



Feuerwerk aus Witz und Kugeln

No One Lives Forever 2

Hochspannend, voller irrer Ideen und mit der schönsten Spionin aller Zeiten: NOLF schreitet grandios in die zweite Runde.



Auf CD/DVD:
Video-Special



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

WWW

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

Facts

- 13 Waffen
- 9 Gadgets
- 15 Singleplayer-Missionen
- 5 Coop-Missionen

Stellen Sie sich folgendes vor: Ein hünenhafter rothaariger Schotte sitzt im Rock auf einem winzigen Dreirad und strampelt wie ein Wahnsinniger durch die engen Gassen einer indischen Stadt. Sie stehen hinten auf dem Trittbrett des Mini-Gefährts und ballern mit einem Maschinengewehr auf fette französische Killer-Pantomimen. Klingt schräg, oder? Ist es auch, aber eigentlich völlig normal. Und zwar in **No One Lives For-ever 2**, der Fortsetzung des brillanten Ego-Shooters im Szenario der Swinging Sixties. Mit cleverem Leveldesign perfekter Mischung aus Schleichen und Ballern setzte **NOLF** Weihnachten 2000 neue Maß-

stäbe. Und Hauptfigur Cate Archer ließ damals reihenweise Spielerherzen schmelzen.

Spielerherzen schmelzen zweimal

Auch **NOLF 2** versetzt uns wieder in die Ära von Brigitte Bardot und freier Liebe. Da geht es ähnlich bunt und mindestens genauso abgedreht zu wie in einem **Austin Powers**-Film. Im Gegensatz zum »Agenten Ihrer Majestät« James Bond löst Frau Archer im Auftrag des supergeheimen Geheimdiensts Unity ihre Fälle jedoch mit extremer Coolness. Ob die smarte Agentin an die alte Form anknüpfen kann und ob vor allem das Mul-



Die Chefin der Ninja-Kämpferinnen ist ein **Boss-Gegner** – erkennbar am Status-Balken.

tiplayer-Manko des Vorgängers ausgebügelt wurde, lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Die Welt am Abgrund

Mal wieder bedroht H.A.R.M., die internationale Schwerverbrecherorganisation, den Weltfrieden. Mitten im kalten Krieg der 60er-Jahre ist das eigentlich auch ganz einfach. Man nehme: die üblichen größtenwahnsinni-

gen Oberbösewichte, einen Deal mit den Russen, den beliebten neutralen Inselstaat sowie einen ebenso geschwätzigen wie schießwütigen US-General. Und schon hat Agentin Archer alle Hände voll zu tun, um den Druck aufs rote Knöpfchen zu verhindern. Dazu muss sie zunächst herausfinden, was sich hinter dem geheimnisvollen Projekt Omega verbirgt.

Unter dem Meer

Auf eine Raumstation wie im Vorgänger verschrägt es Cate in **NOLF 2** nicht. Dafür besucht sie aber unter anderem in den Tiefen des Ozeans eine gigantische Unterwasserstation, gegen die jedes Schurkenhauptquartier aus typischen **James Bond**-Filmen wie einem normale Drei-Zimmer-Wohnung wirkt. Gleich zu Beginn des Spiels schleichen Sie durch ein lauschiges japanisches Dorf, um ein Treffen von H.A.R.M.-



Ein Tornado und zig **Ninja-Kämpferinnen** machen Ihnen im Wohnwagenpark in Ohio das Leben schwer.

Größen zu fotografieren, und durchlaufen dabei gleichzeitig das Tutorial. Sibirien steht ebenfalls auf der Reiseroute. Dort müssen Sie mehrere russische Einrichtungen sabotieren und in einer geheimen Basis

Unterlagen mopsen. Die weiten Strecken in der weißen Hölle legen Sie mit einfach zu handhabenden Schneemobilen zurück. Das sind nur drei der insgesamt neun mit viel Liebe zum Detail entworfenen Schauplätze. Ins-



Im frostigen Sibirien sollen Sie herausfinden, was sich hinter dem geheimnisvollen Omega-Projekt verbirgt. **Sowjet-russische Soldaten** haben entschieden etwas dagegen und heizen Ihnen mächtig ein.

Deutsche Version

Anders noch als NOLF (damals bei Electronic Arts erschienen) erscheint NOLF 2 sofort an den deutschen Markt angepasst. Im ganzen Spiel gibt es keine einzige Leiche – Cutscenes ausgenommen. Erledigte Gegner verwandeln sich sofort in harmlose Rucksäcke. Das wirkt zu Beginn etwas seltsam, stört aber schon bald nicht mehr.

