

Bond-Darsteller Daniel Craig hat der berühmten Agenten-Serie seinen Stempel aufgedrückt. Schafft Treyarch dasselbe mit dem offiziellen Spiel zum Film?

# James Bond **Quantum of Solace**

**P**unkt 1 auf der Agenda bei der Pressevorführung von **Quantum of Solace**: Erfrischung mit Wodka Martinis – um 11 Uhr morgens wohlgemerkt. Eigentlich passend, schließlich geht es beim Entwickler Treyarch (**Spider-Man**,

**Call of Duty 3**) in London um das Spiel zum kommenden **James Bond**-Film. Wenn Journalisten aber mit Alkohol gelockt werden, ist man naturgemäß skeptisch. Muss man sich den Lizenz-Shooter etwa schön trinken? Der Raum

verdunkelt sich, die Präsentation beginnt. Und uns ging es bald wie den Martinis: Gelegentlich hat es uns geschüttelt, manchmal waren wir aber auch gerührt.

## Erst ballern ...

Die gezeigte Mission führt uns ins Casino Royale in Montenegro, Hauptschauplatz des letzten Films, wo 007 den Oberschurken Le Chiffre aufspüren soll – erst in der zweiten Hälfte des Spiels wechselt die Handlung zum neuen Bond-Kinoabenteuer. Die Walther P99 im Anschlag schleichen wir die zwar akkurat nachgebauten, aber bislang noch etwas detailarmen Hotelflure entlang. Als ein Bodyguard um die Ecke biegt, schmiegen wir uns an die Wand – prompt wechselt das Spiel wie in **Rainbow Six: Vegas** in eine komfortable Schulterperspektive, aus der wir die Wache gezielt ausschalten. Obwohl der Schuss ohrenbetäubend durch die Flure hallt, lassen sich die nebenan stehenden Gegner nicht beeindrucken. »An der KI arbeiten wir noch«, entschuldigt sich Garret Young, ausführender Produzent des Spiels. Hoffentlich, denn clevere Gegner sind das A und O eines Shooters. Dafür stimmt schon jetzt die Präsentation von **Quantum of Solace**. Die Waffen knattern realistisch, aus den Lautsprechern brandet David Arnolds Originalmusik, und der virtuelle Daniel Craig ist dem echten wie aus dem Gesicht geschnit-

ten. Ebenfalls nett: Als Bond im Verlauf der Mission an der Außenfassade des Casinos entlangklettern, erzählt das Programm in eingestreuten Sequenzen à la **24**, was gerade in Le Chiffres Zimmer vorgeht – filmreif ist das Film-Spiel also schon jetzt.

## ... dann fragen

Überraschung bei einem **James Bond**-Spiel: Treyarch verzichtet auf Fahrsequenzen. Schade, der sündhaft teure Aston Martin DB-8 aus **Casino Royale** bleibt also in der Garage. Abseits der Ballereien und Schleicheinlagen sollen konsolentypische Reaktionstests dennoch für Abwechslung sorgen. So müssen Sie beim Knacken von Schlössern oder dem heimtückischen Ausschalten von Gegnern im richtigen Moment die richtigen Tasten drücken. Das sieht zwar cool aus, wirkt bislang aber arg aufgesetzt. Ebenfalls verbesserungswürdig: Wie in **Call of Duty 4** schickt Ihnen das Programm immer neue Gegnerwelten entgegen, bis Sie eine bestimmte Stelle im Level überschreiten. Das sorgte zumindest bei der Präsentation für zwar brachiale, aber auf Dauer ermüdende Schießereien. Zeit für Feinschliff bleibt dem Treyarch-Team allerdings noch. Zwar hat der Publisher Activision bislang keinen offiziellen Termin genannt. Was aber läge näher, als das Spiel parallel zum Film zu veröffentlichen? Der läuft am 7. November an. **DM**



Die bislang wenig anspruchsvollen **Schleicheinlagen** zeigt das Programm in dramatischen Kamerawinkeln.



James Bond kennt kein Pardon: Vieles in den Levels ist **teilweise oder komplett zerstörbar**. (1360x768)



Hier ballert sich 007 durch **Venedig** und das bleihaltige Finale des Vorgängerfilms Casino Royale.

### James Bond: Quantum of Solace

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Treyarch / Activision** ► Status **zu 80% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Angesichts der bisher gezeigten Levels bin ich skeptisch. Bis auf Craigs virtuelles Ebenbild und die Schauplätze des Films erinnert nämlich nichts an einen Shooter im Bond-Universum – keine Luxusschlitten, keine Q-typische Ausrüstung. Stattdessen gab's bislang nur uninspirierte Ballereien ohne spannende Ideen zu sehen. Hoffentlich verlässt sich Treyarch nicht zu sehr auf die starke Lizenz.



danielm@gamstar.de