Die Münzen gefallener Gegner werden gesammelt. Der Spieler, der zuerst die festgelegte Punktezahl erreicht oder am Ende eines Zeitlimits die meisten Punkte hat, gewinnt.



Bagtag

Die Spieler müssen versuchen, eine im Level versteckte Aktentasche zu finden und so lange wie möglich zu behalten. Wer es am längsten schafft, hat gewonnen.



Affen-Assistent

Bei diesem Deathmatch bekommt der Letzplatzierte affige Unterstützung. Die Abschnüsse der Primaten werden jedoch nicht dem eigenen Konto gutgeschrieben.



Story-Koop (2 Spieler)

Die abgedrehte Story von *Future Perfect* darf auch zu zweit genossen werden. Spieler 2 übernimmt dabei stets die Rolle des Nebencharakters der jeweiligen Zeitzone.



Elimination

Jeder Spieler hat eine festgelegte Anzahl an Leben. Sind alle verbraucht, scheidet er bis zum Ende des Spiels aus. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende noch übrig ist.



Deathmatch

Hier heißt es „jeder gegen jeden“. Wer am Ende eines Zeitlimits die meisten Abschnüsse hat oder als Erster eine von vornherein festgelegte Zahl an Kills erreicht, hat gewonnen.



Sturmangriff

In speziellen Levels müssen festgelegte Aufgaben erfüllt werden. Es treten zwei Teams gegeneinander an und nehmen die Rolle des Angreifers und des Verteidigers ein.



Vampir

Ebenfalls eine Deathmatch-Variante. Die Energie des Spielers nimmt stetig ab und muss durch Abschnüsse immer wieder aufgefüllt werden. Schafft der Spieler es nicht, stirbt er.



Capture the Bag

Zwei Teams müssen jeweils versuchen, eine Tasche aus der gegnerischen Basis zu entwenden und zur eigenen zurückzubringen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



Gladiator

Hier werden nur dem Gladiator Punkte für Abschnüsse vergeben. Bringt man ihn zur Strecke, wird man selbst zum Gladiator. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Virus

Ein Spieler hat einen Virus (erkennbar durch grüne Flammen) und muss die anderen anstecken. Wer es schafft, am längsten dem Erreger aus dem Weg zu gehen, hat gewonnen.

Der Mapmaker

Man muss kein genialer Wissenschaftler sein, um diesen Leveleditor zu verstehen.

Wie schon in den Vorgängern finden Sie auch beim dritten *TimeSplitters* wieder einen Leveleditor, den so genannten Mapmaker. Mit diesem lassen sich in Windeseile eigene Levels gestalten, die man anschließend in sämtlichen Multiplayer-Spielmodi

unsicher machen darf. Wer lieber auf storybasierte Action steht, kann sogar ganze Missionen zusammenfügen, komplett mit einem Ziel, KI-Gegnern, Schaltern und einfachen, geskripteten Events. Ihre kleinen Meisterwerke müssen dieses Mal übrigens nicht mehr auf der Memory Card versauern – mit einem Online-Adapter können *TimeSplitters*-Spieler ihre selbst erstellten Maps nämlich sogar untereinander austauschen! Das Ganze funktioniert nach einer kurzen Einarbeitung in die Technik kinderleicht. Um Ihnen diesen Einstieg zu erleichtern, stellen wir Ihnen hier alle Funktionen des Mapmakers vor.

BAUSTEINE

Um einen Level zu erstellen, setzen Sie einfach verschiedene Bausteine zusammen. Insgesamt gibt es 45 solcher Ein-



HOBBY-ARCHITEKT Mit 45 verschiedenen Bausteinen setzen Sie die Maps zusammen. Manche Bausteine sind von vornherein mehrstöckig angelegt.



FLOTT Ein solcher zweistöckiger Level ist leicht zusammengeschnitten. An dieser Deathmatch-Arena haben wir nur fünf Minuten gebaut.



