

NOLF 2 auf »ernst«

007 Nightfire

James Bond hat viel zu tun: Im Kino läuft bald sein neuer Film an, auf dem PC brilliert er in einem Action-Abenteuer.



Da sind Sie ja endlich, Bond! Haben Sie wieder mit Miss Money Penny geschäkert? Sie sind Geheimagent, Bond, kein Casanova! Kommen wir zur Sache. Kennen Sie diesen Mann? Sein Name ist Rafael Drake, ein angesehenen Großindustrieller. Seine Firma zerlegt im Auftrag der USA ausrangierte Atomsprengeköpfe. Unser Kontakt in der Organisation hat uns Unregelmäßigkeiten gemeldet – offenbar zweigt Drake Plutonium für seine eigenen Zwecke ab. Gehen Sie der Sache nach, 007! Finden Sie heraus, was Drake vor hat! Das Codewort der Mission lautet: **Nightfire**.

Im Geheimdienst Ihrer Majestät

Der bestangezogene Geheimagent der Welt ermittelt nach

mehreren gescheiterten Anläufen und unrühmlichen Episoden endlich wieder auf dem PC – und alles deutet darauf hin, dass der Spitzenspieler auch gleich ins Spitzensfeld des Shooter-Genres aufsteigen wird. Denn Bond, James Bond schießt, schleicht und schnüffelt in spritzigem Tempo durch eine Geschichte über Größenwahnsinn und sexy Frauen, wie sie sein verstorbener Erfinder, der Autor Ian Fleming nicht besser hätte erdenken können. Obersturke Drake – gepflegt, charmant, absolut wahnsinnig – hat eine gewaltige Verschwörung angezettelt. Hinweise darauf sammeln Sie rund um die Welt: Bond hängt mit Saugnäpfen an der Glasfassade eines asiatischen Wolkenkratzers. Bond schießt sich durch eine überfallene Vil-



Auf CD/DVD:
spielbare Demo



Drakes Schergen stürmen eine japanische Villa. Zum Glück ist unser britischer Top-Agent vor Ort.

la in Japan. Bond schleicht sich auf einer Pazifikinsel in ein Unterseelabor, Bond fliegt zu einer geheimen Weltraumstation. Und immer mit dabei: die Walther PPK, Agenten-Ausrüstung von Q und schöne Frauen. Überall unvermeidbar: Zoff mit Drakes Schergen.

Liebesgrüße

Lange Beine, knappes Kleid, perfekt shampooierte Haare – das muss ein Bond-Girl sein! Miss Zoe Nightshade entpuppt sich als taffe CIA-Agentin mit Charme und Wespentaille, die Ihnen in einigen Missionen unter die Arme greift. So knackt die Technik-Expertin Alarmanlagen oder fliegt Sie in einer Sportmaschine aus der Gefahrenzone. Die eigenwillige Blondine verfolgt ihre Ziele selbstständig. Superweib hin oder her – im Endeffekt müssen Sie halt doch auf die Lady aufpassen. Damit ihr schöner Körper keine Kugeln fängt, decken Sie mit dem Scharfschützengewehr den Rückzug von Agentin Nightshade. Denn wenn die Kollegin im Kreuzfeuer das Leben lässt, ist der Einsatz für Bond gescheitert.

In geheimer Mission

Zu einem Wodka Martini gehören in erster Linie Wodka und Martini. Zu einem James-Bond-Einsatz gehören heimliche Schleicheinlagen genauso wie gepflegte Schusswechsel. So huscht der britische Agent durch die marmorne Empfangshalle eines Hochhauses, betäubt ahnungslose Wachmänner und hackt sich in Computer. Kaum ist die brisante Information aufgespürt, platzt



Wächter dürfen nicht getötet werden. Per **Elektroschocker** legen Sie den guten Mann schlafen.



Auf der Pazifikinsel warten gut getarnte **Elite-Söldner**. Doch die knackigen Gegner können einen echten Briten nicht aus der Ruhe bringen.

