

Cate Archer wird 20 Jahre jung

# NO AGENT LIVES FOREVER

No One Lives Forever spielte locker in derselben Liga wie Tomb Raider und Deus Ex, der große Erfolg blieb aber aus. Von Harald Fränkel



## Harald Fränkel

Der einstige PC-Action-Redakteur Harald, in Verschwörungskreisen als Agent 08/15 bekannt, war nie ein besonders großer James-Bond-Fan. Die Filme »Der Spion, der mich liebte«, »Moonraker«, »Octopussy« und »Sag niemals nie« gehörten eher zum jugendlichen Pflichtprogramm. Außerdem besaß er den weißen Lotus Esprit S1, der sich in ein U-Boot verwandelt, als Spielzeugauto. Für diesen Artikel qualifizierte er sich aus einem anderen Grund: Er gilt als Deutschlands Geheimdienst-Koryphäe, weil er alle Yps-Hefte mit Agentengimmicks besitzt, unter anderem die Doppel-Lupe und das Fingerabdruckpulver, den Taschentresor mit Geheimkombination, das Handbuch für Geheimagenten, die Geheim-Schreibstifte und natürlich das Pistolen-Buch mit Doppelschuss. Alles originalverschweißt. Natürlich.

Wenn ich, ein typischer fränkischer Miesepeter, an den November 2000 denke, kommen mir viele Schicksalsschläge in den Sinn: Ich verschleuderte ganze zwölf Deutsche Mark für den Kinofilm »Blair Witch 2«, aus dem Radio quäkte ständig die Kakophonie eines Ex-Big-Brother-Insassen (»Es ist geil, ein Arschloch zu sein!«), und mein Personalausweis teilte mit, dass ich ab sofort alt sei. Sie grinste mich förmlich hämisch

an, die böse Drei vorne. Es sollte aber noch schlimmer kommen. Ja, altersmäßig auch, hauptsächlich jedoch, weil ich beruflich bedingt Tomb Raider: Die Chronik spielen musste. Das viel bessere No One Lives Forever (kurz: NOLF) aus dem Hause Monolith Productions (F.E.A.R.) holte ich erst für diesen Rückblick nach. Für Lara Croft, seit 1996 zur Ikone gereift, geriet der November 2000 zum Tiefpunkt ihrer Karriere: Der fünfte Teil

der Reihe war der internationalen Presse gerade mal durchschnittlich 57 von 100 Punkten wert. Ein Desaster!

Als die britische Geheimagentin Cate Archer ab 9. November desselben Jahres im Ego-Shooter NOLF ihr erstes Abenteuer erlebte, schien der kommerzielle Erfolg im wahrsten Sinn des Wortes programmiert. Die NOLF-Protagonistin hätte den Platz der schwächelnden Frau Croft einnehmen kön-

Die Terrororganisation H.A.R.M., Widersacher in No One Lives Forever, will Heldin Cate Archer während eines Fluges töten. NOLF bietet wenige Gegnertypen, Cate trifft daher immer wieder die berühmten Ratiopharm-Fünflinge.



In Marokko greift Cate Archer zum Sniper-Gewehr, um den US-Botschafter vor Attentätern zu beschützen. Diese frühe Mission präsentiert noch plumpen Schießbudencharakter.



Wie gelangt die Geheimagentin in diese Hamburger Disco? Sie bequatscht eine Frau, die den Türsteher ablenkt. Dann geht's durchs Fenster rein (rechts, außerhalb des Bildausschnitts).



Inge Wagner, eigenen Angaben zufolge eine Verwandte des berühmten Opernkomponisten Richard Wagner, mutiert zur wilden Walküre und damit zu einem der Levelbosse.



nen – wenn nicht müssen. Aber es sollte anders kommen – und das war unvermeidlich.

**Monolith machte mit NOLF eine gute Figur**  
Gut, mit den Maßen der Tomb-Raider-Reckin hält Cate Archer, eine Art Jane Bond, nicht mit. Was sogar ich als Mann besser finde! Immer wenn »Germany's Next Topmodel« läuft, renne ich aufgrund einer Übersprungshandlung zu einem Ententeich und werfe mit Brot. Die Online-Seite Bulimia.com hat die Figur von Lara Croft mal in die Realität übertragen und kam auf einen grotesken Brust-Taille-Hüfte-Wert von 99-46-84. Da lobe ich mir Agentin 85-60-95! (Übrigens ebenfalls geschätzt von einem anerkannten Fachkomitee, meiner Gattin nämlich.)

