



James Bond lässt es oft und gerne krachen. Praktisch: Zum Blindfeuern muss er nicht aus der Deckung treten.

154 SAF 16

James Bond Ein Quantum Trost

Daniel Craig hat's eilig: Auf dem PC heizt Mr. MI6 in nicht mal fünf Stunden durch die letzten beiden Bond-Filme – und lässt die Story dabei ins Abseits eiern.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5672

Ein Blick auf den Klappentext des Spiels verrät: In der unbarmherzigen Welt der internationalen Spionage ist der eigene Verstand die gefährlichste Waffe. Ein Blick in diesen Artikel offenbart: alles Quatsch. Ihren Verstand können Sie bei der Spieleumsetzung zum aktuellen **James Bond-Film Ein Quantum Trost** bedenkenlos ausschalten. Deckung suchen, zielen, schießen und dabei wie der Bond-Darsteller Daniel Craig aussehen – der Ego-Shooter vom **World at War**-Entwickler Treyarch ist schnell zusammengefasst und noch schneller durchgespielt. Obwohl Sie nicht nur die

Geschehnisse aus dem jüngsten Leinwandauftritt des britischen Geheimagenten erleben, sondern auch Szenen aus dem zwei Jahre alten Vorgänger **Casino Royal**, rollt nach fünf Spielstunden der Abspann über den Bildschirm.

Man lebt nur zweimal

Der erste Level von **Ein Quantum Trost** setzt am Ende von **Casino Royal** und damit mitten in der zwei Filme umspannenden Handlung ein. Sie sollen in das Anwesen eines gewissen Mr. White eindringen, seinen Safe knacken und Finanzunterlagen klauen. Wer die Kinovorlagen in dieser Situation

nicht kennt, ist in Sachen Story zunächst völlig orientierungslos. Daran wird sich im Verlauf der Solo-Kampagne auch nicht viel ändern. Die Missionen, die Sie unter anderem in den Saunabereich des Casino Royal, auf das Dach eines Hochgeschwindigkeitszuges, über eine Hochhausbaustelle und in die verwinkelten Gassen von Venedig führen, sind nur Versatzstücke der Filmhandlung. Die Geschehnisse innerhalb der Einsätze bleiben zwar meist nachvollziehbar, einen roten Faden, der die übergeordnete Handlung zusammenhält, suchen Sie hingegen oft vergebens. Den ab-

soluten Tiefpunkt der Dramaturgie bilden die unspektakulär inszenierten Besprechungen mit dem Kommandostab um Bond-Chefin M. Den Sturz Ihres Helden aus einem abgeschossenen Flugzeug sehen Sie so nicht etwa in einer grafischen Sequenz oder per Original-Filmausschnitt, sondern als blinkenden Punkt auf einer digitalen Karte.

Leben und sterben lassen

Wer Bond-Stimmung sucht, wird im **Quantum**-Spiel enttäuscht. Daniel Craig agiert zwar auch in der Kinovorlage ernster als noch



Im **Nahkampf-Reaktionstest** müssen Sie mit dem Mauszeiger schnell den markierten Bereich anklicken.



Ein Schuss auf günstig platzierte **Benzinfässer** und Gastanks hilft Munition sparen. Ohne dass es nötig wäre.



An der Hausfassade vom **Casino Royal** muss Bond im richtigen Moment an den Wachen vorbeischieben.



Zerstörte **Stromkästen** verwirren die Gegner und lassen sie einige Sekunden schutzlos herumtorkeln.

seine Vorgänger und verzichtet auf den klassischen Bond-Schnickschnack wie vergiftete Manschettenknopf-Geschosse und Raketenwerfer-Kugelschreiber. Doch Treyarch hat den Martinischlürfer dermaßen glattgebügelt, dass nur noch sein Äußeres an den smarten Geheimagenten erinnert – im Spiel kommt dem Helden gerade mal ein flotter Spruch über die Lippen.

Beim Spielablauf haben sich die Entwickler mehr Mühe gegeben. Die Missionen sind zwar zu kurz, erlauben aber oft unterschiedliche Vorgehensweisen. Wer sich in Sicherheitssysteme hackt oder Suchscheinwerfern ausweicht, bleibt unentdeckt. Mit dem Schalldämpfer lassen sich Gegner geräuschlos ausschalten. Und wenn Sie sich nah genug an einen der Terroristen heranpirschen, dürfen Sie den Schurken in einem kleinen Reaktionstest ausschalten. Manchmal muss Bond aber auch einfach nur Geduld bewahren und im richtigen Moment ungesehen an einem Fenstersims entlang- und an einer Wache vorbeischieben. Echte Herausforderungen sind diese kleinen Zwischeneinlagen nie, stören aber auch nicht.

