

PLAYZONE SPECIAL 02/04

PLAYZONE



MIT DOPPEL-A3-POSTER!

JAMES BOND-007 ALLES ODER NICHTS

JAMES BOND IST ZURÜCK: ALLES WISSENSWERTE ZUM NEUEN 007-ABENTEUER
Exklusive Hintergrundinformationen zu allen Charakteren, Story und Missionen.

James Bond 007

Alles oder nichts

INHALT

DAS SPIEL

- 04 Der Spielablauf
- 06 Story
- 07 Charaktere
- 12 Multiplayer
- 18 Action
- 20 Die Fahrzeug-Levels
- 22 Waffen & Spezialausrüstung

HINTERGRUND-INFOS

- 09 Richard-Kiel-Interview
- 10 Scott-Bandy-Interview
- 24 Alle Bond-Filme im Überblick

SPECIAL

Poster

Wir hatten wirklich fest damit gerechnet, Ihnen in dieser Ausgabe einen Test zum neuen Bond-Spektakel präsentieren zu können. Leider hat dies zeitlich nicht geklappt. Um Ihnen dennoch etwas Besonderes zu bieten haben wir uns entschlossen, *Alles oder nichts* noch einmal in allen Einzelheiten vorzustellen. Auf den folgenden Seiten finden Sie neben exklusiven Interviews – eines davon mit Richard Kiel, dem Darsteller des Beißers in zwei Bond-Filmen – alles, was es über das neueste 007-Spiel und die zahlreichen Kinofilme zu wissen gibt. Umfangreicher und informativer geht es nicht! Komplettiert wird das Special durch ein doppelseitiges Poster im A3-Format. So dürfte die Wartezeit bis zum 20. Februar, an dem das Spiel (im Gegensatz zu unserer Vorabversion) komplett in Deutsch in den Läden stehen sollte, nicht ganz so lang ausfallen. Viel Spaß beim Lesen wünscht:

Ihr Wolfgang Fischer
Leitender Redakteur

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PLAYZONE,
Dr.-Mack-Strasse 77, 90769 Fürth
E-Mail: psone@compu.de,
Internet: www.play-zone.de

Redaktionsdirektor:

Hans Joplich

Leitende Redakteure:

Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),

Michael Prudnicki (V. i. S. d. P.)

Redaktion: Christian Schönlein

Bildredaktion: Albert Kraus

Textchef: Michael Ploog

Stellvertretende Textchefin:

Margit Koch-Welt

Lektorat/Schlussredaktion:

Birgit Bauer, Claudia Brosse,

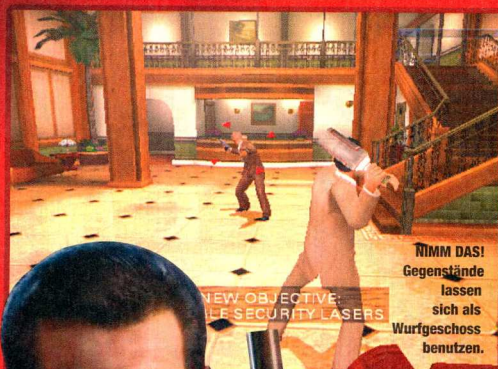
Esther Marsch, Cornelia Lutz

Layout: Fabian Hübner, Stefanie Salmann,

Matthias Schöffel

Urheberrecht Alle in der PLAYZONE-Sonderhefte ver-
öffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorher-
igen schriftlichen Genehmigung des Verlags.





LOSLASSEN! Im Nahkampf können Sie Ihre Gegner leicht entwaffnen.

Für *Alles oder nichts* tauschte Electronic Arts die Ego-Shooter-Elemente der Vorgänger gegen Action aus der 3rd-Person-Perspektive. Die Vorteile liegen auf der Hand: Zum einen ist Bond-Darsteller Pierce Brosnan nicht nur in den Zwischensequenzen zu sehen, sondern steht als Spielfigur die ganze Zeit sichtbar im Mittelpunkt. Zum anderen werden wesentlich mitreißendere Nahkämpfe möglich, bei denen Sie Ihre Gegner mit gezielten Griffen entwaffnen, mit Combos zudecken oder gleich rabiat gegen Wände knallen können – solche dynamischen Handgemenge wären aus der bisherigen Ego-Perspektive undenkbar. Spätestens wenn Sie sich gegen mehrere Gegner von allen Seiten wehren müssen, werden Sie die Vorteile der neuen Perspektive schätzen lernen, denn so behalten Sie problemlos den Überblick über die gesamte

Situation und halten sich zum Beispiel die von hinten angreifenden Gegner fast beiläufig mit Ellbogenstößen vom Hals.

SPIDER-MAN LÄSST GRÜSSEN

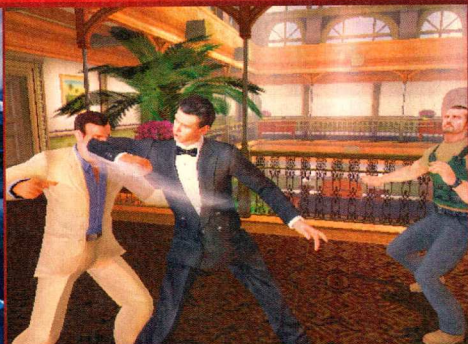
Schon in den letzten 007-Spielen konnte man die so genannten „Bond-Momente“ erleben, wenn man etwa mehrere Gegner geschickt erledigte, indem man ein Seil durchschoss und so eine Kiste auf sie stürzen ließ. In der Regel waren solche Stellen relativ leicht zu erkennen. Dies ist bei *Alles oder nichts* ein wenig anders: Hier können Sie sich für einen Moment konzentrieren und die Umgebung genau studieren, um auch weniger auffällige Auslöser für Bond-Momente zu finden. Damit Sie auch mitten in hektischen Schießereien die Übersicht behalten, hat EA den so genannten Bond-Sinn ins Spiel integriert. Durch Tastendruck

Der Spielablauf

Alles **eine Frage der Perspektive**: Das neue Bond-Abenteuer bietet noch mehr Action als die Vorgänger!



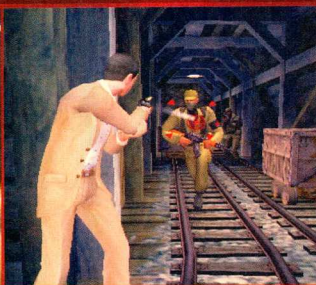
BOND-SINN Das Spiel läuft langsamer und besondere Ziele leuchten rot auf.



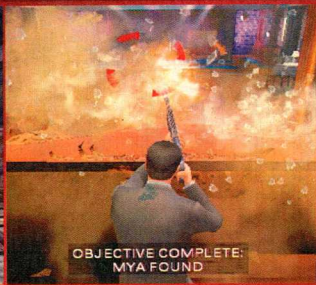
ELLBOGEN ANS KINN Gegner von allen Seiten? Für Bond kein Problem!



GANZ LEISE Dieser Wachmann ahnt noch nichts.



UM DIE ECKE Aus der Deckung feuern lohnt sich.



GUT GEDECKT hockt 007 hinter dem Bar-Tresen.

können Sie dabei das Spiel extrem langsam laufen lassen und sich in aller Ruhe umsehen. Strategisch wichtige Punkte werden dabei rot hervorgehoben. Mit dem Bullet-Time-Modus eines *Max Payne 2* ist dies aber nicht vergleichbar – sobald Sie abdrücken, geht das Spiel im normalen Tempo weiter, James bewegt sich also nicht schneller als seine Gegner.

CLEVER VORGEHEN

Sie brauchen bei *Alles oder nichts* allerdings auch keine Zeitlupen-Hilfestellung, um die Gegner aufs Korn zu nehmen, denn das per Knopfdruck zuschaltbare Zielsystem sorgt dafür, dass Sie im Spiel mit der Genauigkeit eines Präzisionsschützen feuern. Einfach werden die Schießereien dadurch aber noch lange nicht, denn die

Gegner sind Bond in der Regel zahlenmäßig klar überlegen. Da heißt es Deckung suchen hinter Ecken und Kisten und aus sicheren Positionen feuern, ohne zu viele Kugeln abzukriegen. Die schon in den Vorgängern enthaltene Stealth-Komponente kommt natürlich ebenfalls zum Tragen, und so ist es manchmal möglich, sich von hinten lautlos an einen Gegner her-

anzuschleichen und so das Aufsehen zu verhindern, das mit einem Feuergefecht verbunden wäre. Bei all den Änderungen sei aber ausdrücklich gesagt, dass *Alles oder nichts* trotz allem letztendlich mehr auf Action setzt als die Vorgänger, denn die wenigen im Spiel enthaltenen „Rätsel“ (Schalter öffnet Tür ...) sind hier wirklich nicht der Rede wert. (mp)



KNALLHART James klatscht einen Gegner an die Wand.



BRENZLIG Solche Szenen wären bei einem Ego-Shooter nicht machbar.

