



Mit Katzen und Bananen

No One Lives Forever 2

Keiner spielt nur einmal: Auch Cate Archer zwingt sich zum zweiten Mal in ihr hautenges Agentenkostüm und jagt mit skurrilen Waffen weltweit Verbrecher.



f CD/DVD:
eo-Special



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

Die Agenten der 60er-Jahre hatten es schon schwer: grelle Kostüme, abstruse Möbel und weltweit jede Menge Ärger mit Bösewichtern. Monolith bewies im ersten Teil von **No One Lives Forever**, wie witzig, spannend und intelligent ein 3D-Actionspiel im Sixties-Setting sein kann. Wir durften uns auf der diesjährigen E3 selbst davon überzeugen, dass der Nachfolger in puncto Spaß und Dramatik alles daran setzt, die Messlatte noch ein wenig höher zu legen.

Jupiter macht's möglich

In Sachen Grafik übertrifft **NOLF 2** dank der neuen Lith-tech-Engine namens Jupiter den momentanen Actionspiel-Standard klar – ohne allerdings in der Liga von **Doom 3** oder **Unreal 2** zu spielen. Durch das neue Partikelsystem explodieren Fahrzeuge deutlich realistischer als im Vorgänger. Feuer und Schusseffekte sind prächtig anzuschauen, und der Schneefall im sibirischen Szenario lässt (trotz des bevorstehenden Sommers) winterliches Flair aufkommen. Ganz besonders eindrucksvoll zeigte sich auf der E3 die Mission in Ohio, bei der wir uns

durch einen Tornado kämpfen mussten. Der Sturm rüttelt an Schildern und Briefkästen, wirbelt Splitter und Staub durch die Luft und reißt uns bei jedem Sprung einige Meter weit fort.

Auch die Gegner werden wunderbar animiert und bewegen beim Sprechen ihre Lippen fast synchron. Unsere Heldin selbst wird einem Körper- und Gesichtslifting unterzogen, um noch mehr Einzelheiten zu offenbaren, wie etwa Wimpern beim Zwinkern. Zudem bekommt sie wieder passend zu den bereisten Ländern entsprechend freakige Klamotten. Angeblich wurden übrigens die Ladezeiten verkürzt, trotz höherer Detailstufe in den Levels. Letztere macht sich vor allem bei den Gebäudetexturen innen und außen bemerkbar.

Tarnen & Täuschen

Agentin Archer muss diesmal ein geheimnisvolles sowjetisches Projekt ausspionieren, das den Dritten Weltkrieg auslösen könnte. Dazu reist sie nach Japan, Indien und in die sibirische Tundra. Allerdings sinnt gleichzeitig die Terrororganisation H.A.R.M. auf Rache, der Cate



Cate bestreitet mit neuer Grafik-Engine heiße Feuergefechte im Schnee der sibirischen Tundra.

im ersten Teil gehörig die Suppe versalzen hatte. Da **NOLF 2** ähnlich wie **Deus Ex** oder **Thief** viel Wert auf Tarnen und Schleichen legt, wird es diesmal sogar ähnlich wie bei Rollenspielen ein Eigenschaftensystem geben. Im Laufe der Abenteuer erlangen Sie Fähigkeitspunkte, die etwa Werte für Zielgenauigkeit oder verdecktes Vorgehen erhöhen. Damit die ganze Sache auch abwechslungsreich bleibt, sollen die Gegner entsprechend intelligent reagieren. So gehen etwa Soldaten nach dem Wachgang schlafen oder essen, wenn sie nicht gestört werden. Unter Beschuss suchen sie Deckung oder durchkämmen nach einem Feu-

ergefecht das Gelände. Damit die Spieler nicht immer gleich zur herkömmlichen Wumme greifen, werden ihnen neben dem Standardarsenal auch Alternativen geboten. So legen Sie etwa eine als niedliches Kätzchen getarnte Mine, die beim Näherkommen explodiert und mit Schlafgas die Gegner ins Land der Träume schickt. Auch eine stinknormale Banane entpuppt sich als heimtückische Waffe. Ein Sturz nach einer Rutschpartie auf der gelben Schale – schon ist der Feind bewusstlos. Ein weiteres cooles Gimmick: Cate schießt mit einer Lippenstift-Kamera unauffällig Beweisfotos. **JS**

Die Banane als Geheimwaffe: Der Ausrutscher setzt den Gegner ohne Aufsehen außer Gefecht.



No One Lives Forever 2

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

Jörg Spormann: »War der Vorgänger schon eine fast perfekte Mischung aus Witz und Spannung, so verspricht **NOLF 2** dank neuer Technik und spritziger Ideen noch mehr geballten Actionspaß. Mir gefallen vor allem die neuen Szenarios und vielen Gimmicks; das frische Wertesystem lässt auf noch mehr taktische Raffinesse hoffen.«