TEMPEL DES TODES Bei dieser Karte haben wir uns für das Ägypten-Grafikset entschieden. Daneben gibt es vier weitere Grafikstile.

zerteile, aus denen Sie eine Karte kreieren dürfen. Diese können sogar übereinander gestapelt werden. Auf bis zu fünf Stockwerke sind die Levels auslegbar. Die Platzierung der Einzelteile funktioniert denkbar einfach. Mit einem Druck auf die X-Taste wählen Sie sie aus, mit einem zweiten Betätigen werden sie in die Karte eingefügt. Auf Wunsch lassen sich sämtliche Bausteine natürlich auch um die eigene Achse drehen. Damit sich Ihre architektonischen Meisterwerke nicht zu sehr ähneln, gibt es darüber hinaus fünf verschiedene Grafiksätze. Die Bausteine sind vom Aufbau her zwar in jedem Grafikset identisch, die Texturen unterscheiden sich jedoch. Ob ein Labor, ägyptisch anmutende Tempel, eine Militärbasis, ein verfallenes Geisterhaus oder futuristische Gebäude, hier gibt's für jeden Geschmack etwas.

ITEMS

Damit Ihre Levels nicht karg und leer aussehen, dürfen Sie sie mit reichlich Items versehen. Zunächst sind das natürlich einmal Waffen und Munition sowie Heilpakete und Rüstungen. Aber auch Einrichtungsgegenstände oder interaktive Objekte wie explodierende Fässer finden sich im breit gefächerten Item-Sortiment. Ebenfalls wichtig sind die Startpunkte der Spieler sowie die Zonen oder die Akten-taschen für die verschiedenen Mehrspieler-Modi.

LICHT

Jeden Raum dürfen Sie in ein anderes Licht tauchen. Das funktioniert ähnlich einfach wie das Setzen der Bausteine selbst. Wählen Sie ein Einzel-aus, wird anhand eines farbigen Kästchens angezeigt, welche Lichtverhältnisse hier im Spiel herrschen werden. Drücken Sie erneut auf die

X-Taste, öffnen Sie ein Fenster, in dem Sie nun eine andere Farbe auswählen können. In Geisterhäusern macht sich ein schummriges Rot sehr gut, während in Forschungslabors ein kühles Blau für Atmosphäre sorgt.

GEGNER-KI

Die letzten beiden Punkte sind besonders für Einzelspieler-Levels wichtig. Unter KI-Einstellungen können Sie sich Figuren auswählen, die sich dem Spieler im fertigen Level gegenüberstellen werden. Jedem einzelnen dieser Gegner dürfen Sie eine eigene Verhaltensweise auf den Leib schreiben. Manche Charaktere greifen so aggressiv an, während andere lieber auf Patrouille gehen und ihre vorgegebene Strecke nicht verlassen. Wahlweise verschwinden Gegner nach dem Ableben oder kehren immer wieder zurück.

EVENTS

Zu guter Letzt können Sie unter diesem Menüpunkt Events einstellen. Events sind zum Beispiel Schalter, die bei Betätigung eine Tür öffnen, Texteinblendungen, die dem Spieler das Ziel veran, oder ein Countdown, der vorgibt, in welcher Zeit man den Level bewältigt haben muss. Die Einstellung solcher Events funktioniert nach einem einfachen Ursache-Wirkung-Prinzip und nennt sich Spiellogik. Das heißt, zunächst setzen Sie einen so genannten Trigger, der eine Bedingung für einen Event festlegt. Anschließend bestimmen Sie mit der Aktion, was genau passieren soll. Wollen Sie zum Beispiel, dass sich eine verschlossene Tür öffnet, sobald der Spieler einen Schalter betätigt, ist der Schalter selbst der Trigger, die Tür die Aktion. So einfach geht das.



URSACHE In diesem Menü legen Sie Events fest. Das sieht zwar kompliziert aus, ist aber eigentlich sehr einfach.



UND WIRKUNG Mit Events können Sie dem Spieler zum Beispiel bestimmte Ziele vorgeben. So schreiben Sie die spannendsten Geschichten selbst.

„Wir selbst sind unsere

**David Doak, Chef des Entwicklerstudios
Future Perfect, philosophiert über Zombie-**

PLAYZONE: Bisher war *Time-Splitters* hauptsächlich ein Multiplayer-Ego-Shooter mit einem Story-Modus als nette Dreingabe. Dieses Mal habt ihr in den Einzelspieler-Modus aber ebenfalls richtig viel Arbeit gesteckt.