NOLF hat massenhaft Preise eingeheimst. Nicht wenige Journalisten sahen es anno 2000 auf einer Stufe mit dem bahnbrechenden Ego-Shooter Half-Life (1998), dem Vorzeige-Schleichspiel Dark Project: Der Meisterdieb (ebenfalls 1998) und Deus Ex. Das zuletzt genannte Cyberpunk-Meisterwerk erschien ganz kurz vor NOLF am 22. Juni 2000. Die Medienlandschaft eskalierte wegen Fräulein Archer (nachzulesen im Kasten »Das sagte die Presse«) und erhob das Spiel mit durchschnittlich 91 von 100 Punkten in den Adelsstand. Interessanterweise verweigerte die Spielezeitschrift PC Joker in Ausgabe 1/2001 eine Wertung: Damals war es

noch heikel, einen Shooter mit einer sehr guten Benotung zu empfehlen. Im Falle einer Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (heute BpJM) bestand die theoretische Gefahr, dass die gesamte Heftauflage von den Kiosken abgezogen werden musste, was das wirtschaftliche Aus bedeutet hätte. Für heutige Augen wirkt das Dahinscheiden der bösen Buben wie Comedy: Sie kreischen schrill, als wären sie Mädchen, und zappeln dabei wie ganz, ganz schlechte Steptänzer.

Als das Spiel erschien, erntete es unglaublich viel Lob für die künstliche Intelligenz der Gegner: Sie ballern unter anderem durch Bretterwände, kullern auf dem Boden herum, damit sie schwieriger zu treffen sind, und nutzen Tische als Deckung, die sie selbst umgeworfen haben. Aber auch dieser ganze Zinnober geht nicht mehr als zeitgemäß durch. Meistens bleibt der Eindruck, dass das Terroristen-Gesindel immer wieder dieselben Aktionen in einer zufällig erwürfelten Reihenfolge abspult.

#### Lizenz zum Lötten

Für mich ist NOLF ein James-Bond-Film, nur eben in sehr lustig. Das beginnt beim abstrusen technischen Spielzeug. Mein Favorit: ein Roboterpudel mit Sexual-Lockstoff-Auspuff. Der weckt in Wachhunden den Wunsch, Geschlechtsverkehr zu vollziehen, sodass

sie nichts mehr anderes wahrnehmen. Cate trägt Plüschpantoffeln, um leiser zu schleichen, lässt mit einem ätzenden Puder verräterische Körper verschwinden, ein Lippenstift entpuppt sich als Handgranate, und im Feuerzeug verbirgt sich ein Schweißbrenner, der Vorhängeschlosser brutzelt – die junge Dame hat also gewissermaßen die Lizenz zum Lötten. Wer No One Lives Forever spielt, bekommt eine Menge Abwechslung. Cate ballert und schleicht, sie klettert über Dächer, taucht, meistert Jump&Run-Passagen, benutzt Fahrzeuge und löst Rätsel. Ich jage als Cate während des Kalten Krieges eine Terrororganisation, treffe bizarre Charaktere und lausche swingender Beat- und Surfmusik, wie wir sie etwa aus dem Film »Pulp Fiction« und von 007 kennen.

Die Entwickler haben nie einen Hehl aus ihren Inspirationsquellen gemacht: Spionagefilme wie »Agenten sterben einsam« oder »Modesty Blaise«. An Spielen nennen sie die Konsolenklassiker Metal Gear Solid, Golden Eye, Tenchu: Stealth Assassins und Synchron Filter. Und fast entsteht der Eindruck, NOLF sei speziell für Deutschland produziert: Mit Berlin, Hamburg, Bremen, Frankfurt und den Alpen liegt ein Drittel der Einsatzgebiete in good old Germany. Mir läuft sogar eine dicke Opernsängerin namens Inge Wagner über den Weg, die behauptet, mit Richard Wagner verwandt zu sein. Das

Zwei Kameras, ein Wachmann und ein Schäferhund? Cates schrägstes Hilfsmittel, ein Roboterpudel, lässt den Kläffer verstummen. Pheromone machen ihn beischlafwillig.