Die Übersetzung präsentiert sich im Großen und Ganzen gelungen. Die Stimmen wurden mit Bedacht ausgewählt. Schade ist allerdings, dass die tollen Akzente des Originals in der deutschen Fassung viel zu kurz kommen. Der Schotte Magnus Armstrong beispielsweise spricht normales Hochdeutsch, und auch in Indien klingt es eher wie in einer Einkaufsstraße in Hannover.

Jörg Langer



Date mit Cate

Es gibt eines, was meine Freundin noch weniger mag, als mich abends computerspielen zu sehen. Und das ist, wenn ich auch noch mit weiblichen Heldeninnen

spiele. Insoweit habe ich ganz leicht ein schlechtes Gewissen bei NOLF 2. Aber immer nur, bis die nächste Mission geladen ist...

Das Erfolgskonzept des ersten Teils geht erneut auf: aberwitzige Dialoge, die man im Vorbeigehen mitbekommt. Eine Vielzahl von sinnvollen Gimmicks. Und pfiffige Missionen in abwechslungsreichen Umgebungen (auch wenn Petra zu Recht die Wiederholungen beklagt). Schleich-o-Meter, Durchsuchen betäubter Gegner und Wegtragen von Rucksäcken verstärken die taktische Komponente sogar noch. Ich find' den Koop-Modus übrigens gut, auch wenn er kein Deathmatch ersetzt. Wer NOLF 2 nicht kauft und spielt, verpasst ein Action-Großereignis.



Schöne Insel, fiese Gegner: Wenn Sie einem Schurken zu nah kommen, holt der mit dem Kolben seiner Waffe aus.

gesamt besteht **No One Lives Forever 2** aus 15 Missionen.

Die untödlichste Falle

Abwechslungsreiche Aufträge lassen Ihnen durch plötzliche Wendungen und schräge Ideen kaum eine Atempause. So sollen Sie beispielsweise im indischen H.A.R.M.-Hauptquartier

wichtige Dokumente aus dem Tresorraum stehlen. Nachdem Sie Mensch und Technik ausge-trickst haben, stehen Sie vor einer Falle der Marke »Tritt auf eine falsche Fliese, und die dornengespickte Decke fällt run-ter«. Nur ein kühles Köpfchen bringt Sie sicher auf die andere Seite des Raums. Und dann tap-

pen Sie in die untödlichste Falle, die jemals erdacht wurde. Dafür ist sie schreiend komisch. Nur so viel: Possierliche Hasen spielen darin eine tragende Rolle.

Nachdem Sie glücklich mit den Papieren entkommen sind und alle Verfolger abgeschüttelt oder erledigt haben, geht die Sause erst richtig los. Französische Killer-Pantomimen berei-

ten Ihnen im Auftrag von H.A.R.M. ein warmes Willkommen, sperren Sie in einen gläsernen Käfig und wollen Sie darin in einen bodenlosen Schacht stürzen lassen. Hier hilft Ihnen die extracoolen Agen-ten-Ausrüstung. Zu guter Letzt sichern Sie Magnus Arm-

Technik-Check

Auflösung

Erstmals flüssig spielen können Sie No One Lives Forever 2 mit einem 600-MHz-Prozessor und einer Geforce 2. Dafür müssen Sie aber mit unschönen 640 mal 480 Bildpunkten und minimalen Details Vorlieb nehmen. Richtig Spaß macht die Agenten-jagd ab einer 1,4-GHz-CPU samt Geforce 3 – damit gibt es auch bei 1280 mal 960 Pixeln und maximalen Details keine Ruckler. Wollen Sie in der höchstmöglichen Auflösung von 1600 mal 1200 Bildpunkten die Welt retten, gehört ein Rechner mit 1,8 GHz und Geforce 3 (oder besser) zur Grundausstattung.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 256 MByte RAM, für Windows XP sollten es 512 MByte sein. Mit weniger als 512 MByte kommt es besonders unter Windows XP immer wieder zu kurzen Aussetzern, da

das Spiel Daten von der Festplatte in den Arbeitsspeicher schaufeln muss. Mehr RAM wirkt in diesem Fall Wunder. Auf Ihrer Festplatte erschleicht sich No One Lives Forever 2 satte 1,6 GByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Im Spiel legen Sie unter »Options/Performance« grob in drei Stufen Detailgrad und die Anzahl der aktivierten Effekte fest. Anschließend prüfen Sie mit »Test Settings«, ob Ihr System schnell genug ist.