David Doak: Stimmt. Wir wollten, dass der Story-Modus besser und fesselnder wird als zuvor. Deswegen haben wir uns diesmal dagegen entschieden, den Spieler in jedem Level eine andere Figur steuern zu lassen. Wir brauchen eine zentrale Hauptfigur, auf die wir uns konzentrieren konnten. Das hat uns erlaubt, die Geschichte um die *Time-Splitters* und deren Herkunft zu erzählen. Das geht bei *Future Perfect* natürlich Hand in Hand mit den vielen coolen Settings, die Cortez während des Spiels bereist. Die haben es uns ja überhaupt erst möglich gemacht, diese abgefahrene Zeitreisegeschichte zu erzählen. Wir hoffen und glauben, dass die Spieler sehr zu Frieden mit dem Ergebnis sein und viel Freude an so vielen unterschiedlichen Levels haben werden.

PLAYZONE: Ein großer Vorteil dieser Zeitreisegeschichte ist auch, dass die Levels sehr abwechslungsreich sind. Gab es denn Epochen, die ihr gerne noch ins Spiel eingebaut hättet, die es aber nicht in die fertige Version geschafft haben?

David Doak: Klar, solche Probleme gibt es eigentlich immer, dass man etwas in ein Spiel einbauen will, es aber nicht realisieren kann. Da muss man sich dann vor Augen halten, was technisch und vom Design her überhaupt möglich ist. Und selbst wenn es möglich ist, dann muss man sich immer noch überlegen, ob diese oder jene Epoche überhaupt ins

Gesamtkonzept gepasst hätte. Aber wir sind wie gesagt sehr überzeugt davon, dass wir das Beste aus *Future Perfect* gemacht haben.

PLAYZONE: Die Multiplayer-Modi habt ihr aber natürlich nicht über Bord geworfen. Waren diese wieder euer Hauptaugenmerk oder wart ihr voll und ganz auf einen neuartigen Story-Modus aus?

David Doak: Der Multiplayer-Aspekt war schon immer ein wichtiges Element der *Time-Splitters*-Spiele. Jetzt eigentlich sogar mehr denn je, wo wir auch noch Online-Sup-

port für die Xbox und PS2 integriert haben. Aber spezialisiert haben wir uns eigentlich weder auf den Story- noch auf den Mehrspieler-Modus. *Time-Splitters* ist mal wieder ein großes Spiel, in dem es viel zu entdecken gibt. Da soll jeder Spielmodus so gut sein wie nur irgend möglich. Da steckt überall viel Arbeit drin.

PLAYZONE: Das merkt man. Besonders die vielen Ideen, die ihr da reingesteckt habt. Ich glaube, es gibt kein anderes Spiel, in dem man Zombiefanten enthaften kann.

David Doak: Hey, wenn du glaubst, das wäre bizarr, dann warte erst mal, bis du die Katzenrennen oder den Affentanz gespielt hast.

PLAYZONE: Die habe ich ebenfalls schon zur Genüge gespielt. Wie zur Hölle kommt ihr überhaupt auf solche Ideen?

David Doak: Da lassen wir unserer Kreativität freien Lauf.

Wir ziehen alles in Betracht, was uns nur irgendwie interessant vorkommt. Einige dieser Ideen sind so abgefahren, dass sie einfach hängen bleiben und du weißt: „Hey, das muss ins fertige Spiel“. So war das zum Beispiel mit den Zombiefanten. Das ist ja das Schöne am Konzept von *Time-Splitters*. Das Spiel nimmt sich selbst nicht so ernst, da können wir auch mal solchen Blödsinn einbauen, der ganz nebenbei den Umfang und die Abwechslung immens erhöht.

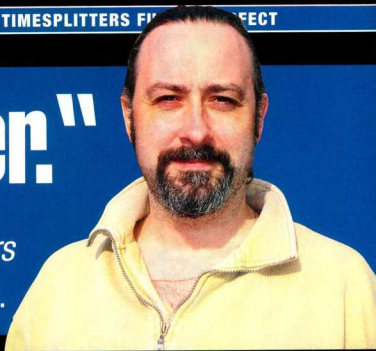
PLAYZONE: Bei den Charakteren sieht das dann wohl ähnlich aus?