Was Cate Archer hier in der Hand hält, ist kein Lippenstift, sondern eine Handgranate. Der fette Bösewicht stirbt bei der Explosion, der Leibwächter rechts hat dummerweise überlebt.



Agent Goodman und Cate sorgen dafür, dass die Empfangsdame eines zwielichtigen Barons verschwindet. Ein ordentlicher Schuss Abführmittel in den Kaffee, schon rennt sie zum Klo.



Schleichen erhöht die Lebenserwartung: Hier lockt die Protagonistin zwei DDR-Wachen weg, indem sie eine Münze wirft. Wegen sich drehender Kameras ist auch Timing gefragt.



wüsste ich aber, Frau Münchhausen, ich stamme nämlich aus Bayreuth, wo seit 1876 die Festspiele des Komponisten stattfinden!

**Songtexte für Rammstein**

Übrigens wurde nur die von mir gespielte deutsche Game-of-the-Year-Version von NOLF (2002) synchronisiert. Sie kann nicht auf Englisch gespielt werden. Blöd, weil die deutschen Sprecher gemeinhin nicht gut ankamen. Blendend unterhalten haben mich dagegen die mit Stillblüten gespickten Schriftzüge im Spiel. Auf Kisten steht »Vorsicht! Gebrechlich!«, ein Schild in Berlin warnt mit den Worten »Begriff – kein Trespassing«, Plakate an einer Hamburger Disco verbreiten Weisheiten wie »Bildern Sie mir Liebe!« und »Bewachung heraus!«. Die Band Rammstein könnte ein launiges Lied draus machen. Und dann ist da noch der Sprecher, der während des Schleichtrainings folgenden Tipp parat hat: »Die Lautstärke deiner Fußtritte kann durch den Untergrund verändert werden.« Ich vermute, es sind Schritte gemeint, und denke an Google Translate. Bis mir einfällt, dass es das damals noch gar nicht gab.

NOLF präsentiert sich auch als abwechslungsreich, was die Schauplätze abseits von Deutschland angeht: Cate arbeitet nicht nur in ihrer Heimat Großbritannien, es ver schlägt sie nach Marokko, in die Vereinigten

Staaten, auf eine Karibikinsel, sie treibt sich »Moonraker«-like sogar in einer Raumstation herum und erkundet ein versunkenes Schiff. Einer der spannendsten Abschnitte beginnt in einem Flugzeug. Die Spionin muss die Maschine unfreiwillig verlassen und stürzt dem Tod entgegen. Mich hat die Szene sofort an Crisis erinnert. Anders als beim Ego-Shooter der Frankfurter Firma Crytek von 2007 trägt mein Alter Ego aber dummerweise keinen lebensrettenden Science-Fiction-Kampfanzug. Meine einzige Chance besteht darin, einem Terroristen den Fallschirm zu mopsen. Zu allem Überflus schießen dessen Kollegen auf mich. Bis Cate den Mann unter ihr erreicht, verteidigt sie sich mit ihrer Maschinenpistole. Absehen von der Kantholzgrafik erlebe ich eine kinoreife Inszenierung!

**Frauen-Power statt Austin Powers**

Damit ich gebildeter wirke und auch Kulturwissenschaftler, Soziologen und andere Fans von Metaebenen, die Spielerevisionen für den Feuilletonteil von Tageszeitungen schreiben oder diese zumindest lesen, meine Retrospektive goutieren, sei kurz auf den gesellschaftskritischen Aspekt eingegangen: NOLF kann auch als Verneigung vor der weiblichen Emanzipation verstanden werden. Damit niemand glaubt, ich wolle mich über dieses Thema lustig machen, formuliere ich es gerne auch noch mal mit mei-

nem primitiven Wortschatz: Etliche Typen in NOLF sind ganz üble Chauvinisten-Schweine. Beispiele gefällig? Bitte sehr:

Mr. Smith, stellvertretender Leiter des Geheimdienstes UNITY: »Wenn Sie mein Verhalten aggressiv finden, schlage ich vor, dass Sie sich eine angemessene Arbeit zu ihrer empfindlichen Natur suchen. Gärtnern zum Beispiel. Oder Mutter.«

Tom Goodman, UNITY-Agent: »Oh, jetzt habe ich es kapiert, du bist eines von diesen Mann-Weibern. Männerklamotten, Motorräder, Zigaretten, all so ein Kram eben.«