TIPP 2: Wenn Sie noch ein paar mehr Frames aus der Littech-Engine kitzeln wollen, deaktivieren Sie Schritt für Schritt die Optionen unter »Options/Performance/Display«. Die meiste Performance bringt das Abschalten der »Schatten« und »dynamischen Lichter«.

TIPP 3: Zusätzliche fps gewinnen Sie durch Verzicht auf die »Spezial Effekte«. Hier tauschen Sie Leistung gegen Schönheit.

ACHTUNG

- Sehr wählerisch verhält sich No One Lives Forever 2 bei der Zusammenarbeit mit bestimmten 3D-Karten. Ohne hardwareseitige T&L-Unterstützung startet der Titel gar nicht erst. Besitzer von Modellen mit TNT-2, Voodoo-5 und Kyro-2-Chip schauen in die Röhre.
- Gleiches gilt, wenn in Ihrem Rechner noch ältere Modelle wie etwa eine Riva TNT oder Voodoo 3 stecken. Diese Karten tauchen in unserer Tabelle zwar gar nicht mehr auf, verweigerten beim Test aber ebenfalls die Zusammenarbeit.
- Das Spiel unterstützt lediglich 32 Bit Farbtiefe. Bei modernen Grafikkarten spüren Sie dank DDR-Speicher aber keinen Performance-Unterschied zwischen 16 und 32 Bit Farbtiefe.
- Da NOLF 2 auf DirectX 8.1 als Grafikschnittstelle besteht, ist ein Betrieb unter Windows 95 ausgeschlossen. In No One Lives Forever 2 gibt es sehr viele Zwischensequenzen. Gönnen Sie Ihrem System ruhig etwas mehr Arbeitsspeicher, um die Ladezeiten so kurz wie möglich zu halten.

Die Performance-Tabelle

CPU mit	TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2/4 MX	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti	Radeon 9700
600 MHz 600x480x32 (min.Detail)								
800x600x32								
800 MHz 1024x768x32								
1280x960x32								
1.000 MHz 1024x768x32								
1280x1024x32								
1.400 MHz 1024x768x32								
1280x960x32								
1.800 MHz 1280x960x32 (512MB)								
1600x1200x32 (512MB)								

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Wie wird man ein U-Boot los?



Erfahrene Spioninnen brauchen dazu ein **U-Boot**, einen mächtigen **Felsen**, etwas **Sprengstoff** und ein paar Sekunden **Geduld**. Und schon sind Sie das U-Boot los.

strongs Rücken gegen zig Angreifer, während Ihr superstarker schottischer Kollege das Fluchttor aufstemmt.

Gelegentlich können die Aufträge aber auch frusten. So sucht man in der gigantischen Unterwasserstation schon mal etwas zu lange nach dem nächsten Hinweis. Und der Stadt-Level in Indien hält satte drei Mal als Schauplatz her. Irgendwann kennt man da jedes Wäschestück, das zum Trocknen aus den Fenstern hängt.

Agenten-Ausrüstung

Anders als im Vorgänger, wo Sie Ihre Ausrüstung vor den Missionen selber zusammenbasteln durften, starten Sie nun in jeden neuen Auftrag mit einem Minimum an Gerät. Oft haben Sie lediglich eine Pistole und ein Gimick, das Sie auf jeden Fall benötigen werden. Das ist dann etwa eine Telefonwanze, ein selbstleuchtender Schlüsselan-

hänger oder der Utility Launcher, Ihre Allround-Waffe. Das nützliche Ding verschießt unter anderem Strompfeile, die den lästigen Wachrobotern in der Unterwasserstation den Garaus machen. Störpfeile legen Kameras lahm und ein Serum neutralisiert Mutantenkrieger.

Ihr restliches Werkzeug finden Sie unterwegs – oft in auffälligen Geschenkboxen verpackt. Dazu gehören solche Skurrilitäten wie die Katzenbombe oder die als Puderdose getarnte Decodiermaschine. Die brauchen Sie zum Beispiel, um in Japan verschlüsselte Botschaften zu entziffern, oder auch um Türen in einem Geheimlabor zu öffnen. Sinnvoll in den Levels platzierte Erste-Hilfe-Kästchen und schussfeste Westen lassen Sie länger leben. Neue Waffen und

reichlich Munition gibt es in den meisten Fällen bei erledigten Gegnern. Mit dem Durchsuchen der Überreste sollten Sie sich jedoch immer beeilen. Denn sobald Kollegen die Dahingeschiedenen entdeckt haben, lassen sie die Leichen verschwinden, und nützliche Gegenstände sind für Sie verloren.

