



Vorabtest des Action-Knüllers

No One Lives Forever 2

Cate Archer ist die beste PC-Spionin. Aber auch wir sind auf Zack: Eine spielerisch fast fertige Version des Superhit-Nachfolgers (mit zwölf von 16 Levels) konnten wir aufspüren und vorab testen.

einer der besten 3D-Shooter für den PC. Nun präsentiert Entwickler Monolith den Nachfolger **No One Lives Forever 2**, und H.A.R.M. steht wieder in Saft und Kraft. Die Agenda der Verbrechergruppe: 1. Das geheime Projekt Omega vollenden, 2. Die Welt beherrschen, 3. Cate Archer ausschalten!

Spion im Schatten

Ninja-Kämpferinnen patrouillieren durch eine kleine japanische Siedlung und hüpfen lautlos von Hausdach zu Hausdach. Cate Archer, Agentin des Geheimdienstes Unity, drückt sich in eine dunkle Ecke – der Übermacht ist sie im offenen Kampf nicht gewachsen. Deshalb greift die Ex-Diebin tief in die Trickkiste. Kniff Nummer 1: Schleichen. Auf leisen Sohlen huscht Cate hinter ahnungslosen Gegnern vorbei und taucht im

Rücken einer Wache auf, um sie mit dem Elektroschocker zu betäuben. Den schlaffen Körper versteckt sie in einer Seitengasse. Unterwegs stößt Cate eine herumstehende Flasche um –

nicht gut. Alle Ninjas in der Umgebung haben das Klirren gehört und eilen herbei, um nach dem Rechten zu sehen.

Zeit für Kniff Nummer 2: Verstecken. Ein Auge-Icon meldet



Im Untersee-Labor von H.A.R.M. schieben **Roboter** Wache und schießen mit **Lasern**.



f CD/DVD:
eo-Special

WWW

www.gamestar.de:
ätzliche Bilder in
eenshot-Galerie

Ein Höhlenlabyrinth tief unter der Erde. In dem Versteck versammeln sich die Verbrecher-Genies der Organisation H.A.R.M., um globale Schandtaten auszuhecken. Schon einmal hatte die Schurkentruppe die Welt mit explodierenden Politikern in Atem gehalten; doch dann kam die englische Agentin Cate Archer und vermatschte den schönen Plan. So geschehen in **No One Lives Forever**, bis heute

Das sind die Guten



Cate Archer

Sexy Cate war früher die gerissenste Juwelendiebin Londons, heute macht sie Jagd auf Verbrecher.



Magnus Armstrong

Magnus hat mal den Fehler gemacht, sich mit Cate zu prügeln. Seither geht er für sie durch dick und dünn.



Bruno Lawrie

Unity-Chef Lawrie muss sich mit der eigenwilligen Vorgehensweise von Agentin Archer herumschlagen.



General Hawkins

Der amerikanische Haudegen kennt die Lösung für alle Probleme: »Wir müssen Russland angreifen!«

geeignete Schlupfwinkel, in denen Cate nach ein paar Sekunden im Schatten verschwindet. Das macht sie zwar für ahnungslose Wachen unsichtbar, aufgeschreckte Feinde stöbern aber auch eine verborgene Spionin auf. Dann hilft Kniff Nummer 3: Ablenken. Cate kramt eine Münze aus der Tasche und schnippt sie zur gegenüberliegenden Mauer. Den abgelenkten Gegnern kann Cate leicht in den Rücken fallen. Weil Munition meistens knapp und die feindliche Übermacht oft erdrückend ist, muss Cate zwangsläufig manchen Feinden ausweichen, anstatt sie umzulegen.

Im Auge des Sturms

Die weltläufige Agentin trudelt von einer spektakulären Mission in die nächste. In Ohio steigt Cate Archer in ein vernageltes Haus ein, um die Bruchbude nach Informationen zu durchsuchen. Als sie das Dokument in der Garage entdeckt, dringt ein Überfallteam in das Gebäude ein. Cate flüchtet auf einen verlassenem Trailerpark – hier wütet ein Wirbelsturm. Wohnwagen werden umgerissen, Möbel fliegen durch die Luft, Zaunlatten durchlöchern ein Auto wie Geschosse. In einem vermeintlich sicheren Haus wird Cate vom Tornado in die Luft gerissen und kämpft im Auge des Sturms gegen ihre Rivalin Isako.

