

Gerührt, nicht geschüttelt

The World is not Enough

Im Auftrag Ihrer Majestät schießen und schleichen Sie sich demnächst als britischer Superagent James Bond durch spannende Missionen.

Auch im härtesten Kampf sitzen Anzug und Frisur: James Bond, knallharter Meisterspion und Schwarm schöner Frauen, lässt sich von Bleikugeln oder Explosionen nicht aus der Fassung bringen. Auch am PC soll der smarte Engländer im 3D-Actionspiel **The World is not Enough** demnächst schreckliche Supergangster und irre Iwans in die ewigen Jagdgründe schicken. Das Programm, in dem Sie das Geschehen durch die



Reale Umgebungen dank Quake-3-Engine.

Augen von 007 sehen, basiert auf dem hierzulande als **Die Welt ist nicht genug** veröffentlichten Film mit Pierce Brosnan in der Hauptrolle.

Q, M und R

Vom Zelluloid auf die Festplatte: Die Entwickler wollen Sie durch einen Großteil der Umgebungen aus dem Film schicken. Derzeit sind zehn

Szenarios mit jeweils mehreren Einzellevels geplant. Sie liefern sich auf Schneepisten im Kaukasus heiße Schießereien, erleben Verfolgungsjagden in Istanbul und lernen ein russisches Atom-U-Boot von innen kennen. Dabei ist nicht nur Action pur angesagt, gelegentlich sollen Sie sich auf leisen Sohlen in schwer bewachte Gebäude schleichen. Dabei begegnen Sie einigen der Figuren aus dem Film. Neben der schönen Schurkin Elektra treffen Sie vor allem alte Bond-Vertraute wie seine Chefin M, den kongenialen Bastler Q und dessen Nachfolger R, im Film dargestellt von John Cleese.

Auch ein paar der legendär albernen Gimmicks aus Q's Laboratorium sollen im Spiel auftauchen – welche genau, wollen die Entwickler aber noch nicht verraten. Bond kann im Spielverlauf gut 20 Waffen benutzen, darunter nicht nur seine heiß geliebte Walther PPK, sondern auch die unvermeidliche Kalaschnikow, ein Scharfschützengewehr sowie eine Panzerfaust.

Technik aus Texas

Der englische Geheimagent erwacht erst mit Hilfe texanischer Technik zum virtuellen



James Bond darf prächtig eingerichtete 3D-Räumlichkeiten erkunden.

Leben. Das Spiel basiert auf der **Quake 3-Engine** von id Software, lediglich für die Bewegungen der Figuren hat Electronic Arts ein neues Skeletal-Animation-System entwickelt. Ob die »Lizenz zum Töten« auch hierzulande un-

eingeschränkt gilt, muss bezweifelt werden: Voraussichtlich wird Electronic Arts eine entschärfte Version veröffentlichen, in der sowohl Blut als auch das Anvisieren einzelner Körperteile komplett entfernt werden. **PS**

The World is not Enough

Genre: 3D-Action

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 4. Quartal 2000

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Angesichts von The World is not Enough bin ich so gerührt wie ein Martini: Endlich macht mal jemand ein Spiel um Bond. Grafik und Story versprechen viel Spielspaß. Bis zur Veröffentlichung werde ich jedenfalls fleißig meine Manschettenknöpfe polieren.«