„Jeder
Spielmodus
soll so gut
wie nur irgend
möglich sein.“



größten Kritiker."

Free Radical und Director von *TimeSplitters* affen und die Coolness von Wesley Snipes.



David Doak: Genau. Bei der Erstellung der Charaktere ist genauso viel Kreativität gefragt wie beim Erfinden neuer Spielmodi. Und du musst doch zugeben, dass schon ein paar echt abgefahrene Charaktere dabei sind.

PLAYZONE: ... mit denen man dann auch online an-

kann. Weil das alles so einfach funktioniert, sehen wir die Mod-Community auch bestmöglich unterstützt. Dadurch ist die Langlebigkeit des Titels eigentlich garantiert.

PLAYZONE: Überhaupt ist *TimeSplitters* ja der erste und bislang einzige Konsolen-Ego-Shooter, der über einen inte-

lich an den Leveleditor rangegangen und sind auch sehr stolz darauf, die, wie du es selber schon gesagt hast, ersten und bislang Einzigen zu sein, die auch Konsolenspielern die Möglichkeit zum Modden (Modding ist ein Begriff aus PC-Spielerkreisen und bezeichnet das Editieren von Spielinhalten, also

jedem Land ein paar Leute, die auf so etwas spezialisiert sind.

PLAYZONE: Ich frage, weil Cortez in der deutschen Version die deutsche Stimme von Wesley Snipes hat. Das ist zwar ein sehr gutes Beispiel für die hohe Qualität der Lokalisierung, aber denkst du nicht, dass Cortez dadurch etwas zu cool wirkt? In der englischen Originalfassung war er ja zugegebenermaßen etwas ... nun ja ... vertrottelt. **David Doak:** Was? Willst du mir damit etwa andeuten, dass du Wesley Snipes tatsächlich cool findest?

„Ich sehe keinen Grund, warum man Humor nicht auch mit heiklen Themen vermischen kann.“

treten kann. Wie sieht's da mit der Online-Connectivity aus? Ob das mit 16 Spielern so flüssig läuft wie im Einzelspieler-Modus?

David Doak: Die Entscheidung, *TimeSplitters* online spielbar zu machen, war der nächste logische Schritt in der Weiterentwicklung der Serie. Seit Mai letzten Jahres spielen und testen wir die Mehrspieler-Modi schon mit der höchstmöglichen Anzahl an Teilnehmern von 16 Leuten, um sicherzustellen, dass das Gameplay nicht unter Lags oder Ähnlichem leidet.

PLAYZONE: Zusätzlich wird man auch noch selbst erstellte Maps online tauschen können – wie darf man sich das vorstellen?

David Doak: Das Mapsharing läuft über die Server von EA. So ist das für den Spieler am reibungslosesten und komfortabelsten. Es wird eine Lobby geben, in der man seine Maps hochladen oder eine Liste der bereits veröffentlichten Maps durchschauen und die gewünschten downloaden

grierten Leveleditor verfügt. Warum, meinst du, haben euch das andere Entwickler noch nicht abgekupfert?

David Doak: Hm, gute Frage, da fällt mir eigentlich nichts dazu ein. Wobei, halt, doch, natürlich fällt mir so einiges dazu ein: Hauptsächlich weil es eine Schweinearbeit ist, so etwas wie einen Leveleditor

Sounds, Texturen oder ganze Levels, (Anm. d. Red.) geben. Wir als Spieler haben uns so etwas eigentlich schon immer gewünscht, deswegen haben wir es letztendlich auch selbst angepackt. Jetzt, da wir dank des Onlinesharing auch selbst sehen können, was Spieler so damit fabrizieren, sind wir schon

PLAYZONE: So hab ich das nicht gesagt ...