Typisch Bond – Action satt,
ein verrückter Bösewicht und
wunderschöne Frauen

Story



Ein großemwahn-sinniger Irrer bedroht mit außergewöhnlicher Technologie und einem perfiden Plan den Weltfrieden. Der Einzige, der den Superbösewicht stoppen kann, ist natürlich der vielseitige Geheimagent im Dienste Ihrer Majestät mit dem Codenamen 007, James Bond. Dieses recht simple Handlungsschema zieht sich wie ein roter Faden durch alle Bond-Spiele und -Filme. *Alles oder nichts*, das dritte PS2-Agentenabenteuer, das nicht auf einem der Kinofilme basiert, bildet da keine Ausnahme. Als Bösewicht muss der Ex-KGB-Agent Nikolai Diavolo herhalten. Ein Kommunist, wie er im Buche steht, der mit der kompletten westlichen Welt und im Speziellen mit Bond noch ein Hühnchen zu rupfen hat. Diavolo nimmt es 007 nämlich persönlich übel, dass er vor vielen Jahren seinem Kumpel Max Zorin „im Angesicht des Todes“ das Handwerk gelegt hat. Dies soll mithilfe modernster Nanotechnologie, entwickelt von der bildhübschen und brandgefährlichen Wissenschaftlerin Katya Nadanova gelingen. Natürlich lässt Bond nichts unversucht, um Diavolo von seinem Vorhaben abzubringen. Unterstützt wird er dabei wie immer von seiner Vorgesetzten M und von Technikgenie Q. Weitere Verbündete im Kampf gegen Diavolo und seine Schergen sind die Geologin Serena St. Germaine und die NSA-Agentin Mya Starling. (wf)

Charaktere

EA ist es gelungen, ein Bond-würdiges **Ensemble** namhafter Hollywood-Stars zusammenzutrommeln.

James Bond

Ladykiller und erstklassiger Geheimagent in einer Person. 007 kommt selbst aus den verwickeltesten Situationen unbeschadet heraus und schafft es, alle Frauen ins Bett zu bekommen.

Realschauspieler: Pierce Brosnan

Geboren am: 16. Mai 1953

Bevor er in *Goldeneye* zum ersten Mal die Rolle des smarten Geheimagenten übernahm, machte sich der Ire vor allem durch die TV-Serie *Remington Steele* einen Namen. An der Seite von Stephanie Zimbalist löste er als gewitzter Privatdetektiv Mordfälle. Momentan dreht er mit Salma Hayek und Woody Harrelson die Actionkomödie *After the Sunset*. Für den nächsten Bond-Film, der 2005 gedreht werden soll, ist er ebenfalls schon fest eingeplant.

Wichtigste Filme: *Stirb an einem anderen Tag* (2002), *Die Welt ist nicht genug* (1999), *Die Thomas Crown Affäre* (1999), *Der Morgen stirbt nie* (1997), *Dante's Peak* (1997), *Mars Attacks* (1996), *Goldeneye* (1995), *Mrs. Doubtfire* (1993), *Der Rasenmähermann* (1992), *Remington Steele* (TV/1982)



„M“



Seit *Goldeneye* Bonds neuer Boss. Nach gravierenden Anfangsschwierigkeiten ist die resolute Dame jetzt voll auf Bonds Seite und unterstützt ihn so gut wie möglich.

Realschauspieler: Judi Dench **Geboren am:** 19. Dezember 1934

Die Britin Judi Dench – Mitglied der Royal Shakespeare Company – ist eine außerordentlich erfolgreiche Bühnenschauspielerin, die schon in unzähligen Theaterstücken und Aufführungen glänzte.

In Hollywoodfilmen ist sie eher selten zu sehen. Die Rolle als James Bonds Boss „M“, die sie seit 1995 innehat, ist ihr dennoch wie auf den Leib geschrieben. Ihr nächster Filmauftritt ist eine Sprechrolle im Disney-Zeichentrickfilm *Home on the Range*, der 2004 in die deutschen Kinos kommen wird.

Wichtigste Filme: *Stirb an einem anderen Tag* (2002), *Schiffsmeldungen* (2001), *Die Welt ist nicht genug* (1999), *Shakespeare in Love* (1998), *Der Morgen stirbt nie* (1997), *Hamlet* (1996), *Goldeneye* (1995), *Henry V* (1989)

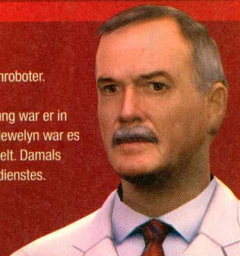
„Q“

Viele Fans werden John Cleese in erster Linie als Mitglied der genialen Komikertruppe Monty Python kennen. Seit deren Auflösung war er in diversen Komödien zu sehen, wobei *Ein Fisch namens Wanda* die wohl bekannteste war. Nach dem Tod von „Ur-Q“ Desmond Llewelyn war es vollkommen logisch, dass Cleese ihn beerben würde, schließlich haben die beiden in *Die Welt ist nicht genug* gemeinsam gespielt. Damals war der Ex-Monty-Python noch der Gehilfe, jetzt ist er der leicht verwirrte Boss der Innovationsabteilung des britischen Geheimdienstes.

Wichtigste Filme: *Stirb an einem anderen Tag* (2002), *Die Welt ist nicht genug* (1999), *Wilde Kreaturen* (1997),

Erk der Wikinger (1989), *Ein Fisch namens Wanda* (1989), *Monty Python's Der Sinn des Lebens* (1983),

Das Leben des Brian (1979), *Ritter der Kokosnuss* (1975), *Fawcety Towers* (TV/1975)



Serena St. Germaine

Serena ist das typische Bond-Girl. Sie sieht nicht nur fantastisch aus, sondern ist oben-dreien eine hervorragende Geologin und erfah-

rene Hubschrauberpilotin. Bei der Untersuchung einer geologischen Anomalie in Südamerika trifft sie das erste Mal auf den Doppelnullagenten und verliebt sich natürlich sofort in den charmanten Bond.

Realschauspieler: Shannon Elizabeth **Geboren am:** 7. September 1973

Die meisten Fans kennen Shannon in der Rolle der sexuell freizügigen Austauschschülerin Nadia aus den ersten beiden *American Pie*-Filmen. Seither geht es mit ihrer Karriere nicht unbedingt steil aufwärts. Ihr aktuelles Hauptprojekt ist der Werwolf-Horrorfilm *Cursed* von Kultregisseur Wes Craven, in dem sie an der Seite von Christina Ricci spielt.

Wichtigste Filme: *Tatsächlich Liebe* (2003), *13 Geister* (2001), *Jay und Silent Bob schlagen zurück* (2001), *American Pie 2* (2001), *Scary Movie* (2000), *American Pie* (1999)



Nikolai Diavolo



Der ehemalige KGB-Agent Diavolo war ein Verbündeter des Bösewichts Max Zorin aus dem Bond-Film *Im Angesicht des Todes*. Nachdem er jahrelang in der Versenkung verschwunden war, hat er nun Bond und der ganzen Welt den Krieg erklärt.

Realschauspieler: Willem Dafoe **Geboren am:** 22. Juli 1955

Den Durchbruch als Schauspieler schaffte Dafoe durch seine hervorragende schauspielerische Leistung in Oliver Stones Vietnam-Drama *Platoon*. Danach ging es mit seiner Karriere steil aufwärts, nicht zuletzt weil er höchst unterschiedliche Rollen annahm und auch meisterte. Seine letzte große Hauptrolle hatte er in *Spider-Man*, wo er der Spinne als Grüner Kobold ganz schön zusetzte.

Wichtigste Filme: *Irgendwann in Mexiko* (2003), *Spider-Man* (2002), *American Psycho* (2000), *Der englische Patient* (1996), *Das Kartell* (1994), *Geboren am 4. Juli* (1989), *Mississippi Burning* (1988), *Platoon* (1986), *Straßen in Flammen* (1984)

Katya Nadanova

Die Russin ist nicht nur eine brillante Wissenschaftlerin, sondern auch ein eiskalter Killer. Wo immer sie auftaucht, macht sie 007 das (Über-)Leben unheimlich schwer. Durch sie erhält Diavolo Zugang zur Nanotechnologie.

Realschauspieler: Heidi Klum **Geboren am:** 1. Juni 1973

Die Schauspielkarriere des deutschen Supermodels aus Bergisch-Gladbach beginnt gerade erst. Momentan steht sie zusammen mit Estella Warren und Gary Hope für den Film *Normad: The Two Worlds* vor der Kamera, der im Laufe des Jahres in die deutschen Kinos kommen wird. Weitere Filmprojekte wird sie wohl erst nach der Geburt ihres Kindes in Angriff nehmen.



Mya Starling



Als Topagentin der NSA in New Orleans hilft die undercover als Sängerin arbeitende Schönheit Bond bei der Vereitelung von Diavolos Plänen. Da zwischen dem Nachtclub, in dem Mya Starling singt, und dem Bösewicht eine Verbindung besteht, gerät sie bei der Beschaffung von Informationen schon bald in die Schusslinie der Verbrecher.

Natürlich versucht Bond alles, um sie zu retten.

Realschauspieler: Mya **Geboren am:** 10. Oktober 1979

Die R&B-Sängerin Mya ist zwar gerade mal 24 Jahre alt, aber schon fast ein alter Hase im Showbiz. Im Jahr 2001 erhielt sie zusammen mit Christina Aguilera, Lil' Kim und Pink den Grammy für den Song „Lady Marmalade“.

Wichtigste Filme: *Dirty Dancing: Havana Nights* (2004), *Chicago* (2002), *In Too Deep* (1999)

Beißer (Jaws)

Ein alter Bekannter von 007, mit dem sich der Geheimagent schon in den Filmen *Der Spion, der mich liebte* und *Moonraker* auseinander setzen musste. Beißer ist bärenstark und verfügt zudem über ein gefährliches Metalgebiss, mit dem er sogar Stahlselle durchtrennen kann.

Realschauspieler: Richard Kiel **Geboren am:** 13. September 1939

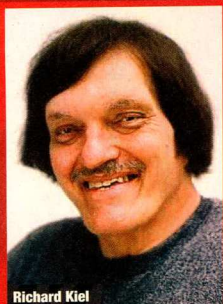
Obwohl er auch in anderen großen Hollywood-Produktionen mitspielte, konnte sich Kiel nie ganz vom Image des Beißers trennen und erhielt demzufolge auch keine richtigen Hauptrollen. Heutzutage ist der mittlerweile 64-jährige nur noch selten im Kino zu sehen.