Im Laufe der 16 Missionen (zwölf konnten wir spielen) geht viel schief: Ein Informant erscheint nicht am Treffpunkt,



Ärger in Indien: Der leicht bierbauchige Polizist jagt Cate, sie darf ihm aber kein Härchen krümmen. Also Pistole weg und schnell ein Versteck suchen!

oder Cates Pilot wird entführt. Damit Sie sich in den weitläufigen Levels orientieren können, zeigt ein Kompass immer die nächsten Zielpunkte.

Gesucht: Cate Archer

Wo Feinde sind, da wird geschossen? Weit gefehlt. Auf dem Missionsplan der englischen Spionin stehen anspruchsvollere Aufgaben ganz oben. So müssen Sie in einer brennenden Stadt Zivilisten aus Notlagen befreien, während Soldaten nach Ihnen suchen. Ein Polizist hängt Fahndungsposter mit Ihrem Konterfei auf – folgen Sie ihm heimlich, und reißen Sie die Din-

ger wieder ab. Um ein Passwort zu erfahren, soll Cate das Telefon in einem Hotelzimmer verwanzeln. Viele der Aufgaben bekommen Sie erst während des Einsatzes, manche sind optional. Wenn Sie ein Extraziel in die Luft sprengen, erhalten Sie Bonuspunkte für Ihre Agentenausbildung. Denn Cate verbessert jetzt mit zunehmender Erfahrung ihre Fähigkeiten!

Agenten im Training

Selbst Superagentinnen können noch besser werden. Cate darf ihre Eigenschaften in sieben Lernkategorien aufpolieren. Als Wissens-Währung dienen Er-

Petra Schmitz



Selbstleuchtende Katzenkofferbombe

Das Beste an James Bond? Die technischen Spielereien, die Q für ihn bastelt. Das Beste an Cate Archer? Die abgefahrenen Gimmicks, die sie von Unity spendiert bekommt.

In No One Lives Forever 2 fühl' ich mich wie im Spielzeug-Himmel. Zwar gibt es effektivere Methoden als eine Katzenbombe, aber kaum eine coolere. Und der selbstleuchtende Schlüsselanhänger ist praktisch, um in Schubladen zu wühlen. Die schicken Gadgets und das neue Skill-System gefallen mir prima. Hoffentlich klappt's noch mit dem letzten Level-Feintuning!

Und hier: die Bösen



Dimitrij Volkov

Der Oberschurke trägt seit dem Kampf mit Cate den Körper in Gips und das Herz voll Rache.



Der Direktor

Wenn der Italiener keine Welt Eroberungspläne schmiedet, streitet er am Telefon mit seiner Mutter.



Isako

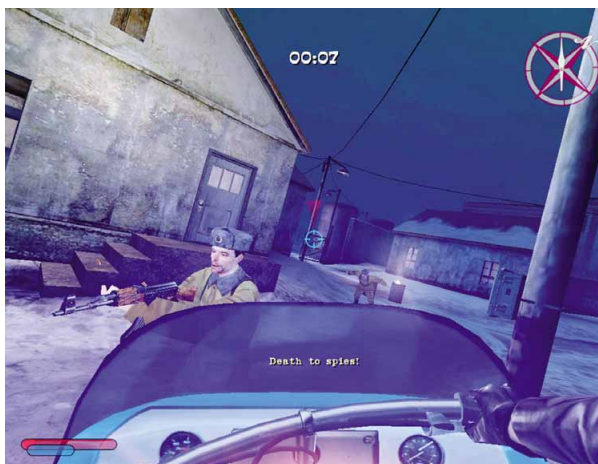
Eine wahre Kampfsport-Meisterin. Weil der Direktor ihr Leben gerettet hat, dient sie ihm – zähneknirschend.



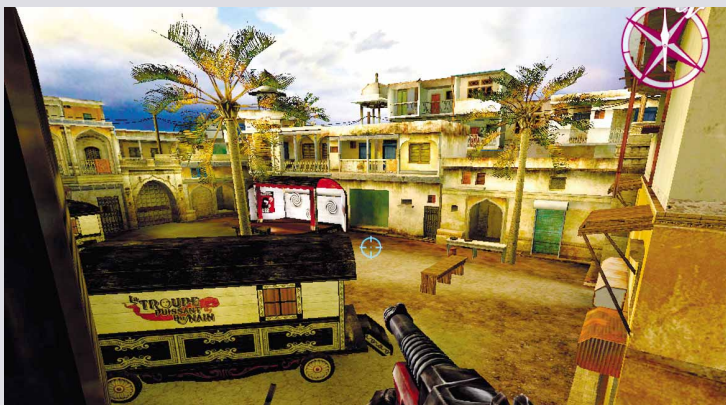
Der Attentäter

Franzose Pierre führt ein Pantomimen-Theater. Nebenberuflich bringt er als Killer Leute um die Ecke.

