



Nur einmal zu Beginn des Spiels dürfen wir auch in ein **PS-starkes Boot** steigen.



Bond-Girl und **It-Girl**: Nicole Hunter steht Bond diesmal zur Seite



James Bond 007 Blood Stone

Der letzte 007-Film war kurz, actionreich und vergaß, seine Story zu entfalten. Das neue Spiel ist auch kurz, actionreich und vergisst seine Story ganz. Von Patrick C. Lück

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Activision** Entwickler: **Bizarre Creations (Blur, GS 08/10: 85 Punkte)**
Termin: **5.11.2010** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: [Quicklink: 7156](#)

Rezept für den Vodka Martini »Vesper«: Drei Teile Gordon's Gin, ein Teil Vodka und ein halber Teil Kina Lillet. Gut schütteln, bis es eiskalt ist, und am Schluss eine lange dünne Zitronenschale hinzugeben. Köstlich! Rezept für ein aufregendes **James Bond**-Actionspiel: Daniel Craig und Judi Dench als Originalbesetzung, ein Drehbuch von Bruce Feirstein (**Die Welt ist nicht genug**), der englische Soul-Star Joss Stone als Bond-Girl und Titelsängerin so-

wie die Rennspiel-Profis von Bizarre Creations (**Blur, GS 08/2010: 85 Punkte**) als Entwickler. Gut schütteln, bis ein Action-Hit rauskommt. Das Ergebnis heißt **Blood Stone**, schmeckt fad und ist viel zu schnell runtergeschluckt. Da hat der Barkeeper wohl die falschen Maßeinheiten verwendet.

Dabei stimmt ein großer Teil der einzelnen Zutaten eigentlich: Die Grafik reißt zwar keine Bäume aus, wirkt aber insgesamt ansehnlich, überzeugt mit guten Animationen

und setzt an allen Ecken und Enden zahllose (vor allem explosive) Skriptereignisse zur Ablenkung ein. Beim Sound gefallen die Original-Synchronsprecher aus den Filmen, dynamische Hintergrundmusik sowie ein aufregender Titelsong. Die Atmosphäre stimmt dank der Zutaten Action, Autos, exotische Schauplätze (Athen, Istanbul, Bangkok, Sibirien, etc.) und lässt lediglich einen ordentlichen Schuss Bond-Erotik vermissen. Und die Spielmechanik setzt zu guter Letzt auf Altbewährtes: Wir folgen 007 aus der Schulter-

+ Stärken

+ Originale Bond-Besetzung

- Schwächen

- kaum Handlung
- kaum KI
- kaum Umfang



Auf **Verfolgungsjagd** in Istanbul im legendären Aston Martin: Zahllose Skriptsequenzen versuchen das lahme Renngeschehen zu kaschieren.



Diesmal ist Bond nicht zum Spielen ins **Casino** gegangen, sondern zum Schießen.

perspektive und gehen auf Tastendruck in Deckung, aus der wir uns bequem herauslehnen und feuern können. Das steuert sich präzise und eingängig, und die Speicherpunkte sind fair verteilt. Als Auflockerung winken dazu wilde Auto-Verfolgungsjagden.

Es ist zu leicht, ein Bond zu sein.

Was ist beim Rezept also schiefgelaufen? Antwort: die Qualität der restlichen Zutaten sowie die Dosierung. Dass zum Beispiel die Hintergrundgeschichte von einem bewährten Autor der Filmserie stammen soll, halten wir angesichts der dürrtigen Handlung eher für einen Marketing-Gag. Stets hetzt Bond einem konturlosen Bösewicht durch die Levels hinterher und muss dabei Hundertschaften von extrem blöden Klon-Handlangern aus dem Weg räumen, ehe er am Ende dann den Schurken stellt, der ihn prompt zum nächstschlimmeren Gauner führt. Die Jagd auf Biowaffen dient dabei lediglich als notdürftiges Alibi. Wenigstens zeigt das neue Bond-Girl Nicole Hunter einigermaßen Intelligenz und Stärke, kommt aber in der Geschichte viel zu kurz. Apropos kurz: Nach vier Stunden haben Sie **Blood Stone** durch. Einen Grund, es noch mal zu spielen, gibt es eigentlich nicht. Es sei denn, Sie wollen es im höchsten der vier Schwierigkeitsgrade probieren, denn erst da werden erfahrene Actionspieler einigermaßen gefordert.