Wichtigste Filme: *Inspektor Gadget* (1999), *Happy Gilmore* (1996), *Der namenlose Reiter* (1985), *Moonraker* (1979), *Der wilde Haufen von Navarone* (1978), *Der Spion, der mich liebte* (1977), *Die Kampfmaschine* (1975)



„Frauen schrecken wegen meines schlechten Rufs als ‚Beißer‘ davor zurück, mich zu umarmen.“

Interview mit Richard Kiel, dem Beißer aus den Bond Filmen.



Richard Kiel

mich liebte und *Moonraker* in Erinnerung geblieben bin. Das macht mir auch überhaupt nichts aus, denn ich möchte diese Rolle sehr gern.

PLAYZONE: Passiert es Ihnen immer noch, dass sich Ihnen weibliche Fans an den Hals werfen?

„Ich würde unheimlich gern noch einmal in einem Bond-Film mitwirken.“

RK: (lacht) Ehrlich gesagt hatte ich dieses Problem nie. Ich denke, Frauen schrecken wegen meines schlechten Rufs als „Beißer“ davor zurück, mich zu umarmen.

einmal in einem Bond-Film einen Bösewicht spielen?

RK: Momentan arbeite ich an meinem dritten Buch. Ich würde aber unheimlich gern noch einmal in einem Bond-Film mitwirken. Ich erhalte viel Fanpost, in der immer wieder die Frage gestellt wird, ob ich beim nächsten Bond-Film mitspielen

PLAYZONE: Schauen Sie sich gelegentlich Webseiten an, die Fans Ihnen zu Ehren ins Internet gestellt haben? Anscheinend sind Sie bei den Frauen noch recht hoch im Kurs, vor allem in Schweden.

RK: Ich habe mir natürlich aus Neugierde mal die eine oder andere angeschaut. Von der besagten schwedischen Webseite weiß ich aber leider nichts. Ich bin richtig gespannt, was ich dort wohl finden werde.

PLAYZONE: Was halten Sie vom neuen Bond-Spiel und der Umsetzung des von Ihnen verkörperten Charakters?

Richard Kiel: Ich denke, es wird ein großartiges Spiel werden. Am besten finde ich die Umstellung auf die Third-Person-Perspektive, man bekommt so viel mehr von der Umgebung mit. Soweit ich das beurteilen kann, ist auch die Grafik des Spiels exzellent. Mein Charakter ähnelt dem Beißer in den Filmen sehr stark und hat nichts Comicartiges an sich. EA ist es hervorragend gelungen, mein Aussehen ins Spiel zu übertragen.

PLAYZONE: Glauben Sie, dass Sie sich in Ihrer Schauspielkarriere jemals vom Image des Beißers in den James-Bond-Filmen trennen konnten?

RK: Ich hatte glücklicherweise eine sehr abwechslungsreiche Karriere mit vielen Rollen, die mit dem Beißer aus den Bond-Filmen nichts zu tun hatten. Viele Filmfans kennen mich aus der Golfkomödie *Happy Gilmore* mit Adam Sandler, andere aus *Die Kampfmaschine* (Anm. der Redaktion: Football-Film aus dem Jahre 1974) mit Burt Reynolds. Nicht zu vergessen der Western *Pale Rider* mit Clint Eastwood und *Der wilde Haufen von Navarone* mit Harrison Ford. Es stimmt aber, dass ich vielen Fans in erster Linie durch mein Mitwirken in den Bond-Filmen *Der Spion, der*

werde. Letztendlich liegt die Entscheidung bei den Filmproduzenten. Selbst ein kurzer Gastauftritt wäre aber eine schöne Sache für mich.



IN ACTION So kennt man Kiel als Beißer aus den Bond-Filmen *Moonraker* und *Der Spion, der mich liebte*.

PLAYZONE: Was ist die kurioseste „Hollywood“-Situation, in der Sie sich je befunden haben? Haben Sie schon einmal zusammen mit Frank Sinatra und Jack Nicholson eine Flasche Champagner in einem Whirlpool geköpft?

RK: (schmunzelt) Das hört sich für mich nicht unbedingt nach Spaß an. Ich habe immer versucht, mich von der wilden Hollywood-Partyszene fernzuhalten, da ich mich da nicht unbedingt wohl fühle.

PLAYZONE: Was steht bei Ihnen als Nächstes auf dem Plan? Würden Sie gern wieder



„90 Tage mehr Zeit, um ein 90-

Im Rahmen einer Präsentation des Spiels unterhielten wir uns



Scott Bandy

PLAYZONE: Beim neuen Bond-Spiel haben Sie teilweise die Entwicklerteams gewechselt.

SCOTT BANDY: Das ist richtig. Die Levels, in denen man Bond direkt steuert, wurden bisher von Eurocom entwickelt, diesmal hat das Electronic-Arts-Team in Redwood Shores sie übernommen. Die Rennspiel-Levels werden weiterhin von unserem kanadischen Studio in Vancouver gemacht, das auch an *Need for Speed* arbeitet.

PLAYZONE: Warum wird das Spiel zwar in den USA, nicht aber in Europa online spielbar sein?

SB: Unser ursprünglicher Plan sah gar keine Online-Unterstützung vor. Wir bekamen durch die Verlängerung der Entwicklungszeit die Gelegen-

PLAYZONE: Warum wurde *Alles oder nichts* in Europa vom Weihnachtsgeschäft aufs Frühjahr verschoben?

SB: Die Verschiebung galt weltweit. Wir erreichten unseren ursprünglichen Termin und dachten alle, wir hätten ungefähr ein 85%-Spiel. Die Verantwortlichen gaben uns 90 Tage mehr Zeit, um ein 90- bis 95%-Spiel zu schaffen. Es lag an der Qualität der Alpha-Version, die so einen guten Eindruck machte, dass sie die Entscheidung fällten, an das Spiel zu glauben und alles daranzusetzen, ihm den letzten Feinschliff zu verpassen. Es war kurzfristig eine schwierige Zeit für das Entwicklerteam, aber nun, da wir uns dem Ende der verlängerten Entwicklungszeit nähern, sind alle glücklich damit, wo wir mit dem Spiel angelangt sind.

„Pierce Brosnan geht's vor allem darum, wie Bond im Spiel handelt und was er sagt.“

heit, doch noch einen entsprechenden Spielmodus einzubauen, doch war das auch für den nordamerikanischen Markt zeitlich recht riskant. Für die PAL-Version hätten wir unsere Sony-Libraries updaten müssen, die komplette PAL-Lösung hätten wir dafür anders angehen müssen.

PLAYZONE: Was könnt ihr im Spiel umsetzen, das in einem Bond-Film nicht möglich gewesen wäre?

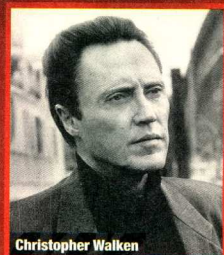
SB: Zum Beispiel müssen wir uns bei den Fahrzeug-Abschnitten natürlich keine Sorgen um die Schauspielerei machen und können die Autos durch die Gegend springen lassen. Wir

haben auch viel mehr Freiheiten, was die Kameraführung angeht. Auch können wir Orte erschaffen, die in der Realität unmöglich zu bauen wären. Selbst wenn man sie bauen könnte, so wäre es immer noch unmöglich, sie zu filmen.

PLAYZONE: Sie haben bei der Entwicklung mit vielen Hollywood-Stars gearbeitet. Was für Wünsche haben diese für das Spiel geäußert?

SB: Willem Dafoe war es sehr wichtig, wie sein Charakter stirbt. Er sollte nicht nur erschossen oder vom Bus überfahren werden. Wir mussten dafür sorgen, dass der Untergang seines Charakters cool genug ist, doch ich will vorab nicht zu viel verraten. Shannon Elizabeth ging es vor allem um ihr Haar. Sie wollte,

Bonds Aussehen im Spiel angeht. Es ging ihm eher darum, was Bond tut und wie er ein Problem löst – ist die Story eines Bond-Films würdig? Ich denke



Christopher Walken

auf jeden Fall, dass ihm der Bond-Charakter über die Jahre sehr ans Herz gewachsen ist und er eine starke persönliche Bindung zu ihm spürt. Immer wenn

„Christopher Walken wollte ursprünglich die Rolle des Bösewichts.“

dass es richtig gut aussieht und einen ganz bestimmten Look hat. Heidi Klum wollte, dass ihre Kostüme cool sind und dass sie darin gut aussieht. Am Anfang des Spiels sieht man sie als Wissenschaftlerin in einem normalen Laborkittel und Heidi fand, dass das etwas gewöhnlich aussah, und wollte cooler aussehen. John Cleese war die Behandlung von Q innerhalb der Story wichtig. Er wollte, dass Q eine wichtige Rolle spielt und dazu beiträgt, dass Bond erfolgreich ist. Ich weiß auch, dass John die besondere Beziehung zwischen Bond und Q mit all den Sticheleien sehr schätzt, daher war's ihm wichtig, dass wir das beibehalten. Pierce Brosnan hat genaue Vorstellungen vom Charakter James Bond. Ihm ging es um Glaubwürdigkeit und dass die generelle Qualität mit einem Bond-Film mithalten kann, auch was die Story angeht. Er gab uns weniger Vorgaben, was

er Kommentare zum Drehbuch hatte, war's etwas wie: „Würde Bond wirklich so etwas tun oder sagen?“

PLAYZONE: Sie meinten, dass sich auch andere Filmstars für Rollen im Spiel beworben haben. Können Sie Namen nennen?

