

Der virtuelle Superspion

James Bond 007 Nightfire

Agent in neuer Mission: Endlich feiert 007, der Spion Ihrer Majestät, seine Ego-Shooter-Premiere – und trifft dabei auf erstaunlich schwachen Widerstand.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 11 Waffen
- 7 Q-Gadgets
- 11 Abschnitte
- 3 Spielmodi
- 10 Multiplayer-Maps

Letztlich legt er sie alle flach: Die bösen Jungs mit den dicken Knarren schickt er ins Grab – und die schönen Mädels mit den wohl geformten Hinterbacken nimmt er mit ins Bett. Klar, wer dieser smarte Spion Ihrer Majestät ist: Bond, James Bond. Sie wissen schon, der mit der Doppelnull im Dienstausweis, der Lizenz zum Töten. Dieses Jahr schafft 007, was schon längst überfällig war – er spielt die Hauptrolle in einem PC-Ego-Shooter. In **James Bond 007: Nightfire** schlüpfen Sie in die Rolle des Agenten und vereiteln eine globale Verschwörung. Die PC-Rechte am Spion hat sich

Electronic Arts gesichert. Für die Programmierung zeichnet Gearbox (**Counterstrike: Condition Zero**) verantwortlich, das Spiel basiert auf der von Valve lizenzierten **Half-Life**-Engine.

Sturm im Schloss

Im Maßanzug des britischen Meisterspions ballern Sie sich durch eine dramatische Story. Bonds virtueller Hauptgegner heißt Rafael Drake. Der Großindustrielle hat es faustdick hinter den gepflegten Ohren: Mit abgezweigten Plutonium will er die Welt erpressen – was Sie zu verhindern haben. In elf Einsätzen, jeweils unterteilt in mehre-



Auf der karibischen Trauminsel des Oberschurken Drake warten schwer bewaffnete Bodyguards auf James Bond.



Ein Flughafengelände in den österreichischen Alpen ist Kulisse für einen Schleich-Einsatz – die **Wachmänner** dürfen Sie erst zum Schluss ausschalten. (1600x1200)

re Einzellevels, bringen Sie die Schergen des Schurken zur Strecke. Unter anderem stürmen Sie ein Schloss in den österreichischen Alpen, schleichen durch einen Wolkenkratzer in Asien und kämpfen im Inneren einer Karibikinsel. Die Handlung erzählen zahlreiche ordentlich an-

imierte, teilweise aber arg grobkörnige Videosequenzen.

Im Spiel steuern Sie Bond, wie im Genre gewohnt, per Maus und Ego-Perspektive. Die Laufrichtung seiner Edeltreter bestimmen Sie per Tastatur. An ganz wenigen Stellen sehen Sie Bond auch mal von außen, etwa wenn er an einem Seil hängt.

vielfältig ab: Mal schwimmen Sie im Astronautenanzug durch riesige Wassertanks, mal kämpfen Sie im Dschungel – dann wieder unterhalten Sie sich auf einer Stehparty.

Übrigens: Die übertriebene und unübersichtliche Stückelung in einzelne Abschnitte, die viele GameStar-Leser in der offiziellen Demo beklagten, finden Sie in der Vollversion auch im dritten Level – aber nur dort.

renz wie **No One Lives Forever 2** hinkt das Spiel hoffnungslos hinterher. Die alte **Half-Life**-Engine konnte offenbar nicht so modifiziert werden, dass sie zeitgemäß aufgelöste Texturen darstellt oder die Levels effektiv ausleuchtet. Meist geht's sehr grau zu, Explosionen wirken unspektakulär. Schön dagegen: die langen, roten Laserzielhilfen, die manchmal gespenstisch durch die Räume zucken. Auch schwappende Wasseroberflächen haben die Entwickler gut hinbekommen. Gelegentlich müssen Sie sich aller-

Spezialeinsatz



Abwechslung: Während sich die hübsche Lady um das **Flugzeug** kümmert, erledigt Bond per **Scharfschützengewehr** heranströmende Gegner.

Die Welt zu Füßen

Weit verstreute Handlungsorte sind ein Markenzeichen der Filme, auch in diesem Punkt hält sich das Programm ans Vorbild. Zehn Missionsgebiete in aller Welt gibt es. Vor allem in einem gewaltigen asiatischen Hochhaus sind Sie viel unterwegs. Dort zeigt sich auch, wie abwechslungsreich die Einsätze sind: So müssen Sie beim ersten Besuch besonders leise vorgehen. Wachmänner dürfen Sie dabei nur betäuben, aber keinesfalls abmurksen. Bei einer späteren Stippvisite haben Sie es mit Massen von Drakes Leuten zu tun, sind im Lift an der Außenfassade unterwegs und springen im einstürzenden Treppenhaus umher. Die anderen Missionen laufen ähnlich

Liebesgrüße der Engine

Grafisch wirkt **Nightfire** etwas altbacken – aktueller Konkur-



Drakes Schergen legen einen halben **Wolkenkratzer** in Schutt und Asche.

Wiederholt haben Sie es mit dick gepanzerten **Helikoptern** zu tun. Dieser hier ist ein kleiner Zwischengegner.