Bonds Tarnung – der Rückweg wird nun freigeschossen, in einem gläsernen Fahrstuhl erwehren Sie sich anstürmender Lohnkiller. So wie Wodka Martini geschüttelt (nicht gerührt!) wird, vermischen sich in **Nightfire** Kampf und Spionage zu einem hochprozentigen Actioncocktail. Überraschende Einlagen sind dabei so unentbehrlich wie die Olive im Drink: Mal mischt sich Bond nach einer knackigen Rangelei mit den Bodyguards in eine Party und fotografiert alle weiblichen Gäste. Dann wieder soll er in einem besetzten Haus alle Geiseln befreien, ohne dass eine von ihnen zu Schaden kommt. Ein echter Agent behält in solchen Situationen ruhige Nerven – immerhin wartet hinterher ein Wodka Martini.

Der Hauch des Todes

Woran merkt man, dass ein Schurke Dreck am Stecken hat? Wenn er eine bestens ausgerüstete Privatarmee williger Handlanger um sich schart. Diese Halunken fackeln gewöhnlich nicht lange, wenn sie neugierige Geheimagenten rumschnüf-

eln sehen. So muss sich Bond an jeder Ecke gegen ballende Banden verteidigen. Fiesling Drake hat professionelle Bodyguards für seinen Privatschutz engagiert; die Typen sind gut trainiert, aber schwach bewaffnet. Eine schnelle Eingreiftruppe mit Automatikgewehren und Granaten erledigt die Dreckarbeit. Dazu kommen Söldner, bestens ausgerüstet und in Teamwork geschult. Die Geg-

ner sind in unserer Preview nicht sehr clever, aber zahlenmäßig extrem überlegen.

Als wären Menschen nicht schon gefährlich genug, wirft **Nightfire** auch noch allerhand technische Schikanen in den Ring. Zum einen treten Sie später gegen brandgefährliche Selbstschussanlagen an. Zum anderen werden Bürotrakte und Geheimanlagen von automatischen Kameras überwacht. Sie



Bond in seinem Element: Alle **weiblichen Ballgäste** müssen heimlich fotografiert werden.



Während der **Aufzug** langsam nach unten fährt, müssen Sie die Scharfschützen im Innern des Gebäudes ausschalten.

hören am Summen, wenn Sie in den Sichtradius treten; dann bleiben Ihnen drei Sekunden, bevor Alarm ausgelöst wird. Das passiert auch, wenn Schussel aus Versehen durch eine Laserschranke stolpern. Diese Sperrstrahlen sind für das nackte Auge unsichtbar, aber durch die Infrarot-Brille zu erkennen. Dank Wechselgläsern macht sie außerdem finsterste Nacht zum Tag und per Röntgenblick Wände durchsichtig.

Der Mann mit dem goldenen Colt

Die Superbrille ist nur eine von vielen Spielereien, die Ihnen der grantelnde Laborchef Q zu steckt. Zur Ausstattung für Agenten Ihrer Majestät gehört in **Nightfire** eine schicke Armbanduhr, die per Laserstrahl Vorhängeschlösser schmilzt. Bonds Handy verschießt mehrere Meter reißfeste Schnur, eine automatische Winde hievt ihn sogar nach einem Kaviar-Gelage locker in die Höhe. Elektronische Schlösser öffnet ein umgebauter Organizer. Allerdings müssen Sie vorher eine Codekarte finden und einscannen – ein bisschen Arbeit bleibt eben doch noch an Ihnen hängen. Als Dreingabe gibt's ein Feuerzeug mit versteckter

Mini-Kamera. Aber halt, Q hat noch mehr! Zum Beispiel einen Füllfederhalter, mit dem Sie Betäubungspfeile verschießen; so schalten Sie Zivilisten unverletzt aus. Ihr Schlüsselanhänger kann das auch, arbeitet aber mit Elektroschocks auf kurze Distanz. Zum Schluss gibt's noch eine neue Kreditkarte; im Inneren steckt eine Mini-CD mit einem automatischen Hack-Programm, das jeden Computer in Sekundenschnelle knackt. Tun Sie Q einen Gefallen und bringen Sie seine Schätze in einem Stück zurück, okay?

