

Cate Archer stirbt nie

# No One Lives Forever 2

Englands Top-Spionin schleicht katzenleich durch den Nachfolger des Action-Hits.

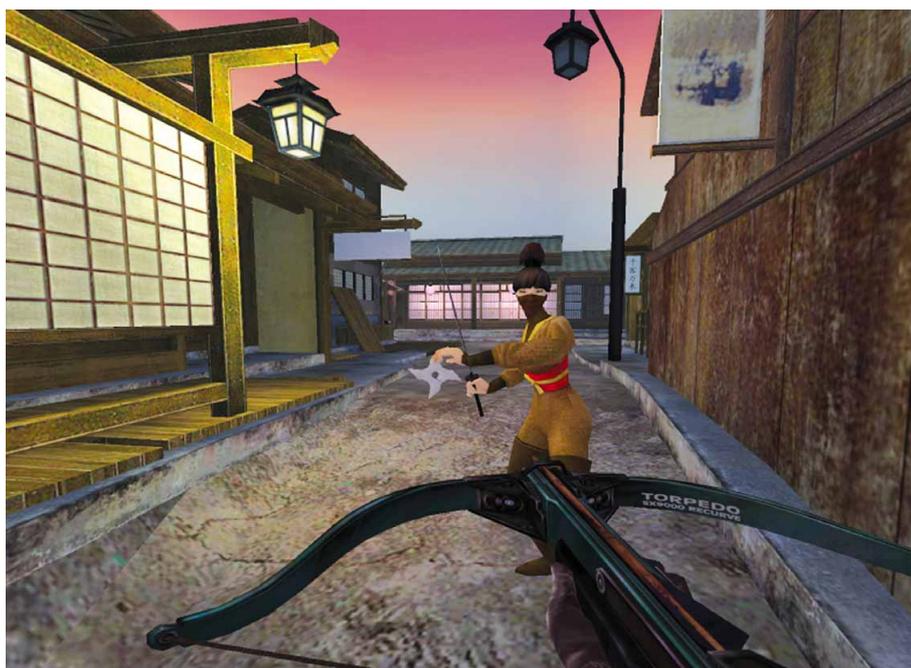
Das mit der Weltherrschaft, das ist eigentlich gar nicht so schwer: Man sendet einfach unterschwellige Botschaften während *Wer wird Millionär?*, schon ist die Bevölkerung willenlos. Oder mischt Viren ins Fastfood. Oder verkauft GameStar-Sammelbilder zu so horrenden Preisen, dass alle Menschen in finanzielle Abhängigkeit geraten. Die Untergrundorganisation H.A.R.M. versucht's dagegen auf eher altbackene Weise: Man will den Dritten Weltkrieg anzetteln. Das ist natürlich der schwierigste Weg, denn es gibt ja die britische Spezialagentin Cate Archer. Cate hat im 3D-Actionspiel *No One Lives Forever* schon einmal die Pläne der Möchtegern-Tyrannen durchkreuzt. Die brillante Ballerei mit dem coolen 60er-Jahre-Charme erhielt seinerzeit den Game-Star-Award für das beste Actionspiel 2000. Für den heiß erwarteten Nachfolger liegt die Messlatte dementsprechend hoch.

## Frau im Schatten

Alle Anzeichen sprechen dafür, dass *No One Lives Forever 2* einen großen Schritt in Richtung *Dark Project* machen wird. Das heißt: weniger Schusswechsel, mehr Schleiarbeit. Cate soll ihren ahnungslosen Gegnern deutlich häufiger als in Teil 1 in den



Ihre Mission führt Cate Archer unter anderem in dieses russische Lager im tiefsten **Sibirien**.



Nach dem Duell können Sie der **japanischen Kämpferin** die praktischen Wurfsterne abnehmen.

Rücken fallen. Um unentdeckt zu bleiben, darf sich Agent Archer hinter Mauerkanten hervorlehnen und in dunklen Ecken verstecken. Zur Not wird das lauschige Plätzchen einfach selbst fabriziert: Soll ein Raum in Schatten getaucht werden, dreht Cate eine Glühbirne aus der Fassung. Dunkelheit allein ist aber kein Freibrief für ungestümes Vorgehen, denn die hellhörigen Wachen sollen auch auf Geräusche reagieren. Besonders viel Rabatz brauchen Sie gar nicht zu machen; einmal unachtsam eine Flasche umgestoßen, schon steht Kollege Gegner in der Tür. Apropos Tür: Wenn eine zuvor verriegelte Pforte plötzlich sperrangelweit offen steht, wird mancher Wachmann ebenfalls misstrauisch. Zum Glück sollen die Feinde das eine oder andere menschliche Bedürfnis haben und sich schon mal zum Zigarettenautomaten verdrücken.

## Nie ohne Lippenstift

Was eine echte Agentin ist, die hat jede Menge technischen Schnickschnack für alle Fälle dabei. Mit dem Kompakt-Codexnacker (Damenausgabe) entschlüsseln Sie in Windeseile Geheimbotschaften. Und die praktische Lippenstift-Kamera kommt gleich in Cates Lieblingsfarbe, Tulpe. Zum bewährten Waffenarsenal gesellen sich unter anderem lautlose japanische Wurfsterne. In Szene gesetzt wird **No One Li-**

**ves Forever 2** von der soliden Lithtech-Grafikengine in der neuesten Ausgabe, Codename »Jupiter«. Die soll vor allem die Physik von Gegenständen besser simulieren und große Außenlandschaften glaubwürdig darstellen. Über die Einsatzziele der adretten Agentin ist noch wenig bekannt, aber so viel sei schon verraten: Sie werden Cate zu einem russischen Militärcamp nach Sibirien begleiten, in ein japanisches Anwesen und auf die Straßen von Indien. **CS**

## No One Lives Forever 2

**Genre:** Ego-Shooter **Hersteller:** Monolith  
**Termin:** 4. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Christian Schmidt:** »Im ersten *No One Lives Forever* lag der Schwerpunkt eher auf Schießereien, nun soll Heimlichkeit im Vordergrund stehen. Mich freut's – das geniale *Dark Project* ist eines meiner Lieblingsspiele. Hoffentlich kommen eingefleischte Actionspieler nicht zu kurz.«

WWW

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