Spionin zum Ausbauen

Unter die Kategorie »Gut geklaut« fallen in **NOLF 2** gleich zwei Dinge. Zum einen ist da das Skillssystem, das wir in ähnlicher Form aus **Deus Ex** kennen. Mit dem Erreichen bestimmter Missionsziele verdient sich Cate Erfahrungspunkte, mit denen Sie ihre sieben Fähigkeiten in fünf Stufen aufrüsten können. Sie wollen, dass die Agentin besser trifft

und somit weniger kostbare Munition verplempert? Dann bauen Sie die Treffsicherheit aus. Das mindert unter anderem den Rückschlag der Schnellfeuerwaffen und verrin-



Der ahnungslose russische **Wachsoldat** hat keine Chance gegen unser Scharfschützengewehr.

gert das Wackeln des Fadenkreuzes, wenn Sie mit dem Scharfschützengewehr losziehen. Cate soll lieber mehr Lebensenergie zur Verfügung ha-



Die **Killer-Pantomimen** sind besonders zähe Gegner. Da helfen nur schlagkräftige Argumente in Form gegossenen Bleis.

Christian Schmidt

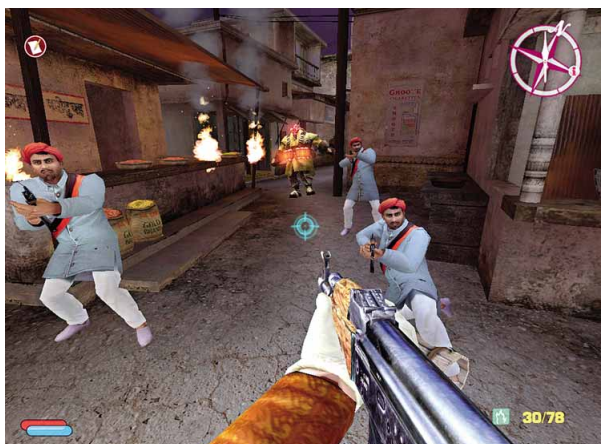


Der Spielspaß stirbt nie

Danke, Monolith! Danke für den Beweis, dass gute Shooter nicht nur Krach und Tempo haben können, sondern auch Stil. Cate Archer lässt all

die Action-Dummchen im knappen Dress alt aussehen. Die taffe Lady verzaubert stattdessen mit kühlem Charme und trockenem Witz.

Den bleihaltigen Spielablauf entschärft No One Lives Forever 2 durch sinnvollen Schleicheinsatz, vor allem aber mit der selbstironischen Handlung. Schurken reflektieren über die moralische Seite ihrer Arbeit, indische Terrorgruppen plagen sich mit der Namensfindung, H.A.R.M. ächzt unter einer aufgeblasenen Bürokratie – im Grotesken mischen sich Humor und Weisheit. So bietet No One Lives Forever 2 etwas (bis auf den Vorgänger) Einzigartiges: geistreiche Action.



Bei Ihrem zweiten Besuch in Indien müssen Sie sich nicht nur mit den **normalen Schergen** von H.A.R.M. rumärgern, sondern auch mit Mutantenkriegern (hinten).

ben? Ebenfalls kein Problem. Suchgeschwindigkeit, Waffen-effizienz, Tragkraft, Schleichfähigkeiten und Umgang mit Spezialgeräten komplettieren das Angebot. Wenn Sie also beispielsweise Wachen gerne aus dem Hinterhalt per Elektro-schocker lahm legen, lohnt eine

gesteigerte Schleichfähigkeit. So gestalten Sie Agentin Cate ganz nach Ihren Wünschen und Ihrer Spielweise.

Bis zum Ende des Spiels haben Sie durch Bonusaufgaben fast alle Fähigkeiten komplett aufgewertet – sofern Sie in den Schwierigkeitsgraden »Einfach« oder »Normal« spielen. Auf »Hart« und »Superspion« sieht die Sache hingegen schon anders aus: Da kann jede falsche Bewegung tödlich sein, und man überlegt sich zweimal, ob man noch ein zusätzliches Risiko in Kauf nehmen soll.

