

Der Spion, der mich zersiebt

James Bond 007 Nightfire

Geschüttelte Martinis, tödliche Schönheiten und ein irrer Oberschuft: Alles, was ein guter James-Bond-Film braucht, steckt im neuen 007-Actionspiel.



Nichts gegen ironische Aushilfen wie Cate »No One Lives Forever« Archer, aber den echten Bond, James Bond, haben wir lange vermisst. In den 80er-Jahren mussten wir uns dank Domarks Umsetzungen von 007-Filmen schütteln, waren aber selten gerührt. Electronic Arts verspricht ein baldiges Ende der Doppelnull-Dürre auf dem PC.

Statt im neuen Bond-Spiel **Nightfire** die Handlung eines der Filme folgsam nachzubeten, erfinden die Entwickler lieber eine komplett neue Story.

In vielseitiger Mission

Ob Unterwasser-Kampf im Südpazifik, Einsatz in den österreich-

chischen Alpen oder **Moonraker**-mäßiger Ausflug in die Erdumlaufbahn – die Lokalitäten muten wie eine Greatest-Hits-Packung typischer 007-Einsatzgebiete an. Mehr als zehn solcher Schauplätze sind geplant. Original Filmmusik und massig geskriptete Ereignisse in den Missionen versprechen knisternde Leinwand-Spannung – auf Basis der aufgepeppten **Half Life**-Engine.

Spielerisch erwartet uns ein Ego-Shooter mit flexiblen Lösungswegen: Wildes Losballern in allen Situationen ist ebenso Bond-untypisch wie ungesund. Sie sollten auch gekonnt schleichen und listig Ihre aufrüstbaren Gadgets einsetzen. Meister Q steckt seinem Lieblingsagenten zum Beispiel das Greifhaken-Seil-Handy oder die Armbanduhr mit Einbau-Laser zu. Wenn Sie eine Mission möglichst »Bond-ty-

pisch« gewinnen, gibt es bei der Endabrechnung Bonuspunkte.

Leben und spielen lassen

Die viel versprechende Handlung hat reichlich neue Protagonisten wie den als Wohltäter getarnten Welt-herrschafts-Begehrer Rafael Drake oder Bonds CIA-Kollegin Zoe Nightshade. Die hat in bester Film-Tradition nicht nur einen ulkigen Nachnamen, sondern sieht selbstverständlich auch erschütternd gut aus. Außerdem soll es einige Gastauftritte prominenter Schurken und Helden aus 40 Jahren 007-Filmgeschichte geben (wir hoffen schwer auf den legendären »Beißer«).

Konvertieren ist nicht genug

Nightfire ist eine von Electronic Arts' berühmt-berüchtigten Multi-Plattform-Entwicklungen. Damit die PC-Version nicht zu konsolig gerät, wird sie bei einem separaten Programmier-Team entwickelt: den Action-Experten von Gearbox Software

(**Counterstrike: Condition Zero**). Gegenüber den Videospiel-Fassungen soll es einige exklusive Features geben, wie zusätzliche Solospieler-Levels oder Multiplayer-Support für bis zu 32 Nachwuchs-Agenten. **HL**

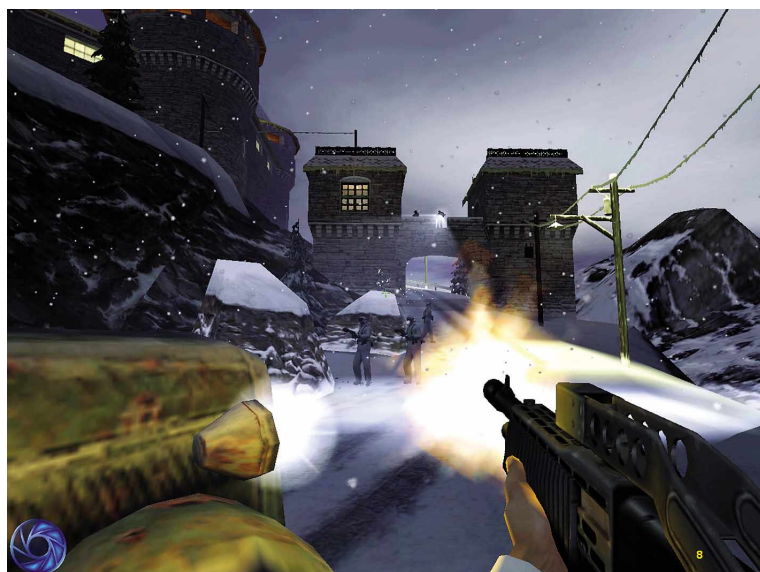


Meistens spionieren Sie in der Ego-Perspektive, nur bei Aktionen wie dieser **Klettereinlage** sieht man James Bond (und seine unzerstörbaren Bügelfalten) von außen.

»Man spielt nur zweimal«



In den 80er-Jahren setzte Domark einige 007-Filme für Heimcomputer um, doch spielerisch tumbe Werke wie **The Living Daylights** (Bild: C 64) waren eher eine Lizenz zum Töten. Mit Nintendos **Goldeneye** feierte Bond 1997 ein tolles Spiele-Comeback. James' neuester Software-Einsatz **Nightfire** erscheint Ende diesen Jahres auch für den PC.



Im 3D-Shooter ihrer Majestät gibt es reichlich **realistische Waffen**, aber Munition wird schnell knapp. Nutzen Sie deshalb zur Gegner-Überlistung auch Qs Gadgets wie die Laser-Armbanduhr.

James Bond 007: Nightfire

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Gearbox
Termin: 4. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Liebesgrüße von EA: Präsentation und Atmosphäre scheinen so viel Charme zu haben wie ein Bond-Girl. Wenn die PC-Hardware gut ausgereizt wird und die versprochene Lösungswege-Vielfalt ins Leveldesign fließt, dürfen sich nicht nur 007-Fans freuen.«