Mit der **Schneekatze** pflügt Cate durch ein russisches Militärlager.



Grafik-Impressionen



Die neue **Lithtech-Engine**, hochauflösende Texturen und clevere **Level-Architektur** machen's möglich: Panoramabilder, die man so in eine Kunstgalerie hängen könnte, finden Sie im Spiel zuhauf.

fahrungspunkte, die nach erfolgreich absolvierten Missionszielen auf dem Konto landen. Wie wär's mit besserer Schussfähigkeit? Dadurch steigt die Treffergenauigkeit; Laufschwankung und Rückstoß nehmen ab. Lebensenergie und Panzerung lassen sich ebenso ausbauen wie Suchgeschwindigkeit, Heimlichkeit, Umgang mit Spezialgeräten, Waffeneffizienz und Tragkraft. Jede Fähigkeit dürfen Sie in fünf Stufen steigern, die Meisterklassen sind entsprechend kostspielig. So passen Sie Cate an Ihren Spielstil an: Wer gern ballert, erweitert lieber den Munitionsvorrat, wer die Zielgenauigkeit erhöht, kann die knappen Patronen effizienter nutzen.

Angriff der Pantomimen

Die Gegner sind ebenso skurril wie abwechslungsreich und schlau: In der Cafeteria des Geheimdienst-Hauptquartiers fallen urplötzlich Männer durch das Glasdach – das Gebäude wird überfallen! Die Eindringlinge entpuppen sich als weiß geschminkte Pantomimen, Mitglieder einer französischen Elite-Schule für Kunst und Mord. Auf der Suche nach Cate Archer schleichen die schweigenden Killer mit theatralischen Tapsen durch die Gänge, bei Gegenfeuer ziehen sie sich – gelernt ist gelernt! – an einem unsichtbaren Seil zur Seite. Ganz anders indische Polizisten: Die korpulenten Gesetzeshüter kommen breitbeinig auf Sie zugestolpert und müssen immer mal wieder Verschnaufpausen

einlegen. Kein Vergleich zur Grazie der Ninja-Damen, die Cate mit leichtfüßigen Sprungattacken zu Boden strecken.

Die Widersacher rollen aus der Schussbahn und werfen sich zu Boden, sie laufen zum Alarmknopf und benachrichtigen Kollegen. Wenn Sie im sibirischen Schnee in einer Sackgasse stehen und um die Ecke den gemurmelten Satz »Oh, Spuren! Denen folge ich besser mal!« hören, fängt das Herz ganz heftig an zu pochen. In lieb gewonnener Tradition überrascht Cate Gegner immer mal wieder beim Plausch. Die Dialoge sind selten, dafür durch die Bank schreiend komisch. So unterhalten sich Killer-Ninjas über Beziehungsprobleme (»Gib deinem Mann morgens Gift und sag ihm, er bekommt das Gegenmittel, wenn er abends heimkommt.«), zwei Russen vermischen einen Kollegen (»Wir sind in der Sowjetunion, hier verschwinden nicht einfach Leute!«).

Die explodierende Katze

Schier unmögliche Situationen meistern Top-Agentinnen dank ihrer Spezialausrüstung. So drehen im Untersee-Trakt ein Roboter und ein Wachmann ihre Runden, über alles wacht eine Kamera. Jetzt schlägt die Stunde von Cates Utility Launcher. Die Multifunktionswaffe schießt einen Täuschkörper auf die Kameratele, der das Bild stört. Ein schnell nachgeladener Betäubungspfeil schickt die Wache ins Reich der Träume. Schließlich pinnt Cate dem unzerstörbaren



Das **indische Hauptquartier** der Verbrecherbande besitzt einen üppigen Palastgarten.

So cool sind die Missionen



Ein **Wirbelsturm** im Wohnwagenpark – ausgerechnet jetzt taucht die Ninja-Meisterin Isako auf. Die beiden Kämpferinnen werden in einem Haus nach oben gerissen und fechten über den Wolken, während um sie herum die **Wände** auseinanderbrechen.

Blechkameraden per Peilpfeil einen Sender an; ab jetzt erscheint er als grüner Punkt auf Cates Kompass. So kann sie dem Robo bequem aus dem Weg gehen.