Die Unsichtbare

Der zweite sinnvolle Diebstahl der Entwickler ist das Schleich-o-Meter, das erstmalig in **Dark Project** zum Einsatz kam. Genau wie einst Meisterdieb Garret wird Cate nun in finsternen Ecken nahezu unsichtbar. Anders als in der Vorabversion macht dieses Spiel-Element inzwischen einen ausgereiften Eindruck. Aber selbst das beste Schleich-o-Meter hat keinen Sinn, wenn Sie zu viel Lärm veranstalten. Wir haben folgende Situation erlebt: In einer Kaserne stöberten wir im Dunkeln in einigen Feldkisten nach Hinweisen, während ein Soldat wohligh schnarchend auf einem der Betten lag. Dabei waren wir etwas zu laut und weckten den Burschen insgesamt dreimal auf. Die ersten beiden Male konnten wir uns noch im Dunkeln vor ihm verbergen. Beim dritten Mal knipste er erbost das

Licht an – und uns die sichere Finsternis aus.

Multiplayer-Geiz

Eines der größten Mankos vom ersten **No One Lives Forever** war der unausgeglichene Multiplayer-Part. Lediglich ein paar unübersichtliche Deathmatch- und Capture-the-Flag-Karten waren mit von der Partie. **No One Lives Forever 2** macht zwar alles komplett anders, aber nicht wirklich besser. Für Freunde geselliger Ballerei gibt es nun fünf pfiffige Coop-Missionen, die Sie mit maximal vier Leuten bestreiten dürfen. Sie übernehmen darin die Rollen von namenlosen Unity-Agenten und spielen Episoden, die den Solomodus quasi komplettieren. So müssen Sie beispielsweise die schwer verwundete Cate aus Japan rausholen oder Magnus aus der Arktis befreien. Das macht richtig Spaß, aber nur ein- oder zweimal. Doch vielleicht steht bald schon ein Patch ins Haus, der uns Deathmatch-Duelle im Internet und LAN ermöglicht. **PET**

Petra Schmitz



Single hui,
Multi pfui!

No One Lives Forever 2 ist toll, wie eigentlich nicht anders zu erwarten. Das Level-Design ist auf hohem Niveau, die Gegner-KI sehr

gut, und das Skillssystem funktioniert großartig. Am besten sind jedoch die völlig schrägen Ideen, die mich mal schmunzeln, mal lauthals lachen lassen. Hasen! Nicht zu fassen! Richtig ärgern möchte ich mich aber über den mickrigen Multiplayer-Part. Die Idee dahinter ist zwar toll, entschädigt aber keinesfalls für fehlende normale Modi. Schlicht nervig finde ich das dreimalige Aufkochen des Indien-Levels – so schön er auch sein mag. Ein weiterer Schauplatz hätte dem Spiel gut getan!

Cate ist die Coolste

Doch genug der Meckerei. Denn trotz kleinerer Schönheitsfehler gehört das Spiel zum Besten, was Ihnen 2002 auf die Festplatte kommen kann. Mit NOLF 2 schafft Cate Archer für mich endgültig den Sprung in den Himmel der PC-Spiele-Ikonen. Keine ist cooler, keine hat so viel Stil. Cates Outfit, die Musik, die knallbunten Schauplätze versetzen einen postwendend in die Swinging Sixties. Ich träume vom Duo Archer/Powers. Groovy, Baby!

Cates Gimmicks



Was moderne Agentinnen auf keinen Fall vergessen sollten: den selbstleuchtenden **Schlüsselanhänger**, den **Haarspray-Schneidbrenner** und die **Decodier-Puderdose**. Die **Katzenbomben** sind optional. Diese Dinge sind nicht sonderlich nützlich, aber dafür todschick.

No One Lives Forever 2

Ego-Shooter



Publisher: Vivendi, (06103) 994 040 Release (D): 18.10.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 2 CD, 45 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- originelle Missionen
- schräge Gimmicks
- erstklassige Cutscenes
- perfektes 60er-Jahre-Flair
- durchdachtes Skillssystem
- gute Schleich- und Baller-Balance

Kontra

- Level-Wiederholungen
- nur Coop-Multiplayer

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Kooperatives Spiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 1,8 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,67 GByte Installationsgröße	1,67 GByte Installationsgröße	1,67 GByte Installationsgröße
Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01)

Mittlerweile als Budget-Titel erhältlich. Für Freunde intelligenter Shooter die Referenz.

Medal of Honor: A. Assault (86%, GS 3/02)

Im Zweiten Weltkrieg schleichen und ballern Sie sich durch feindliche Linien. Spannend!

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Befriedigend

Ego-Shooter der Extraklasse mit schrägem Flair.