Christian Schmidt



Chance vertan, Einsatz gescheitert

Agent Peter hat ganz recht, wenn er die enttäuschende Gegner-Intelligenz kritisiert – EA hat die Chance verpatzt, die von uns angemahnten

Fehler der Beta-Version noch auszubügeln. Schade, denn für mich sind die grenzdebilen Gegner das größte Manko am ansonsten spritzigen Agenten-Abenteuer. Nightfire verquieckt temporeiches Ballern mit dezenten Knocheilen und Geschicklichkeits-Einlagen; Nachwuchsspione dürfen sich hier wohl fühlen.

Grafik und Leveldesign sind genau wie der gute James Bond selbst: gediegen, aber halt doch schon in die Jahre gekommen. Wer Conrery & Co. im Film immer beneidet hat, darf endlich selbst das Bond-Flair (Frauen, Technik, exotische Orte) spüren. Fans müssen's haben, normale Action-Spieler sollten probespieren.

dings über Grafikfehler ärgern, etwa in der Luft schwebende Leichen oder sonstige Probleme bei der Kollisionsabfrage.

007 jagt Dr. Doof

Bond muss sich auf dem Weg ins Finale fast ausschließlich mit tumbem Kanonenfutter rumschlagen. Dunkel gekleidete Wachmänner, vermummte Söldner, anzugtragende Ganoven und ähnliche Fieslinge wollen Ihnen das Agentenleben schwer machen. Allerdings: Die Gegner-KI versagt fast auf ganzer Linie. Es kommt vor, dass Feinde selbst dann nicht reagieren, wenn sie schon getroffen wurden! Gang und gäbe ist, dass sich kein Schurke umdreht, wenn hinter ihm eine Scheibe klirrt oder vor ihm ein

Kollege zusammenbricht. Falls die Schergen von Drake dann mal aktiv werden, verhalten sie sich zumindest halbwegs geschickt und suchen auch mal Deckung. Zu taktischem Vorgehen aber, etwa im Team, sehen sich die Herren allerdings auch dann außerstande.

Eine echte Herausforderung sind dafür einige der Zwischengegner. Der erste ist eine überaus agile Ninja-Lady, die wie ein Wirbelwind im Level umherfegt und ungeheuer viele Kugeln einsteckt. Ein anderer macht sogar noch mehr Probleme: Ein Helikopter ist wegen einer schlecht programmierten, viel zu kleinen Trefferzone selbst aus der Nähe mit Raketen kaum zu erwischen. Ärgerlich!

Die drei Schwierigkeitsgrade wirken sich nur auf Treffsicherheit und Durchschlagskraft generischer Kugeln aus. Den Spielstand dürfen Sie jederzeit nach Belieben sichern. Die Ladezeiten sind recht lang – rund 20 Sekunden dauerte es auf unserem Referenz-System, bis ein typischer Level im Speicher war.

Gadgets are forever

Ohne die legendären Hightech-Gimmicks von Q wäre selbst James Bond aufgeschmissen. Auch im Spiel bekommen Sie einige dieser Gerätschaften. Allerdings begegnen Sie weder

Bonds Brille



Die **Agenten-Sonnenbrille** ist das wichtigste Hilfsmittel für Bond. Je nach Modus sieht er in absoluter Dunkelheit (oben) oder kann seine Gegner sogar frühzeitig durch Wände ausmachen.

dem berühmten Tüfler persönlich, noch gelangen Sie in sein Labor. Mit dem Laser in der Omega-Herrenuhr schmelzen Sie Vorhängeschlösser, verteilen mit dem Autoschlüssel heftige Elektroschocks, und der Pocket-PC entschlüsselt Sicherheitscodes. Echte spielerische Freiheiten wie bei **Deus Ex** – etwa mehrere Lösungswege – bringen die Apparate nicht. Der praktische Seilzug im Handy ist nur an ganz wenigen, extra dafür präparierten Stellen einsetzbar.

Technik-Check

Auflösung
Um im Auftrag Ihrer Majestät die Welt zu retten, sollte mindestens eine CPU mit 1.000 MHz samt Geforce der ersten Generation im Gehäuse stecken. Dann läuft das Spiel bei 1024 mal 768 Pixeln flüssig.

RAM/Festplatte
Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es 256 MByte sein – sonst müssen Sie mit deutlich längeren Ladezeiten als sonst und im Spiel mit Rucklern rechnen. Nightfire erschleicht sich inklusive aller Videos rund 1,2 GByte auf Ihrer Festplatte.

Tuning-Tipps
TIPP 1: Stellen Sie »Textur Qualität« und »Textur Auflösung« auf den niedrigsten Wert. Das spendiert ordentlich Frames.
TIPP 2: Reduzieren Sie die Qualität der Modelle und Effekte. Die Performance steigt dadurch um durchschnittlich 5 Prozent.
TIPP 3: Sofern Sie keine Radeon 9700 besitzen, sollten Sie »Antialiasing« unbedingt ausschalten! Die Geschwindigkeit bricht sonst zu stark ein, und die Verbesserung der Grafikqualität hält sich stark in Grenzen. Probieren Sie stattdessen eine der höheren Auflösungen aus. **SG**

Die Performance-Tabelle

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
500 MHz	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

Der Hauch des Todes

Zwölf Waffen beulen im Spielverlauf die Taschen von Mr. Bond aus. Allerdings haben Sie nur in einigen Einsätzen alle dabei. Stärkster Schadensmacher ist der Raketenwerfer, mit dem Sie immer wieder mal ausgestattet werden. Als wich-



Mit dem **Pocket-PC** knacken Sie Code-Schlösser.