David Doak: Na dann ist ja gut. Denn wir beide wissen doch: Cortez könnte jeden in den Hintern treten – auch Wesley Snipes. Er ist aufgrund seiner Zeitreisen eben nur in dieser unglaublich schnellleibigen Welt unterwegs. Das würde doch jeden von uns

„Ein Online-Modus war der nächste logische Schritt in der Weiterentwicklung von *TimeSplitters*.“

überhaupt zu programmieren. Und seinen Chef erst mal davon zu überzeugen, dass so etwas den Mehrwert eines Spiels erhöht, ist ebenfalls kein Zuckerschlecken. Und bis man erst mal alles getestet hat und Fehlerquellen beseitigt ... Ich will gar nicht mehr dran denken. Ist das Grund genug?

Aber mal im Ernst, wir sind tatsächlich sehr leidenschaft-

sehr gespannt darauf, einige Ergebnisse zu betrachten. Wir hoffen schon auf ein paar witzige und kreative Levels kurz nach dem Release des Titels.

PLAYZONE: Wart ihr auch für die deutsche Lokalisierung zuständig?

David Doak: Nein, das hat Electronic Arts in die Hand genommen. Die haben da in

ein wenig verwirren, oder?

PLAYZONE: Und trotzdem nimmt er es in der deutschen Fassung anscheinend gelassener als in der englischen.

David Doak: Stimmt schon, aber wir wollten ihn etwas taffer darstellen. Dieses Auftreten ist auch etwas konträrter als in den witzigen Elementen im Spiel, was diese eigentlich noch krasser erscheinen lässt.

PLAYZONE: Stimmt, die Cutscenes sind teilweise zum Brüllen komisch.

David Doak: Alle Skripts wurden bei uns im Entwicklerteam geschrieben – von ein paar echt kaputten Gestalten (grinst).

PLAYZONE: Mit dem Humor sieht es ähnlich aus wie mit dem Mapmaker – keiner traut sich, euch das nachzumachen. Wieso? Ist es ein ethisches Problem, die gewalttätigen Inhalte von Ego-Shootern mit Humor zu vermischen?

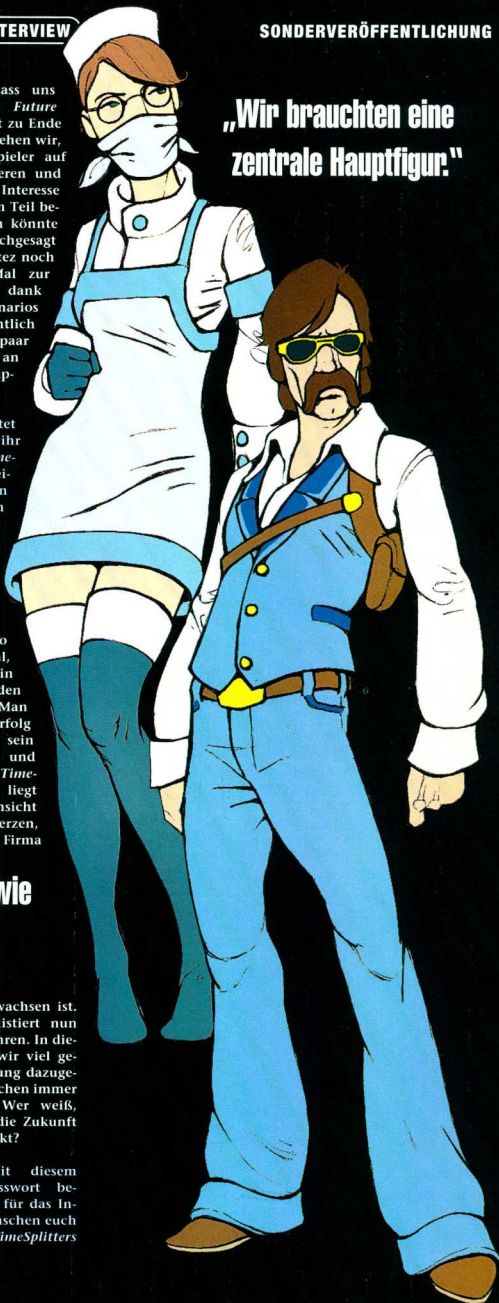
David Doak: Hm, keine Ahnung, wie ich dir das beantworten soll. In *TimeSplitters* kam immer zuerst das Gameplay und dann der Humor. Der gesamte Stil macht die Serie dann letztendlich ja auch zu dem, was sie ist. Wobei *Future Perfect* ja vom Gewaltfaktor her etwas deftiger ist als die Vorgänger. Gleichzeitig hat der Titel aber auch noch mehr witzige Elemente – das ging bei uns Hand in Hand, ich sehe da keinen Grund, warum man Humor nicht auch mit heiklen Inhalten vermischen könnte. Es kommt wohl darauf an, dass man einen Stil findet, der zu all dem passt. Wir selbst sind in dieser Hinsicht auch unsere größten Kritiker – wenn uns im Spiel etwas nicht selbst zum Lachen bringt oder es einfach zu übertrieben ist, liegt es raus.