Die Leichtigkeit, mit der Bond durch die Gegnerreihen wütet, liegt nicht nur in der schlechten KI begründet, sondern auch in Teilen der Spielmechanik. So verhalten sich

alle Waffen – egal ob AK-47, MP5 oder Bonds Walther P99 – extrem präzise und sehr durchschlagskräftig, selbst über größte Distanzen. Zudem kann Bond im Nahkampf mit simplem Druck auf die F-Taste jeden Gegner ausschalten. Timing? Nicht nötig. Einfach irgendwie hinrennen und F drücken. So meistert 007 die meisten der stur linearen Levels sorglos mit der Pistole und der F-Taste. Als einziges (!) Technik-Hilfsmittel steht ihm dabei sein Smartphone zur Verfügung, mit dem er nicht nur Computer und Kameras hackt, sondern auch Gegner hinter Mauern und Deckungen sichtbar machen kann. Fair hat Bond noch nie gespielt.

Bleiben noch die Autoverfolgungsjagden. Wenigstens die werden Bizarre Creations doch hinzubekommen haben? Leider nicht. Zwar stimmen das Streckendesign und das arcadelastige Fahrverhalten, dafür

hakt es aber beim Geschwindigkeitsgefühl und Spieldesign. Viele Verfolgungsjagden sind auf null Fehlertoleranz ausgelegt. Wer zum Beispiel in Sibirien auf einem halb zugefrorenen Fluss mit seinem Aston Martin Vanquish in ein schlecht einzusehendes offenes Loch in der Eisdecke fährt, wird zum letzten Kontrollpunkt zurückgesetzt. Auch



Erschüttert, nicht gerührt

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ich habe alle Bond-Filme mehrfach gesehen und finde die persönlichen und grimmigen Interpretationen eines Timothy Dalton oder Daniel Craig am besten. Umso schlimmer finde ich, dass **Blood Stone** eher an die Klammkau-Bonds eines Roger Moore erinnert: keine Handlung, flache Charaktere, lächerliche Actionsequenzen sowie dumme Lakaien in Massen. Dass Bizzare Creations dann noch die Rennsequenzen gegen die Wand fährt, ist für mich ebenso unbegreiflich wie die absurd kurze Spieldauer. Trotz aller Kritik: Als Action-Häppchen für zwischendurch kann man sich **Blood Stone** schon antun.

auf anderen Strecken bedeutet ein Fahrfehler oft das Aus, zumal die ununterbrochenen Skriptexplosionen einem die Übersicht über die Strecke rauben. Stures Auswendiglernen ist hier angesagt. Unsere Empfehlung für das nächste Bond-Spiel: Das Rezept bitte dringend überarbeiten! **PCL**

TERMIN: 5.11.2010 PREIS: 40 Euro USK: ab 16 Jahren

Blood Stone

Actionspiel

Publisher Activision
Entwickler Bizarre Creations
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch
Kopierschutz DVD-Abfrage

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Last Man Standing (16), Ziel (16)
SPELTYPEN Netzwerk, Internet DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern
MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden WERTUNG Ausreichend
»Mager ausgestatteter Mehrspieler-Teil mit kurzen Gefechten für zwischendurch. Im Testzeitraum waren kaum Mitspieler online.«

GRAFIK
+ hübsche Schauplätze + gute Animationen
- detailarme Charaktermodelle
- teils matschige Texturen **7/10**

SOUND
+ Original-Synchsprecher der Schauspieler
+ toller Titelsong + gute Hintergrundmusik
- Waffen könnten voller klingen **9/10**

BALANCE
+ vier Schwierigkeitsgrade + fair verteilte Wiedereinstiegspunkte
- erst im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht mehr zu leicht
- Autorennen zum Auswendiglernen **7/10**

ATMOSPÄRE
+ authentisches Bond-Feeling dank Original-Besetzung
+ klassische Bond-Autos + Bond-Girl nicht nur hohle Staffage
- Und wo ist der Sex? **9/10**

BEDIENUNG
+ präzise und simple Shooter-Steuerung
+ Tastenbelegung frei konfigurierbar
- reagiert träge beim Springen und Klettern **8/10**

UMFANG
+ erzielbare Erfolge
- vier Stunden Spieldauer - kaum Wiederspielwert
- unmotivierter und magerer Multiplayer-Teil **3/10**

LEVELDESIGN
+ abwechslungsreiche Schauplätze
+ zahlreiche Skriptereignisse ...
- ... aber manchmal lahm inszeniert - strikt linear **7/10**

KI
+ geht manchmal in Deckung
- läuft oft direkt ins Feuer - reagiert langsam, wenn Bond auf sie zustürmt
- Gegner treffen sich auch gegenseitig **3/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ nützliches Smartphone + mehrere Waffen zur Auswahl
- Waffenverhalten unrealistisch - Autos ohne Waffen
- keine Gadgets **5/10**

HANDLUNG
+ atemlose Hetzjagd auf Biowaffen
- Story belanglos und dünn - Bösewichte konturlos
- Schlusswendung vorhersehbar - M überflüssig **4/10**



Bond hat es diesmal leicht: Ein Druck auf die **F-Taste** nimmt jeden Gegner aus dem Spiel.