Lizenz zum Töten

Wo Bond ist, kann auch die Walther PPK nicht weit sein. Der Dienstrevolver englischer Agenten ist nach wie vor die Waffe der Wahl auf kurze Distanz – vor allem, wenn ein Schalldämpfer verräterische Geräusche mildert. Gegen kleine Armeen aus mehreren Dutzend Söldnern brauchen aber selbst Top-Spione etwas mehr Durchschlagskraft. **Nightfire** spendiert Ihnen zwei automatische Gewehre, dazu kommen eine Schrotflinte für den kräftigen Bums auf kurze Distanz und ein Scharfschützengewehr für Treffer aus sicherer Entfernung. Größere Klötze sprengen

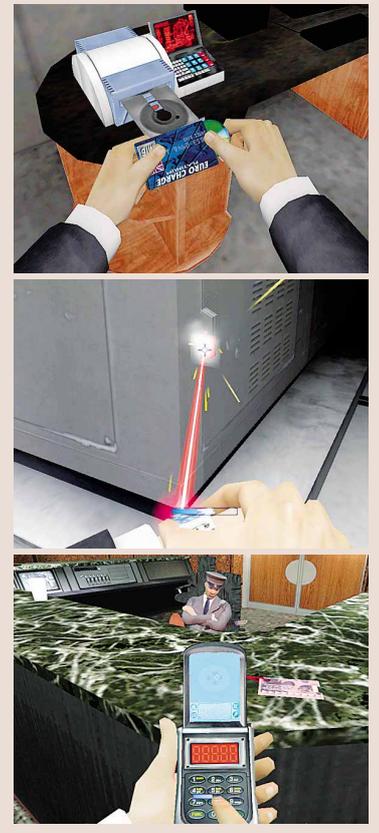
Sie mit Handgranaten beiseite, Betäubungsgas und Rauchgranaten helfen in brenzligen Situationen. Das war's schon – das Waffenarsenal hält sich in überschaubaren Grenzen. Statt zig Knarren setzt **Nightfire** auf das perfekte Zusammenspiel mit der Q-Ausrüstung: Durch dezentes Vorgehen meistern Sie so manche Gefahr besser als mit Rambo-Taktiken.

Die Welt ist nicht genug

Nightfire basiert zwar technisch auf der guten alten **Half-Life**-Engine, die ist aber kaum wiederzuerkennen. Ordentlich geübt wurde vor allem am Detailreichtum: Abwechslungsreiche Architektur, gut gewählte Texturen, schicke Licht- und Spiegeleffekte verwöhnen das Auge. Gut geraten sind auch die Spielfiguren; sie sehen beinahe lebensecht aus und bewegen sich sehr geschmeidig.

Spielzeug von Q

Agenten-Tools für jeden Zweck: Die **CD** in der Kreditkarte knackt Computer, der **Uhr-Laser** Türschlösser. Mit dem **Organizer** liest Bond Codekarten.



Electronic Arts hat sich die Lizenz zum Modellieren geangelt – das Gesicht der **Nightfire**-Bonds wurde dem Filmhelden Pierce Brosnan nachempfunden. Das Antlitz Ihres Alter Ego bekommen Sie nicht nur in den gut gerenderten Zwischensequenzen vor jeden der insgesamt neun Einsätze zu sehen, sondern gelegentlich auch während der Mission. Denn das Spiel schaltet immer dann auf eine Außenansicht, wenn Bond klettert, hangelt oder balanciert. Ab November sollen auch Sie in die Rolle des Edelspions schlüpfen dürfen. **CS**

007 Nightfire

Genre: 3D-Shooter **Entwickler:** Electronic Arts
Termin: November 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Christian Schmidt: »Das ist Bond pur: Von der coolen Q-Ausrüstung bis hin zu riesigen Geheimanlagen könnte alles direkt den Kinofilmen entsprungen sein. Dazu gibt's nicht nur schnelle Action, sondern auch viel Spionageschleicherei und massenhaft Agenten-Tricks. Wird **Nightfire** also zur Action-Referenz? Sag niemals nie...«