David Doak: Lass uns doch erst mal *Future Perfect* komplett zu Ende bringen. Dann sehen wir, wie gut die Spieler auf den Titel reagieren und ob überhaupt Interesse an einem vierten Teil besteht. Vorstellen könnte ich es mir ehrlich gesagt schon, dass Cortez noch ein weiteres Mal zur Waffe greift – dank des Zeitreisesezenarios gibt's ja eigentlich auch immer ein paar offene Enden, an die man anknüpfen kann.

PLAYZONE: Hattet ihr damals, als ihr am ersten *TimeSplitters* gearbeitet habt, schon Pläne, diesen Ego-Shooter als Trilogie mit diesem Ende anzulegen?

David Doak: Nein, konkrete Pläne gab es dafür nie. Aber so läuft das nun mal, wenn man ein neues Spiel auf den Markt bringt. Man will auf dem Erfolg aufbauen und sein Werk erweitern und verbessern. Die *TimeSplitters*-Serie liegt uns in dieser Hinsicht besonders am Herzen, weil sie mit der Firma

„Wir brauchten eine zentrale Hauptfigur.“



„Die Zombieaffen sind irgendwie hängen geblieben.“

PLAYZONE: Abgesehen von deinen eigenen Spielen, an welchen Titeln der letzten Zeit hättest du denn sonst gerne mitgearbeitet?

David Doak: An jenen, die über fünf Millionen Mal verkauft wurden und ordentlich Kohle gebracht haben.

PLAYZONE: Zum Schluss noch zwei Fragen zur Trilogie. Jetzt, da das Geheimnis um die *TimeSplitters* gelüftet ist, ist denn überhaupt noch Raum für weitere Serientitel?

Free Radical gewachsen ist. **Free Radical** existiert nun seit fast sechs Jahren. In dieser Zeit haben wir viel gelernt, an Erfahrung dazugewonnen und machen immer bessere Spiele. Wer weiß, vielleicht wird die Zukunft ja wirklich perfekt?

PLAYZONE: Mit diesem schönen Schlusswort bedanken wir uns für das Interview und wünschen euch viel Erfolg mit *TimeSplitters Future Perfect*.

Das Entwicklerstudio Free Radical

Wer sind überhaupt **die Köpfe** hinter dem Entwicklerstudio?

Vor der Gründung von Free Radical arbeitete der Großteil der Mitarbeiter beim Entwicklerstudio Rare, das Ende 1994 mit der Wiederbelebung einer Videospiellegende erstmals von sich reden machten: *Donkey Kong Country*, ein Jump & Run für das Super Nintendo, avancierte in kürzester Zeit zum Klassiker für diese Konsole und zog etliche Fortsetzungen nach sich. Später arbeitete man mit *Conker* und *Banjo-Kazooie* an weiteren erstklassigen Jump & Runs für das N64. Zwei Titel, die sogar noch erfolgreicher wurden, waren die Ego-Shooter *Perfect Dark* und das hierzulande indizierte *GoldenEye*.