SB: Christopher Walken hatte anfangs Interesse angemeldet, die Rolle des Bösewichts zu übernehmen. Ursprünglich wollten wir Max Zorin zurückkehren lassen (Christopher Walkens Charakter aus dem Bond-Film *Im Angesicht des Todes*, Anm. d. Red.), der übrigens bei *Alles oder nichts* erwähnt wird. Willem Dafoes Charakter Nikolai Diavolo, der jetzt im Spiel der Bösewicht ist, ist nämlich ein Schützling von Zorin. Leider war es nicht möglich, die Entwicklung des Spiels mit Christopher Walkens Terminkalender in Ein-

bis 95%-Spiel zu schaffen"

mit **Scott Bandy**, dem Senior Producer von *Alles oder nichts*.

klung zu bringen, denn eigentlich war er sehr von einer möglichen Rückkehr von Max begeistert und meinte, es würde

nicht machen können. Die Versuchung ist groß, aber das wäre extrem schwierig für uns. Ich will gar nicht daran denken,

„Dieses Jahr gibt es keinen neuen Bond-Film – das Spiel soll ein Ersatz sein.“

sicher viel Spaß machen. Aber letztendlich sprang Willem ein und machte seine Sache einfach fantastisch.

PLAYZONE: Dieses Jahr gibt es keinen neuen Bond-Film – soll das Spiel quasi ein Ersatz für den Film sein?

SB: Absolut!

PLAYZONE: Wie wäre es mal mit einem Spiel, das auf einem klas-

vier unterschiedliche Bonds modellieren zu müssen.

PLAYZONE: Was ist Ihr liebster Bond-Film?

SB: *James Bond jagt Dr. No*. *Goldfinger* mag ich auch. *Dr. No* hat eine Rauheit, eine niedrigere Produktionsqualität als später von Bond gewohnt, die mir zusagt. Aber ich bin trotzdem ein echter Fan der ganzen Serie.

Walken zugeschnittenes Spiel zum Beispiel?

SB: Das ist sicherlich eine interessante Idee. So wie sich die Videospiele-Branche der Filmbranche annähert, wird das bestimmt passieren. Es gibt ja jetzt schon einige solche Fälle. Aber ich denke, dass eine der großartigen Sachen an einem Bond-Spiel die Kombination von beidem ist. Wir können unsere eigene Geschichte erzählen und unsere eigenen Stars ins Spiel einbauen, haben aber mit Bond eine bekannte und sehr beliebte Hauptfigur. Ich denke, das ist ein echter

Alpha-Stadium. Danach will ich direkt weitermachen und die Pre-Production-Phase des nächsten Bond-Spiels einleiten.

PLAYZONE: Für wie viele Jahre haben Sie die Lizenz noch?

SB: Noch sieben Jahre.

sischen Bond-Film basiert?

SB: Ich glaub, es gibt eine Chance für so etwas. Das Risiko ist natürlich, dass so viele dieser Filme so beliebt sind, dass es nicht einfach wäre, ihnen gerecht zu werden. Die Spiele müssten natürlich mehr bieten als bisher. Das wäre bei vielen Filmen sicherlich sehr schwer. Ich denke aber auch, dass unsere Lizenz es uns ermöglicht, unsere eigenen Geschichten innerhalb des Bond-Universums zu erzählen, und die Versuchung ist sehr groß, etwas Eigenes zu machen und neue Charaktere und Elemente in die Serie einzuführen.

PLAYZONE: Könnte man dem Spieler dann nicht zumindest die Möglichkeit bieten, sich für einen der Bond-Darsteller zu entscheiden?

SB: Leider gibt es eine ganze Menge Gründe, warum wir das

Liebesgrüße aus Moskau mag ich auch sehr.

PLAYZONE: Und Ihr liebster Bond-Darsteller?

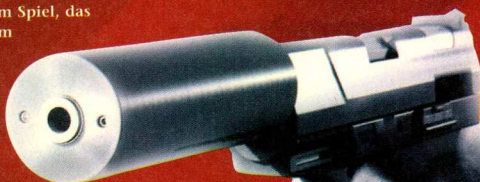
SB: Es gibt zwei. Pierce ist großartig, macht seine Sache definitiv sehr gut. Wegen meiner Vorliebe für die alten Bond-Filme mag ich natürlich Sean Connery auch sehr. Aber Pierce ist vom Publikum mittlerweile eindeutig als Bond akzeptiert worden.

PLAYZONE: Sie sagten, es besteht viel Interesse bei Hollywood-Darstellern, an Spielen mitzuwirken. Könnten Sie sich vorstellen, mal ein originelles Spiel für die zu machen? Ein auf Christopher

Bonus – sowohl für die Spieler als auch für eine Firma wie Electronic Arts. Aber sicherlich wird es in der Zukunft originelle Spielideen mit Hollywood-Stars in den Hauptrollen geben.

PLAYZONE: Was sind Ihre Pläne für die Zukunft?

SB: Nach Hause fliegen (lacht). Erst einmal machen wir das Spiel fertig, wir sind gerade im



Multiplayer

Zwei Agenten sind stärker als einer. Im Multiplayer-Modus gehen Sie zusammen auf Ganovenjagd.

Irgendwann ist es so weit: James Bond hat es geschafft und erneuert die Welt aus den Klauen des Bösen befreit. Und dann? Es gibt noch immer viel zu tun! Und zwar für die Agenten-Kollegen von Mr. Bond. Zu zweit dürfen Sie sich in 13 völlig neuen Missionen in drei verschiedenen Ländern auf die Jagd nach internationalen Terroristen begeben. Teamwork ist dabei Pflicht. Halten Sie sich gegenseitig den Rücken frei oder Sie haben kaum eine Chance! Der Schwerpunkt liegt also klar auf der Action. Die einzige nichtkämpferische Tätigkeit, die Sie im Team ausführen müssen, ist das Betätigen von Schaltern, um bestimmte Türen zu öffnen.

PUNKTE, BESTZEITEN UND DUELLE

Haben Sie sich durch die neuen Multiplayer-Missionen gekämpft (eine Auflistung aller

Levels finden Sie auf Seite 17), können Sie diese im Race oder Scramble-Modus gleich noch mal bestreiten. Im Race-Modus läuft eine Zeitanzeige mit, die Sie über die Dauer der aktuellen Mission informiert. Arbeiten Sie also zusammen und seien Sie schnell, um neue Rekorde aufzustellen. Ähnlich verhält es sich im Scramble-Modus. Nur gehen Sie hier auf die Jagd nach einem hohen Punktestand anstatt nach Bestzeiten. Sind Ihnen diese Alternativen etwas zu simpel, können Sie sich auch im Arena-Modus austoben. Bis zu vier Spieler können hier in drei verschiedenen Arenen aufeinander losgehen. In einer der drei Arenen treibt sogar der Beißer sein Unwesen! Freundliche Agenten helfen ihren Mitspielern hier im Zweifelsfall aus der Patsche, während hinterlistige Naturen den Beißer zu ihrem Vorteil nutzen. Actionreiche Mehrspieler-Gefechte sind also vorprogrammiert – egal ob mit- oder gegeneinander! (cs)



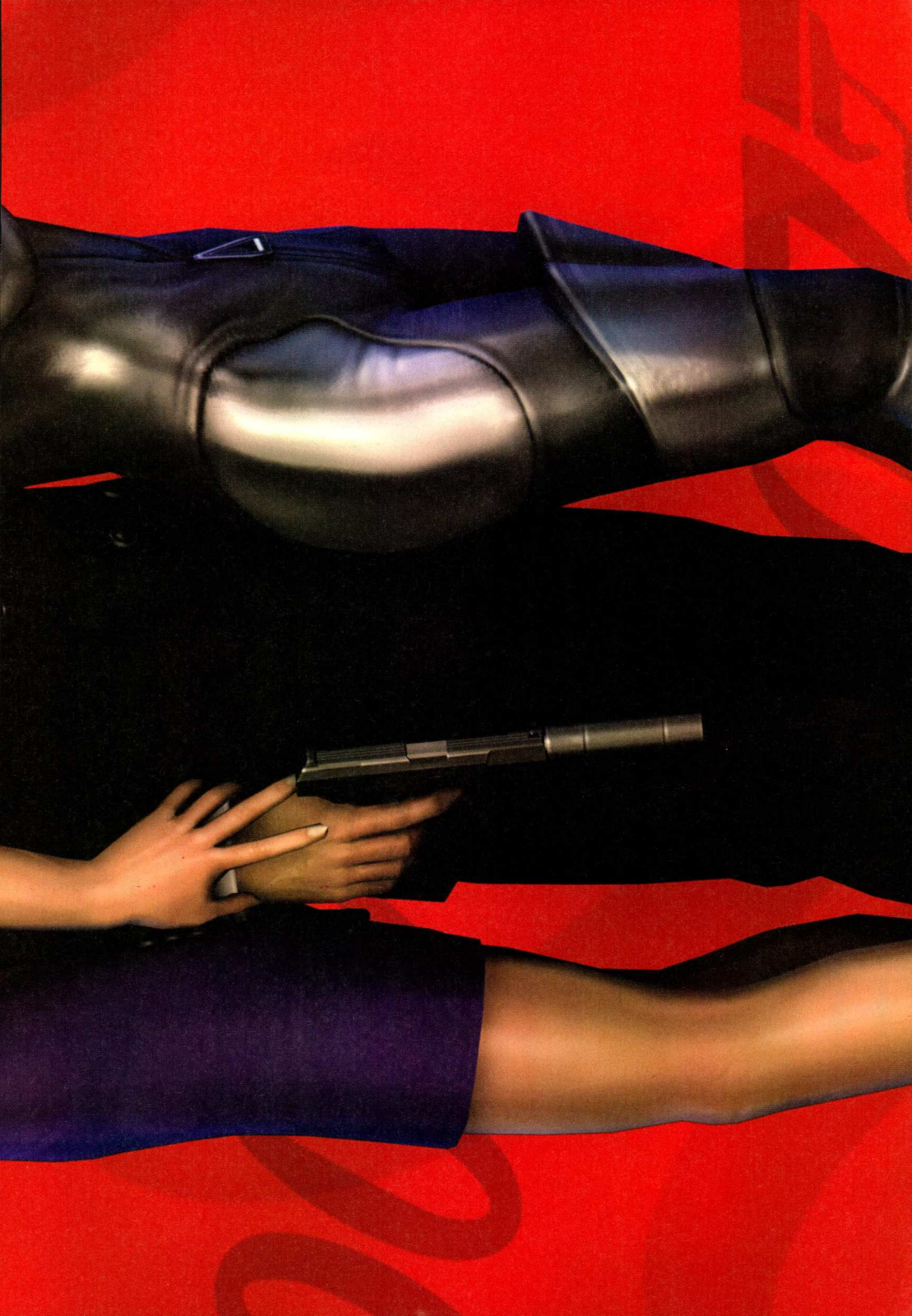
TEAM Spieler 1 entschärft die Bombe, Spieler 2 gibt Deckung.