Dr. Otto M. Schenker, deutscher Wissenschaftler: »Sie haben mir eine Frau zur Rettung geschickt? Du lieber Himmel!«

So weit, so frauenfeindlich. Zum Glück erweist sich die Protagonistin auch verbal als enorm schlagfertig. Sie schießt mit ihrem Mundwerk schneller und präziser als der Schatten des Schattens von Lucky Lukes Schatten. Auch dem rüpelhaften Wissenschaftler aus Ost-Berlin drückt sie einen Spruch (»Sie können gerne eine förmliche Beschwerde einreichen, wenn wir westlichen Boden betreten haben.«) und perforiert quasi im Vorbeigehen die anrückenden Soldaten der Nationalen Volksarmee. NOLF erzählt also auch davon, wie sich eine Frau Respekt verschafft. Ich find's schlichtweg herzerfrischend! Das gilt auch für andere Dialoge. Bisweilen parodiert das Spiel seine

## Das sagte die Presse

»Die Geschichte steckt voller Humor, und es ist wirklich erstaunlich, dass es noch Gamedesigner gibt, die sich nicht an Schema F festklammern. Meiner Meinung schlägt NOLF auch Half-Life um Längen. Selten habe ich ein Spiel gesehen, das so ideenreich und liebevoll umgesetzt wurde.«

**Oliver Paul, 4Players.de, Wertung: 94**

»Bombast-Grafiken, schlaue Schurken und packende Missionen ziehen Sie mitten hinein in einen hochdramatischen Spionage-Thriller um Wohl und Wehe der Menschheit.«

**Peter Steinlechner, Gamestar 1/2001, Wertung: 91**

»Endlich mal ein Shooter, der nicht wahlweise in mystischen Fantasywelten oder düsteren Korridoren spielt. Endlich mal eine Heldin, die sich durch Wortwitz und Stil statt durch eine gigantische Oberweite auszeichnet. [...] No One Lives Forever kombiniert die Spieltiefe eines Deus Ex mit dem Wortwitz von Monkey Island.«

**Andreas Sauerland PC Games 1/2001, Wertung: 91**

»NOLF ist unbestritten der beste Ego-Shooter seit Half-Life: toll erzählt, glaubwürdig inszeniert und technisch topaktuell. Frische und originelle Zeitgeist-Ideen in erstklassiger Qualität sind die Zutaten für gute Unterhaltung.«

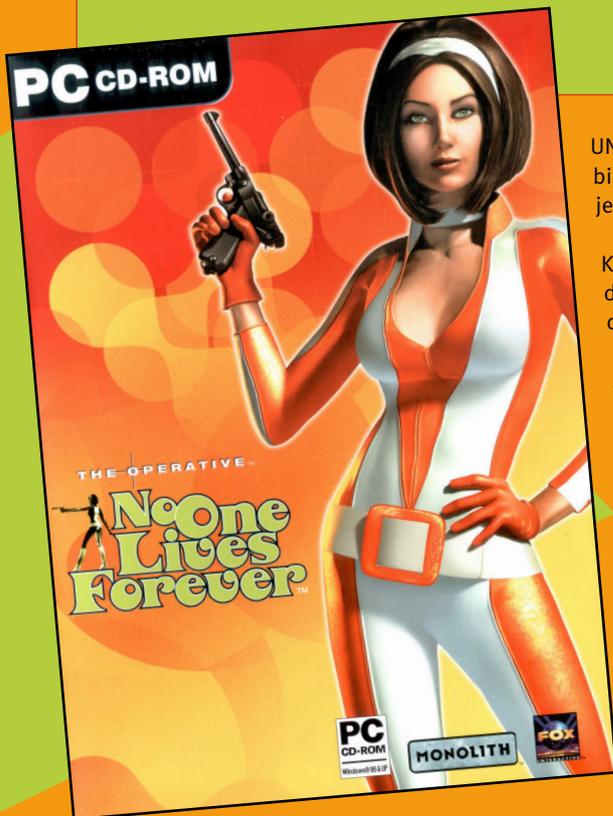
**Christian Müller, PC Action 1/2001, Wertung: 90**

»Half-Life ist im direkten Vergleich zwar immer noch ein faszinierendes Spiel, der abwechslungsreichere Titel heißt aber NOLF: vor Witz nur so sprühende Dialoge, außerordentliches Level-Design, riesige Außenszenarien, Extrawaffen bis zum Abwinken [...] – eine komplette Aufzählung würde den Rahmen sprengen.«