FREIE RADIKALE

Nachdem David Doak und Karl Hilton Rare verlassen hatten, gründeten sie 1999 eine eigene Entwicklungsfirma: Free Radical. „Der Name bezeichnet in der Chemie eine sehr aktive Gruppe“, so David Doak. „Free Radical hat auch als Firmenname gut ins Bild gepasst. Free“, weil wir ja Rare verlassen haben und nun unsere eigene Firma hatten. Und ‚Radical‘ sollte den Leuten klarmachen, dass wir keine fünf Jahre brauchen, um unser erstes Spiel fertig zu stellen.“ Innerhalb dieser fünf Jahre haben Free Radical tatsächlich nicht nur für eine Software-Perle gesorgt. Nach einem eher durchschnittlichen ersten *TimeSplitters*-Titel wuchs man

schnell über sich hinaus und sorgte mit dem zweiten Teil für einen Ego-Shooter-Hit. *Future Perfect*, der dritte Teil der Serie, steht dem in nichts nach. Neben der *TimeSplitters*-Serie entwickelte Free Radical auch das spannende Action-Adventure *Second Sight*, das vom Stil her den *TimeSplitters*-Titeln ähnelt. Inhaltlich schlägt man mit der Geschichte um einen Agenten, der mit Psi-Fähigkeiten ausgestattet ist und so seine Umwelt beeinflussen kann, aber in eine andere Kerbe.

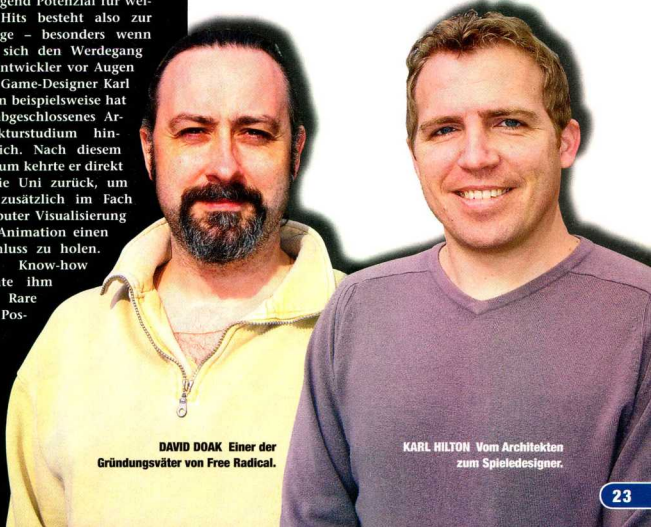
KLUGE KÖPFE

Genügend Potenzial für weitere Hits besteht also zur Genüge – besonders wenn man sich den Werdegang der Entwickler vor Augen hält. Game-Designer Karl Hilton beispielsweise hat ein abgeschlossenes Architekturstudium hinter sich. Nach diesem Studium kehrte er direkt an die Uni zurück, um sich zusätzlich im Fach Computer Visualisierung und Animation einen Abschluss zu holen. Sein Know-how brachte ihm bei Rare den Pos-

ten des Lead Artist bei der Entwicklung von *GoldenEye* und *Perfect Dark*. Seit der Gründung macht sich Free Radical Karl Hiltons gesammelte Erfahrung für sämtli-

che Titel zunutze, an denen diese Entwicklerfirma bislang arbeitete. Nähere Information zu diesen Spielen finden Sie unter der neuen Internetadresse www.frd.co.uk.

FREE RADICAL



DAVID DOAK Einer der Gründungsväter von Free Radical.

KARL HILTON Vom Architekten zum Spieledesigner.

PlayStation.2

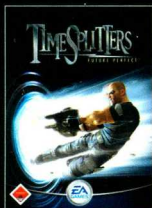
NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

XBOX
LIVEFREE
RADICAL

timesplitters.eagames.de

WARUM ÜBERRASCHST DU DICH NICHT MAL SELBER?



500 Jahre und ein riesiges Arsenal an Waffen und Fahrzeugen werden kaum ausreichen, um mit so vielen fliesen und blutrünstigen Gegnern fertig zu werden. Zum Glück gibt es das praktische Zeitportal, mit dem du deinen zukünftigen und vergangenen Ichs helfen kannst. Keine Ahnung, wie wir früher ohne ausgekommen sind.

DIESMAL IST DIE ZEIT AUF DEINER SEITE.



© 2005 Free Radical Design Ltd. All rights reserved. "TimeSplitters", "TimeSplitters Future Perfect" and "Free Radical Design" and all associated logos are trademarks of Free Radical Design Ltd. EA GAMES Challenge Everything and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES Challenge Everything is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation 2" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE and THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox Live logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. *For availability of online* service see www.eagames.com.



Challenge Everything