BLAUES AUGE In den Arenen sind Waffen verteilt. Prügeln geht aber auch.

007TM EVERYTHING
OR NOTHINGTM







Alle Multiplayer-Levels im Überblick

Tunesien



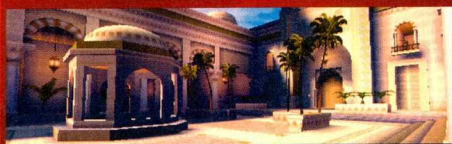
Level: Bazaar Missionsziel: Gelangen Sie zum Stadtzentrum.



Level: Townsquare Missionsziel: Finden Sie den Eingang zum geheimen Palast.



Level: Palace Missionsziel: Entschärfen Sie alle Bomben in Soppfos Palast.

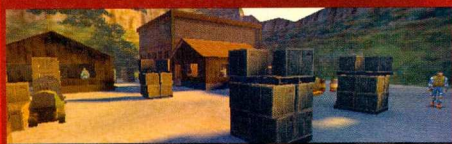


Level: Courtyard Missionsziel: Besiegen Sie Soppfo

Andaman Sea



Level: Beach Missionsziel: Gelangen Sie zum Gipfel des Kliffs.



Level: Barracks Missionsziel: Finden Sie den Eingang zur Mine.



Level: Compound Missionsziel: Finden Sie den Eingang zur Laser-Fabrikanlage.



Level: Laser Facility Missionsziel: Legen Sie die Nano-Laser-Generatoren lahm.

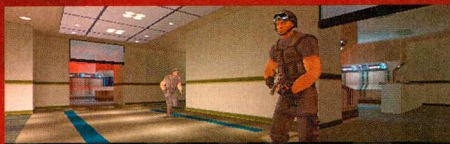


Level: Escape from Laser Island Missionsziel: Flüchten Sie aus der Anlage.

Ägypten



Level: Ascent Missionsziel: Zerstören Sie Nanomaschinen mit Spinnenbomben.



Level: Ascent End Missionsziel: Zerstören Sie zwei weitere Nanomaschinen.



Level: Rooftop Missionsziel: Überleben Sie, bis Sie evakuiert werden.



Level: Descent Missionsziel: Entkommen Sie aus dem Gebäude.

Arenen



Arena 1

Arena 2

Arena 3



Level 1: A Long Way Down



Level 3: An Old Friend



Level 5: Vertigo

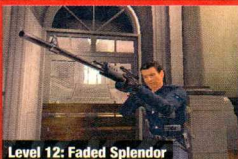
Action

Im Angesicht des Todes muss der Agent, der mich liebt, **leben und sterben** lassen.

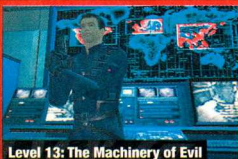
Wenn jemand weiß, wie man ein Action-Spiel effektiv in Szene setzt, dann sind das die Entwickler von Electronic Arts. Zuletzt bewies man mit den zwei *Medal of Honor*-Spielen für die PS2, wie der Einstieg eines actionreichen Titels auszusehen hat. *James Bond* setzt diese Tradition fort – Alles oder nichts beginnt mit einem halbsbrecherischen Sprung von einem explodierenden Gebäude. Dank Qs neuestem Gadget, einem kleinen Enterhaken, kann Bond sich zwar sicher abseilen – gerät dabei aber vom Regen in die Traufe. So ein brennendes Gebäude erregt die Aufmerksamkeit der Wachen, die Bond für das Ausmaß an Zerstörung an den Smoking-Kragen wollen. Gut, dass der englische Superagent noch immer seine Lizenz zum Töten hat ...

ZUGIG

Glauben Sie aber ja nicht, dass Sie nur wild in der Gegend herumballern müssen. Oft ist es sicherer, die Waffen schweigen zu lassen und sich in bester Stealth-Manier unbemerkt an den Gegnern vorbeizuschleichen. So müssen Sie nach der ersten actionreichen Mission lautlos einen Zug infiltrieren. Natürlich können Sie auch die großkalibrigen Waffen auspacken, angesichts der wahren Gegnerflut, die im Falle eines Alarms über Sie hereinbricht, sollten Sie sich der Wachmänner aber lieber lautlos entledigen. Mit Schraubenschlüsseln, Flaschen oder anderen „Gebrauchsgegenständen“ ziehen Sie feindlichen Soldaten von hinten eins über. Sind keine solchen Objekte in greifbarer Nähe, kann Bond auch einfach seine stählernen Fäuste sprechen lassen. Diese muss er auch gegen Endboss



Level 12: Faded Splendor



Level 13: The Machinery of Evil



Level 15: A Simple Exchange



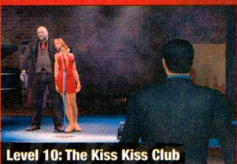
Level 17: Ambushed!



Level 6: The Ruined Tower



Level 7: Death of an Agent



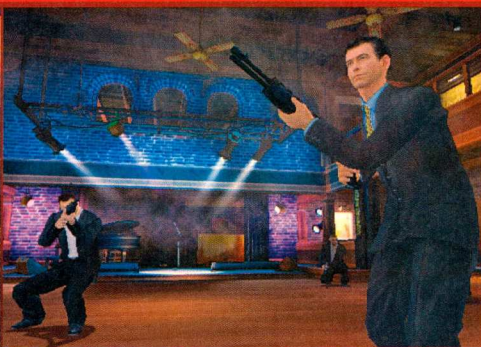
Level 10: The Kiss Kiss Club



Level 11: Death's Door



BRECHEISEN Im Nahkampf mit diesen Schlägern zieht Bond den Kürzeren.



NIGHT FEVER So stellen sich Geheimagenten eine heiße Disconacht vor.

Jaws, in Deutschland besser bekannt als „der Beißer“, einsetzen. Denn nur, wenn Sie ihn mit gezielten Schlägen in Stromfelder schicken, haben Sie eine Chance gegen den unmenschlich starken Muskelprotz.

HERZEN- UND KNOCHENBRECHER

Die Umgebungen sind so abwechslungsreich wie die Aufgabenstellungen. In den weiteren Levels räumen Sie in einer stillgelegten Mine auf, infiltrieren alte Ruinen oder versuchen einen befreundeten Agenten, der im Kerker eines Turmes festgehalten wird, aus den Klauen des fiesen Diavolo zu retten. Selbst seinen englischen Charme darf Bond während einer Mission spielen lassen. Im Kiss Kiss Club kann er Hand an eine leicht bekleidete Dame auf einer Massage-Bank legen – und wird dafür mit einem

„Bond-Moment“ belohnt. Allzu viel Zeit hat James aber nicht für solche „Spielereien“. Denn die fesche Sängerin Mya wird von einem von Diavolos Schergen gekidnappt. Einer schönen Frau in Not hilft Bond immer. In diesem Fall mit Schrotflinte und Maschinenpistole, mit denen er die Handlanger des Entführers unschädlich macht – Action at its best!

DAS GROSSE FINALE

James Bond befindet sich im Angesicht des Todes – und zwar in doppelter Hin-

sicht. Unter den abwechslungsreichen Umgebungen befindet sich nämlich auch ein Friedhof, auf dem es von Scharfschützen nur so wimmelt. Nicht weniger unangenehm für Agent 007 sind alte Holzhütten oder eine Fabrik, in denen Sie große Maschinen zerstören müssen. Einen sehr viel freundlicheren Eindruck machen da große Villen. Allerdings auch nur augenscheinlich. Schießwütige Gangster und ein fieser Hinterhalt lassen Bond hier ins Schwitzen kommen. So richtig brenzlig wird's

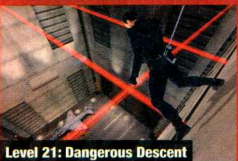
aber zum großen Bond-typischen Finale hin. Mit einer riesigen Bohrmaschine will Diavolo James Bond in Einzelteile zerlegen – natürlich verkündet der Fiesling erst noch seinen düsteren Plan, bevor er verschwindet und James seinem Schicksal überlässt. Dank Qs Agentenspielzeug sollte Bond aber selbst dieser Situation gewachsen sein und kann schnell die Verfolgung aufnehmen. Ein weiteres Mal darf sich der sportliche Agent an einer Wand abseilen. Allerdings gestaltet sich diese Aufgabe aufgrund von Laserschranken und Selbstschussanlagen ungemein schwerer als noch im ersten Level. Das große Finale möchten wir Ihnen an dieser Stelle natürlich noch nicht vorwegnehmen. Nur so viel: Wegen vieler Raketen und Gegner wird Bond alle Hände voll zu tun haben, wenn er die Welt erneut retten will. (cs)



BOND-MOMENT Bond mag's geschüttelt – nicht gerührt.