Die großartige Palette stilgerechter Spezialausrüstung umfasst Kuriositäten wie einen Codeknacker im Schminkdöschen, die Schlüsselanhänger-Taschenlampe oder das Haarspray-Schweißgerät. Das restliche Waffenarsenal ist eher konventionell: Zwei Pistolen, Schrotflinte, drei Maschinenpistolen, Scharfschützengewehr, Armbrust – das war's. Dazu kommen vier Arten von Granaten, der bekannte Raketenwerfer im Aktenkoffer und zwei Schwerter für den Nahkampf. In die Abteilung »Witzig, aber eher

unnützlich« fallen die Bananenschale (rutschende Gegner sind kurz benommen) und die Katzenbombe. Die deponieren Sie, verstecken sich und warten auf ein zuckersüßes »Hallo, Kätzchen! Hast du dich verirrt?«. Kurz darauf macht's bumm.

Das sind die 60er, Baby!

No One Lives Forever 2 ist wie ein Zeitsprung in die Vergangenheit: Hauswände sind knallbunt gestrichen, Herren tragen braune Flanell-Anzüge und die Damen hautenge Ringelhosen; Cate hat den orangefarbenen Minirock mit einer Lederjacke und kniehohen Stiefeln kombiniert. Im Hintergrund läuft sanfte Swing-Musik – wir sind mitten in den 60er-Jahren. Der coole Stil à la **Austin Powers** zieht sich konsequent durch das ganze Spiel, vom Design der Menüs bis hin zum Outfit aller Gegner. Die neue Littech-Engine zaubert hochauflösende Texturen und detaillierte Umgebungen auf den Bildschirm, geizt aber gelegentlich mit Licht- und Spezialeffekten. Über jeden Zweifel erhaben sind die Animationen der Figuren – allein Cates Hüftschwung bringt Stahl zum Schmelzen. Die stimmungsvolle Musik passt perfekt zu den Spielsituationen.

Warum keine Wertung?

Noch geben wir **No One Lives Forever 2** keine endgültige Wertung, weil in unserer Vorabversion der Mehrspieler-Part fehlte und das Balancing der Missionen nicht abgeschlossen war.



Per **Scharfschützengewehr** räumt Cate eine Brücke frei.



Killer-Pantomimen überfallen das Unity-Hauptquartier.

Christian Schmidt



Cate hat Stil!

Ich möchte zum Verbrecher werden! Nur damit Cate Archer vorbeischaue und mir das Handwerk legt. Von der ersten Sekunde an paßt die Stimmung, zieht mich

das perfekte Styling in die skurril-bunte Welt der 60er-Jahre, der Spione und der Swing-Musik. Der Wow-Faktor der Missionen stimmt wieder, auch wenn die Szenarios nicht ganz so originell sind wie im Vorgänger und Sie viele Levels zweimal durchlaufen müssen. Zum Ausgleich gibt es das neue Punkte-System, das sich tatsächlich auf die Spieltaktik auswirkt.

Kein Dark Project

Ganz perfekt ist die Vorabtest-Version noch nicht: Ständiges Lauern nimmt zu viel Tempo aus dem Spiel, ein falscher Schritt bedeutet, wieder eine Minute lang Verfolger abzuschütteln. Verstecke gibt's zu wenige, zudem sind sie nicht hundertprozentig sicher. So schalte ich öfter frustriert auf stures Ballern und rannte begleitet von Alarmsirenen durch den Level. Das sind aber Balancing-Aspekte, die bis zum Erscheinen hoffentlich noch angepasst werden. Obwohl wir deshalb mit der Wertung noch warten, sind wir guter Dinge: NOLF 2 könnte ein Oberhammer werden.


No One Lives Forever 2

Ego-Shooter



Publisher: Vivendi, (06103) 994 040
Sprache: Englisch
Ausstattung: noch nicht bekannt

Release (D): Oktober 2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: nicht bekannt



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

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: noch nicht testbar

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
+ originelle Missionen
+ Balance aus Schleichen und Schießen
+ abgefahrene Agenten-Ausrüstung
+ perfekt gestylte: Farben, Musik, Charaktere
+ trockener Humor, geniale Dialoge

Kontra
- happiger Schwierigkeitsgrad
- Level-Wiederholungen

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Noch nicht bekannt

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01)
Pflichtprogramm für Späteinsteiger: Den Kult-Vorgänger zum Budgetpreis spielen.

Medal of Honor: All. Ass. (86%, GS 3/02)
Ähnlich gute Mischung aus Ballern und Schleichen im ernsthaften Weltkriegs-Szenario.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut	Noch keine endgültige Wertung möglich
Sound:	Sehr gut	
Bedienung:	Sehr gut	
Spieltiefe:	vermutlich Sehr gut (12 von 16 Levels waren spielbar)	
Multiplayer:	noch nicht testfähig	

Genialer Shooter – vielleicht die neue Referenz.