Lizenz zum Töten

Die eigentliche Stärke des Spiels liegt in den schnellen Kämpfen. Wenn es das meist sehr gradlinige Leveldesign erlaubt, versu-

chen Ihre KI-Kontrahenten geschickte Flankenangriffe, werfen Granaten und rufen Verstärkung. Sie können die Schurken umgekehrt mit einem gezielten Schuss auf Stromkästen und Feuerlöcher ablenken und dann leicht erledigen. Als gewöhnlicher Ego-Shooter kann **Ein Quantum Trost** also punkten. Die Steuerung ist ausgesprochen präzise, und die Reihe realistischer Waffen vermitteln ihre Feuerkraft überzeugend. Getroffene Gegner reagieren entsprechend ihren Verletzungen, humpeln, fallen und pressen die Hände auf ihre Wunden. Nach ein, zwei Treffern gehen die Feinde meist endgültig zu Boden. Und auch wenn das Spiel in den zwei unteren der insgesamt vier Schwierigkeitsgrade deutlich zu leicht ist, sind Sie nicht kugelsicher und stets auf Deckung angewiesen. Bond schmiegt sich auf Knopfdruck an Wände, Kisten und alles, was sonst noch als Schutz dient. Die Kamera wechselt in solchen Momenten von der Ego-Ansicht in die Schulterperspektive. Für gezielte Angriffe lehnt sich Daniel Craig aus der sicheren Position hervor. Blindschüsse über die Schulter sind aber fast genau so effektiv und wesentlich ungefährlicher. Und wenn dann noch ein Benzinkanister deutlich glänzend neben einem Ihrer Widersacher steht, ist die nächste Explosion nur einen Schuss entfernt.

Ein Quantum zu wenig

Christian Schneider: Die Grafik stimmt, der Sound hämmert, und die Handhabung der Waffen überzeugt. Selbst KI und Steuerung zeigen sich von ihrer Schokoladenseite. Jetzt müsste das neue Bond-Spiel die einzelnen Zutaten nur noch in eine umfangreiche Solo-Kampagne inklusive spielerischer Höhepunkte gießen. Danach das Ganze mit einer nachvollziehbaren Story zuckern – der Ego-Shooter wäre gelungen. Doch bei Treyarch scheint man den zweiten Teil des Rezepts verlegt zu haben. Schade, denn so ist Bond sein Geld nicht wert.



redaktion@gamestar.de

Feuerball

Mit wuchtigen Detonationen, scharfen Texturen und teils zerstörbaren Objekten zeigt die Bond- Umsetzung, was sie optisch kann. An das Effektfeuerwerk eines **Call of Duty: Modern Warfare** reicht die Grafik allerdings nicht heran, denn trotz verwandter Engine wirken die Landschaften in **Ein Quantum Trost** meist zu steril. Wirklich hässlich

sieht das Spiel allerdings erst im Mehrspieler-Modus aus. Doch lassen Sie sich von der faden Optik nicht täuschen: Ein umfangreiches Belohnungssystem, zahlreiche Spielvarianten und die gelungene Steuerung, besonders beim schnellen In-Deckunggehen, machen den Multiplayer-Part zum nicht zu unterschätzenden Spaßfaktor. Nur das optionsarme Lobby-System nervt.

CHS

007: EIN QUANTUM TROST

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER	Treyarch (CoD: World at War, GS 01/09: 86 Punkte)	TERMIN (D)	31.10.2008
PUBLISHER	Activision	CA. PREIS	55 Euro
SPRACHE	Deutsch, Spanisch, Italienisch	USK	keine Jugendfr.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 7 Seiten Handbuch		

	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
ANSPRUCH	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,6 GHz Intel HT A64 3200+ AMD 768 MB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6600 Athlon 64 X2/5000+ 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte

PROFIERT VON Surround-Hardware, Multicore-Prozessoren

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Safedisc

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (12), Deathmatch (12), VIP (12), Conquest (12)

SPELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Windows Live

DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT Viel Potenzial dank starker Spielgrundlage. Das Lobby-System nervt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen, gute Animationen und wuchtige Explosionen + Waffenmodelle - schwache Schatten	8 /10
SOUND	+ Bond-Soundtrack + gute Waffensounds und Originalsprecher ... - ... Letztere wirken teils gelangweilt - schlechte Abmischung	8 /10
BALANCE	+ nützliches Deckungssystem + vier Schwierigkeitsgrade ... - ... von denen nur zwei herausfordernd sind - unfaire Abschnitte	7 /10
ATMOSPHÄRE	+ Bond spielen ... - ... aber ohne Daniel-Craig-Charme - trotz kleiner Details meist sterile Level	5 /10
BEDIENUNG	+ präzise Shooter-Steuerung + guter Wechsel in und aus Deckung + leicht versetztes Zielkreuz aus der Deckung - kein freies Speichern	9 /10
UMFANG	+ Inhalte aus beiden letzten Bond-Filmen ... - ... trotzdem nur fünf Spielstunden langer Einzelspieler-Modus - kaum Wiederspielwert	5 /10
LEVELDESIGN	+ Schauplätze rund um die Welt + sehr gradliniger Levelaufbau - kaum erinnerungswürdige Höhepunkte	6 /10
KI	+ Gegner suchen Deckung ... - ... flankieren den Spieler ... + ... und nutzen Granaten - läppische Endgegner	8 /10
WAFFEN & EXTRAS	+ realistisches Arsenal mit überzeugender Wirkung und Handhabung - keine Bond-Spielzeuge, nur ein PDA - wenig Freischaltbares	7 /10
HANDLUNG	+ Vorgänge während der Missionen gut nachvollziehbar ... - ... Rest zusammenhangslos - ohne Filmwissen unverständlich	4 /10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Solider, aber viel zu kurzer Bond-Shooter.

GameStar 01/2009

Als er den Pass vorlegte, wurde dem echten Bond, dem Ornithologen, einmal der Zutritt zu einem Linienflug verweigert.

79