Level 19: Diavolo's Plan



Level 21: Dangerous Descent



Level 22: Red Underground



Level 23: The Final Card

Die Fahrzeug-Levels

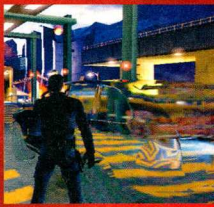
Multitalent: **James Bond fährt alles**, vom Motorrad über Rallye-Autos bis hin zum Panzer ... meistens zu Schrott.

Die Kombination aus normalen Action-Levels, bei denen Sie mit 007 zu Fuß unterwegs sind, und explosiven Ausflügen mit allerlei Fahrzeugen sind mittlerweile ein gewohntes Element von Electronic Arts' Bond-Spielen. Bei *Alles oder nichts* ist das Angebot an Fortbewegungsmitteln nochmals um einiges größer, wobei Sie allerdings nicht die freie Wahl haben. Stattdessen ist jedes Fahrzeug an speziell darauf zugeschnittene Levels gebunden, die zwischen den Zu-Fuß-Ausflügen des Geheimagenten immer wieder eine willkommene Abwechslung darstel-

len. Zwischendurch dürfen Sie übrigens auch mal aus Ihrem Fahrzeug steigen und zum Beispiel auf ein Motorrad umsatteln. Doch was vielleicht etwas nach *GTA* klingt, ist letztendlich nur ein kleines Detail, das spielerisch keine richtige Rolle spielt. Vielleicht wird man diesen Punkt ja in zukünftigen Bond-Spielen weiter ausbauen. Die Entwickler der Fahrzeug-Levels sind nicht dieselben wie die der sonstigen Missionen, sondern dieselben Leute, die zuletzt mit *Need for Speed: Underground* einen Hit landeten: Electronic Arts' kanadisches Studio in Vancouver! Das erklärt einiges. (mp)



Level 2: Train Chase



NOCH GETARNT James Bond vor seinem Porsche Cayenne.

Fahrzeug: Porsche Cayenne
Waffen: Lenkkraketen und Maschinengewehr

Dieser Level schließt direkt an den ersten an. Bond steigt in seinen anfangs getarnten Porsche Cayenne und nimmt die Verfolgung eines Zuges auf. Unterwegs kriegen Sie es mit allerlei schwer bewaffneten Gegnern in Autos zu tun.

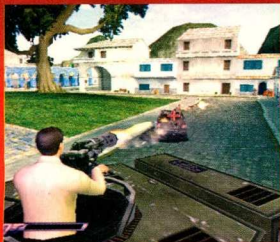
Level 4: Sand Storm



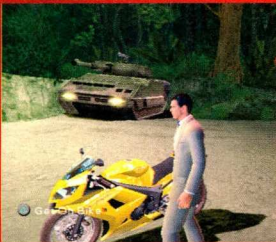
VIEL ZU SCHADE Hier sollte man nicht herumballern.

Fahrzeug: Hubschrauber
Waffen: Lenkkraketen und Bomben

Sand Storm ist eine Hubschrauber-Verfolgungsjagd. In einer wunderschönen Canyon-Landschaft werden Sie von Booten, Autos und anderen Hells mit Raketen unter Beschuss genommen.



BOND ALS KANONIER Auf die Fahrtrichtung des Panzers haben Sie keinen Einfluss.



UMSTIEGEN Im zweiten Teil des Levels sind Sie mit dem Motorrad unterwegs.

Level 8: A Show of Force

Fahrzeuge: Panzer, Motorrad

Waffen: Maschinengewehr und Panzergeschütz (Panzer); Schrotflinte, Flammenwerfer und Lenkkraketen (Motorrad)

Ein zweiteiliges Level. In der ersten Hälfte sind Sie Mitfahrer in einem Panzer, auf dessen Fahrtrichtung Sie keinen Einfluss haben, und können sich so voll auf das Zielen und Feuern konzentrieren. Später steigt Bond auf ein Motorrad um und darf wieder sein Talent als Fahrer beweisen.

Level 9: Mardi Gras Mayhem

Fahrzeuge: Aston Martin Vanquish V12, Lastwagen

Waffen: Maschinengewehr, Lenkkraketen, Elektromagnet (Aston Martin)

Hier kommt endlich das Bondmobil von Aston Martin zum Einsatz, der Vanquish V12. Nachdem Sie sich durch eine belebte Stadt zu einem Treffpunkt durchgekämpft haben, steigen Sie um auf einen Lastwagen und verschaffen sich so Zugang zu einem Fabrikgebäude.

AUSGESTIEGEN Zwischendurch verlassen Sie den Wagen für einen kurzen Spaziergang.



TYPISCH Die Lichteffekte erinnern an Need for Speed: Underground.



AUSNAHME Den Laster steuern Sie aus einer Fahrerkabine-Ansicht.

Level 14: The Pontchartrain Bridge



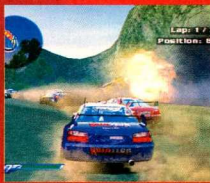
FEUER UND FLAMME So heizen Sie den Motorradfahrern ein!

Fahrzeug: Motorrad

Waffen: Schrotflinte, Flammenwerfer und Lenkkraketen

Hier verfolgen Sie den Beißer, der in einem Tanklastzug auf der Flucht ist. Die Verfolgungsjagd zwingt Sie zu halsbrecherischen Fahrten durch den Gegenverkehr und zu Kämpfen gegen motorisierte Gegner.

Level 16: Red Line



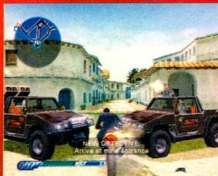
BOOM! Ein Fahrer hat sich bei dieser Kurve fatal verschätzt.

Fahrzeug: Rallye-Wagen

Waffen: Keine

Dieser Level ist ein normales Rallye-Rennen über drei Runden. Waffen kommen dabei nicht zum Einsatz, dafür gehen die Wagen unvorsichtiger Teilnehmer nach einem Crash in Flammen auf. Das mitreißende Renngeschehen lässt einen die fehlende Ballerei gar nicht vermissen.

Level 18: The High Road



MITTENDURCH Nutzen Sie die Vorteile eines schmalen Bikes!

Fahrzeuge: Rallye-Wagen, Motorrad
Waffen: Schrotflinte, Flammenwerfer und Lenkkraketen (Motorrad)

Zuerst müssen Sie mit dem Rallye-Wagen aus Level 16 fliehen, wobei Sie ohne Möglichkeit zur Gegenwehr unter Beschuss geraten. Später steigen Sie wieder auf Bonds Motorrad um, rasen durch enge Gässchen und springen über Häuserdächer.

Level 20: The Platinum War



FEUER FREI! Bond bahnt sich einen Weg durch Moskau.

Fahrzeug: Panzer

Waffen: Panzergeschütz, Nano-Shells, Plasmakanone

Im letzten Fahrzeug-Level fahren Sie einen Platin-Panzer zum Roten Platz und müssen unterhalb vom Kremel eine Bombe neutralisieren. Im Gegensatz zu Level 8 steuern Sie diesmal alles selbst, wobei viele Schäden unvermeidlich sind.

Waffen & Spezialausrüstung

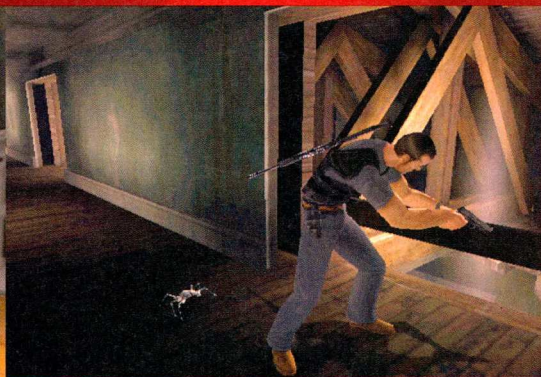
Was wäre 007 ohne ein reichhaltiges Waffenarsenal und Qs **Hightech-Spielzeug**?

Auf eine Sache können sich Fans des Doppelnullagenten felsenfest verlassen: In jedem neuen Bond-Abenteuer – egal ob Film oder Spiel – rückt der vielseitige Geheimagent seinen Gegnern mit modernsten technischen Spielereien auf den Leib. Natürlich haben sich die Entwickler auch für *Alles oder nichts* einiges einfallen lassen. Ein ganz besonderes Hilfsmittel ist 007s neue, mit Nano-

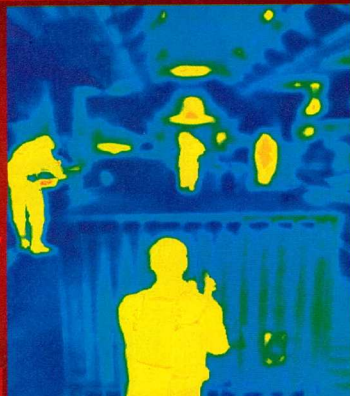
technologie versehene Kleidung, die es dem Spion erlaubt, sich für kurze Zeit praktisch unsichtbar zu machen und mit der Umgebung zu verschmelzen. Absolut unverzichtbar in Missionen, bei denen es darauf ankommt, nicht gesehen zu werden. Dummerweise verliert der Tarnanzug seine Wirkung, sobald Bond anfängt zu rennen oder die Energiereserven der Batterien nachlassen. Für den Fall, dass 007 im Laufe einer Mission nicht nur unentdeckt bleiben, sondern auch zivile Verluste vermeiden

muss, kann er Kontrahenten mithilfe von Schlafmittelpfeilen ins Land der Träume schicken.