**Jochen Rist, PC Player 13/2000, Wertung: 90**

»Als offizieller Austin-Powers-Fan und Shooter-Liebhaber ist das genau mein Spiel: taffe Heldin mit geschliffener Zunge, fette Action und eine coole Storyline – was will ich mehr?«

**Paul Kautz, PC Joker 1/2001, Wertung: –**



Agentenfilmvorbilder. Zum Beispiel wenn die Geheimdienstler aus der Kryptologie-Abteilung sich mittels bescheuerter Sprüche zu erkennen geben müssen und darüber regelmäßig beschwerten. Wobei die Agenten ohnehin so gut getarnt sind wie Schauspieler Kevin James hinter einem Baum. Die Kerle tragen alle einen klischeehaften Exhibitionisten-Gedenk-Trenchcoat.

UNITY-Agent in einem Restaurant: »Du bist das hübscheste Mädchen, das ich je gesehen habe. Kannst du kochen?«

Cate: »Nein, aber ich kann dich ins Krankenhaus bringen. Vielleicht findest du da jemanden, der sich um dich kümmert.«

UNITY-Agent: »Was für ein Schwachsinniger sagt denn so was?«

### Zu schräg für den Erfolg

Mit No One Lives Forever habe ich endlich einen Klassiker nachgeholt, der auch für heutige Verhältnisse sehr originell wirkt. Doch warum ging dem Schleich-Shooter der ganz große kommerzielle Erfolg ab? Ich glaube nicht, dass es an der Hauptdarstellerin lag, denn die legte dank ihrer Ausstrahlung und natürlich auch wegen des hautengen Catsuits definitiv eine verführerische Seite an den Tag.

Ein Problem ist aus meiner Sicht,

dass ihr schräges Abenteuer schlichtweg zu schräg für den Massenmarkt war. Mir fallen auf Anhieb zwei ähnliche Beispiele aus dieser Zeit ein: Das 1997 erschienene MDK und Giants: Citizen Kabuto (2000), das erste von Shiny (Earthworm Jim und so), das zweite von ehemaligen Shiny-Mitarbeitern. Als Kardinalfehler der Entwickler sehe ich – wenn man das böswillig als Fehler bezeichnen

Auch Fahrzeuge machen No One Lives Forever abwechslungsreich. Hier heißt die Heldin per Motorrad in den USA herum. Später wartet in den deutschen Alpen ein Motorschlitten.



Während eines Tauchgangs in einem Schiffswrack begegnen der Heldin diese Kampftaucher und Haie. Gut zu wissen: Die Pfeile der Harpune lassen sich wieder einsammeln.



mag – tatsächlich das Szenario: Wie spannend mögen die 60er für Jugendliche und junge Erwachsene gewesen sein, die diese Zeit gar nicht erlebt haben und sie nur an alte Fotos ihrer Mutter erinnert? Dasselbe gilt natürlich auch für den Nachfolger NOLF 2 von 2002. Besser machte es im selben Jahr GTA: Vice City. Das fühlte sich wegen der 80er-Jahre auch aus nostalgischen Gesichtspunkten reizvoll an. Über Contract Jack, die lieblose Zweitverwertung des Szenarios ohne Sympathieträger Cate Archer, hüllen wir an dieser Stelle lieber mal den Mantel des Schweigens.

Möglicherweise war NOLF einfach seiner Zeit voraus. Mit einer verbesserten Grafik, mehr Gegnertypen und einer glaubwürdigeren künstlichen Intelligenz würde es heute vielleicht sogar erfolgreicher sein als zum ursprünglichen Release, digitalen Vertriebskanälen sei Dank. Die Chancen für eine Neuauflage stehen allerdings schlecht, selbst wenn sich die auf Remakes spezialisierte Firma Nightdive Studios (System Shock Enhanced Edition, Turok, Doom 64) um die Rechte bemüht. Denn die Lizenzen sind dummerweise in alle Winde verstreut.

Angeblich durchschauen nicht mal beteiligte Markeninhaber die komplizierte rechtliche Situation. Das passt dann irgendwie perfekt zu diesem bekloppten Spiel, verhindert aber leider auch, dass diese Retrospektive mit einem Happy End schließt. ★