ICH GLAUB, ICH SPINNE Ebenso nützlich ist der ferngesteuerte Spinnenroboter, mit dem Bond sich erst einmal in Ruhe in Levelabschnitten umschauen kann, die vor Feinden und anderen Gefahren nur so wimmeln. Aufgewertet mit Sprengstoff, lassen sich mit dem vielseitigen Metallinsekt (das trotz seines Namens nur sechs Beine hat) auch Gegner auf höchst wirksame Art und



TYPISCHE AUFGABE Wo Bond der Weg verwehrt ist, hat der Spinnenroboter leichtes Spiel und erwischt gleich noch einen Scharfschützen unvorbereitet.



THERMOVISION Die Wärmesicht ist oft hilfreich.



UNSICHTBAR Der Stealth-Anzug ist einfach cool!

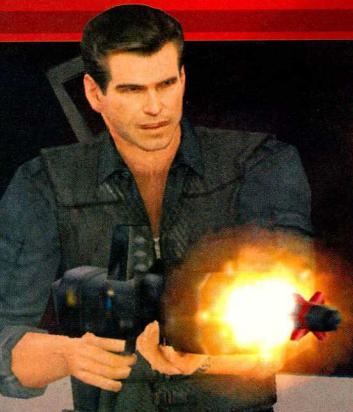
Weise ausschalten. Mehr als drei dieser nützlichen Helfer trägt 007 aber niemals mit sich herum. Damit der Superagent auch in vollkommener Dunkelheit nicht die Übersicht verliert, verfügt er über eine „Thermovision“ genannte Fähigkeit. Mithilfe dieser jederzeit verwendbaren „Wärmesicht“ lassen sich Feinde anhand ihrer Körperwärme aufspüren. Für mehr Bewegungsfreiheit in den Levels sorgt eine handliche Pistole mit Enterhaken und Seil. Mit ihr kann James Steilwände problemlos erklimmen oder sich gefahrlos abseilen. Richtig raffiniert sind als Münzen getarnte Granaten, die Q in verschiedenen Ausführungen produziert: mit normaler

Sprengwirkung, in einer Lichtblitzvariante, die Gegner blendet, oder als EMP-Ausführung, mit der technische Geräte wie Sicherheitskameras dauerhaft ausgeschaltet werden können.

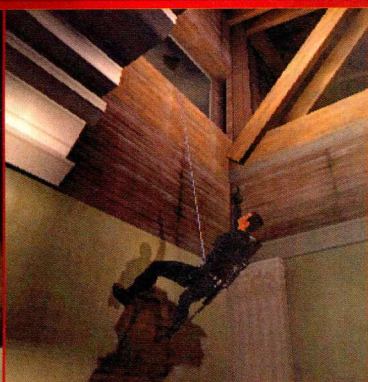
ÜBERLEGENE FEUERKRAFT

So hilfreich Qs technischer Schnickschnack in vielen Fällen auch ist, es gibt – wie in Bond-Spielen üblich – viele Situationen, die nur mithilfe diverser Feuerwaffen bewältigt werden können. Bonds Standardpistole bei Schusswechseln ist die halbautomatische Walther P99, die es auch in einer speziellen, schallgedämpften Fassung gibt. Etwas mehr Durchschlagskraft bietet die Desert Eagle, die

erledigte Feinde oft mit sich führen. Natürlich darf in 007s Arsenal auch ein Scharfschützengewehr nicht fehlen, mit dem Widersacher aus sicherer Entfernung ausgeschaltet werden können. Wenn's richtig brenzlig wird, kann der Topagent auch auf schweres Geschütz zurückgreifen. Mit Sturmgewehr, Maschinenpistole und Schrotflinte sind selbst gut bewaffnete Gegnerhorden kein Problem. Komplettiert wird das Waffensortiment von einem praktischen, tragbaren Raketenwerfer. Munition für die ganzen Schießereien findet Bond in den weitläufigen Levels oder er nimmt sie zur Strecke gebrachten Kontrahenten ab. (wf)



AUS DER HÜFTE Der Raketenwerfer haut rein.



STEIL NACH OBEN Mit dem Enterhaken ist Bond mobiler.



Accuracy International AE 308 SCHARFSCHÜTZENGEWehr



SIG 551 STURMGEWehr



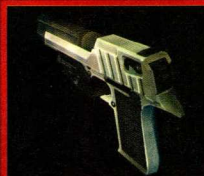
Walther P99 PISTOLE



MP5K MASCHINEPISTOLE



Spas 12 SCHROTFLINTE



Desert Eagle PISTOLE

Alle Bond-Filme

Wer war der erste Bond, was ist die coolste Superwaffe und

Die Bond-Schauspieler



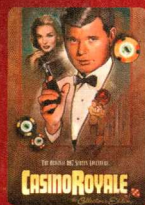
BARRY NELSON



SEAN CONNERY



DAVID NIVEN



Casino Royale (1954)

Bond-Darsteller: Barry Nelson

Bond-Girl: Valerie Mathis (Linda Christian)

Bond-Auto: Keins

Beste Superwaffe: Keine

Bösewicht: LeChiffre (Peter Lorne)

Die Verschwörung: Der KGB-Agent LeChiffre hat jede Menge Geld seiner Organisation veruntreut, das er nun im Casino Royale zurückgewinnen muss.

Einschätzung: Richtig mies (höchstens für Sammler und Bond-Süchtige interessant)

Trivia: Der Fernsehfilm wurde damals nicht aufgezeichnet, sondern aus einem amerikanischen Fernsehstudio live gesendet.



James Bond 007 jagt Dr. No (1962)

Bond-Darsteller: Sean Connery

Bond-Girl: Honey Rider (Ursula Andress)

Bond-Auto: Keine

Beste Superwaffe: Ein Geigerzähler

Bösewicht: Dr. Julius No (Joseph Wiseman)

Die Verschwörung: Die gefürchtete Gangsterorganisation SPECTRE (in der deutschen Fassung GOFTA) plant, eine amerikanische Mondrakete abzurufen zu lassen.

Einschätzung: Eher schwach (aber die Bikini-Szene kann sich sehen lassen)

Trivia: Nachdem Cary Grant die Rolle abgelehnt hatte, wollte Ian Fleming James Bond am liebsten mit Roger Moore besetzen.



Liebesgrüße aus Moskau (1963)

Bond-Darsteller: Sean Connery

Bond-Girl: Tatjana Romanowa (Daniela Bianchi)

Bond-Auto: Keine

Beste Superwaffe: Ein explosiver Koffer mit neckischen Extras

Bösewicht: Rosa Klebb (Lotte Lenya)

Die Verschwörung: SPECTRE (dt. PHANTOM) spielt den MI6 und den KGB gegeneinander aus. Bond schnappt sich nicht nur eine Dechiffriermaschine, sondern auch die sowjetische Spionin.

Einschätzung: Gut, wenigstens eher unüblich und zurückhaltend (gekoppelter Spionage-Thriller)

Trivia: Gerüchte besagen, dass einer der Männer, die den Lastwagen am Orientexpress wegschieben, Bond-Erfinder Ian Fleming ist.



Goldfinger (1964)

Bond-Darsteller: Sean Connery

Bond-Girl: Pussy Galore (Honor Blackman)

Bond-Auto: Aston Martin DB5

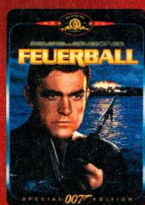
Beste Superwaffe: Eine Laserkanon

Bösewicht: Auric Goldfinger (Gert Fröbe)

Die Verschwörung: Der schwermütige Goldfinger will noch reicher werden, indem er die amerikanischen Goldvorräte mit einer Atom-bombe wegputzt.

Einschätzung: Gut (leider „nur“ gut, da Bond sehr passiv ist)

Trivia: Im ersten Drehbuchentwurf verlief der Dialog bei Bonds und Pussys ersten Zusammentreffen so: „I’m Pussy Galore.“ „I know, but what’s your name?“



Feuerball (1965)

Bond-Darsteller: Sean Connery

Bond-Girl: Domino Derval (Claudine Auger)

Bond-Auto: Aston Martin DB5

Beste Superwaffe: Ein Raketenrucksack

Bösewicht: Emilio Largo (Adolfo Celi)

Die Verschwörung: Die Organisation SPECTRE (dt. Phantom) klagt den Amerikanern zwei Atombomben und erpresst damit die gesamten Westmächte.

Einschätzung: Super (der klassische James-Bond-Film schlechthin)

Trivia: Der Schrecken ist nicht gespielt, Sean Connery schwamm bei den Dreharbeiten zu Feuerball wirklich ohne Schutz in den Haifischbecken bei Largas Villa.



Man lebt nur zweimal (1966)

Bond-Darsteller: Sean Connery

Bond-Girl: Kissy Suzuki (Mie Hama)

Bond-Auto: Toyota 2000 GT

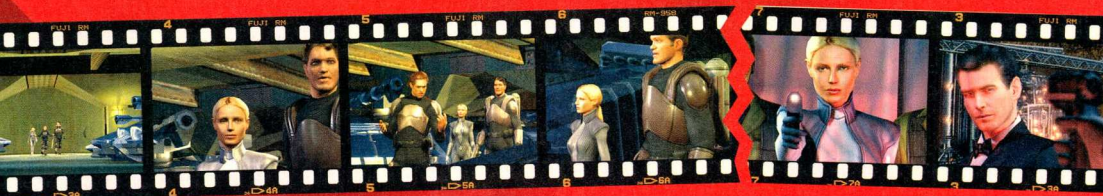
Beste Superwaffe: Little Nelly (Ein-Mann-Hubschrauber)

Bösewicht: Ernst Stavro Blofeld (Donald Pleasence)

Die Verschwörung: SPECTRE (desmal auch in der deutschen Fassung) klagt sowohl den Amerikanern als auch den Russen ihre Weltraumkapseln, um den dritten Weltkrieg zu provozieren.

Einschätzung: Sehr gut (Austin Powers lässt sehr oft grinsen)

Trivia: Skandal! Bei seinem japanischen Informanten Henderson trinkt Bond einen Wodka-Martini, der gerührt wurde und nicht geschüttelt.



im überblick

wer war das heißeste Bond-Girl? Hier finden Sie alle Infos!



GEORGE LAZENBY



ROGER MOORE



TIMOTHY DALTON



PIERCE BROSNAN



Casino Royale (1967)

Bond-Darsteller: Zu viele, um sie alle aufzuzählen, wobei David Niven als Sir James Bond auftritt

Bond-Girls: Zu viele

Bond-Autos: Mehr als genug

Beste Superwaffe: Dudelsack mit Maschinengewehr

Bösewicht: Dr. Noah (Woody Allen)

Die Verschwörung: Dr. Noah will mittels eines Giftgases dafür sorgen, dass alle Männer über 1,75 m tot umfallen und alle Frauen unglaublich schön werden.

Einschätzung: Furchtbar... (Der Monty Python unter den Bond-Filmen)
Trivia: Neben *Feuerball* zitieren die Austin-Powers-Filme besonders gerne aus diesem inoffiziellen Bond.



Im Geheimdienst Ihrer Majestät (1969)

Bond-Darsteller: George Lazenby

Bond-Girl: Teresa diVincenzo (Diana Rigg)

Bond-Auto: Aston Martin DBS

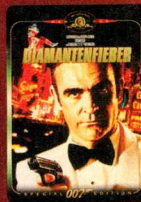
Beste Superwaffe: Ein Fotokopierer mit integriertem Safeknacker

Bösewicht: Ernest Stavro Blofeld (Telly Savalas)

Die Verschwörung: Ex-SPECTRE-Chef Blofeld will mit seinem Virus Omega eine weltweite Epidemie auslösen.

Einschätzung: Sehr gut (obwohl er streckenweise recht langweilig ist)

Trivia: Man munkelt, dass Diana Rigg George Lazenby so wenig leiden konnte, dass sie vor den gemeinsamen Szenen Knoblauch aß. Wie gesagt: Nur ein Gerücht.



Diamantenfieber (1971)

Bond-Darsteller: Sean Connery

Bond-Girl: Tiffany Case (Jill St. John)

Bond-Auto: Ein Mond-Buggy

Beste Superwaffe: Stimmen-Algorithmus-Rekorder

Bösewicht: Ernest Stavro Blofeld (Charles Grey)

Die Verschwörung: Blofeld kauft auf der ganzen Welt Diamanten, um eine riesige Laserkanone in den Weltraum zu schießen

Einschätzung: Schwach (schlechter Sean Connery und ziemlich mieses Drehbuch)
Trivia: Ein Gasterbeit-Auftritt von Sammy Davis Junior wurde im letzten Moment rausgeschritten (und kann nun in den Deleted Scenes der DVD gesehen werden).



Leben und sterben lassen (1973)

Bond-Darsteller: Roger Moore

Bond-Girl: Solitaire (Jane Seymour)

Bond-Auto: Ein Doppelfeeder-Bus

Beste Superwaffe: Eine Kreiselgranate

Bösewicht: Dr. Kananga (Yaphet Kotto)

Die Verschwörung: Der Inselgouverneur Dr. Kananga möchte die ganzen USA rauchgiftig machen und verteilt Gratisproben.

Einschätzung: Gut (Roger Moore hat in seinem ersten Bond noch nicht seinen Stil gefunden)

Trivia: Man munkelt, dass Roger Moore in seinem Vertrag festhalten ließ, dass er auf einen unbegrenzten Vorrat an handgerollten Zigaretten zurückgreifen konnte.



Der Mann mit dem goldenen Colt (1975)

Bond-Darsteller: Roger Moore

Bond-Girl: Mary Goodnight (Britt Ekland)

Bond-Auto: AMC Hornet

Beste Superwaffe: Der goldene Colt

Bösewicht: Francesco Scaramanga (Christopher Lee)

Die Verschwörung: Die ganze Welt leidet unter Stromknappheit und jetzt erbeutet der Mann mit dem goldenen Colt auch noch eine britische Super-Solarzelle.

Einschätzung: Gut (Moore sucht weiterhin seinen Stil)

Trivia: Wenn Bond Andrea Anders unter der Dusche den Bademantel reißt, sieht man kurz die Reflexion eines Kameramanns in einem Spiegel.



Der Spion, der mich liebte (1977)

Bond-Darsteller: Roger Moore

Bond-Girl: Anya Amasova (Barbara Bach)

Bond-Auto: Lotus Esprit Turbo

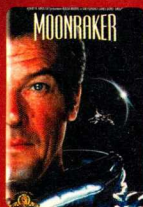
Beste Superwaffe: Belier (Richard Kiel)

Bösewicht: Dr. Karl Stromberg (Curt Jürgens)

Die Verschwörung: Der Meeresbiologe Karl Stromberg plant die Vernichtung der Menschheit, um ein Unterwasser-Utopia zu schaffen.

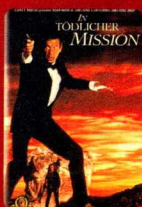
Einschätzung: Super (Moore hat seinen Stil gefunden und legt diesmal kräftig los)
Trivia: Nach dem Filmstart stieg die Nachfrage an dem Lotus Esprit Turbo so stark an, dass manche Leute eine Warteliste von drei Jahren in Kauf nehmen mussten.





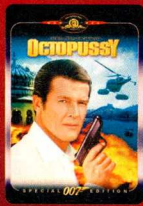
Moonraker – Streng geheim (1979)

Bond-Darsteller: Roger Moore
Bond-Girl: Holly Goodhead (Lois Chiles)
Bond-Auto: Eine Luftkissen-Gondel
Beste Superwaffe: Handelen-Pistole
Bösewicht: Sir Hugo Drax (Michael Lonsdale)
Die Verschwörung: Der grüßenwahnsinnige Sir Hugo Drax möchte die gesamte Menschheit ausrotten und mit seinen ausgewählten Schöslingen eine neue Superasse gründen.
Einschätzung: Sehr gut (Science-Fiction-Klassiker Krieg der Sterne lässt grüßen)
Trivia: Das Kabel, welches Beifer in der Seilbahn-Szene durchbeißt, war in Wirklichkeit aus Lakritze gefertigt.



In tödlicher Mission (1981)

Bond-Darsteller: Roger Moore
Bond-Girl: Melina Havelock (Carole Bouquet)
Bond-Auto: Lotus Espirite Turbo und Citroen 2CV
Beste Superwaffe: Gesicht-Identograph
Bösewicht: Aris Kristatos (Julian Glover)
Die Verschwörung: Ein Supercomputer sinkt zusammen mit einem britischen Spionageschiff vor Griechenland. Jetzt sind sowohl der KGB als auch der MI6 hinter dem Kasten her.
Einschätzung: Sehr gut (weniger Extrawaffen, dafür mehr Köpchen)
Trivia: Einer der Bond-Girls am Pool des spanischen Killers ist in Wirklichkeit ein Mann. Darsteller(in) Barry Cossey unterzog sich im Jahre 1972 einer Geschlechtsumwandlung.



Octopussy (1983)

Bond-Darsteller: Roger Moore
Bond-Girl: Octopussy (Maud Adams)
Bond-Auto: Keins
Beste Superwaffe: Ein Kreissägen-Jojo
Bösewicht: Prinz Kamal Khan (Louis Jordan)
Die Verschwörung: Um Westeuropa zu erobern, plant der russische General Orlov, eine Atombombe auf einem amerikanischen Militärstützpunkt explodieren zu lassen.
Einschätzung: Okay (schwaches Drehbuch und leicht unmotivierter Roger Moore)
Trivia: Die Story des Films ist eigentlich keine echte Buchverfilmung, sondern die Fortsetzung von Ian Flemings Kurzgeschichte Octopussy.



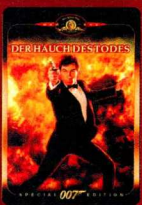
Sag niemals nie (1983)

Bond-Darsteller: Sean Connery
Bond-Girl: Domino Petacci (Kim Basinger)
Bond-Auto: Keins
Beste Superwaffe: Ein explosiver Füllfederhalter
Bösewicht: Maximilian Largo (Klaus-Maria Brandauer)
Die Verschwörung: SPECTRE kauft zwei Atombomben und erpresst nun die freie westliche Welt (mit anderen Worten: ein Feuerball-Remake).
Einschätzung: Okay (wer kann Brandauer eigentlich den Super-schurken überbieten?)
Trivia: Der Filmtitel bezieht sich darauf, dass Sean Connery vor Jahren meinte, er würde nie wieder Bond spielen.



Im Angesicht des Todes (1985)

Bond-Darsteller: Roger Moore
Bond-Girl: Sissy Sutton (Tanya Roberts)
Bond-Auto: Keins
Beste Superwaffe: Os Roboter-Hund
Bösewicht: Max Zorin (Christopher Walken)
Die Verschwörung: Um Marktführer auf dem Hardwaresektor zu werden, will der Millionär Max Zorin Silicon Valley durch ein künstliches Erdbeben vernichten.
Einschätzung: Gut (Netter Abschiedsfilmtitel für den alternden Moore)
Trivia: Einer der beiden KGB-Agenten, die Max Zorin und May Day bedrängen, ist Dolph Lundgren, der zum damaligen Zeitpunkt mit Grace Jones zusammen war.



Der Hauch des Todes (1987)

Bond-Darsteller: Timothy Dalton
Bond-Girl: Kara Milroy (Marina d'Abo)
Bond-Auto: Aston Martin Volante
Beste Superwaffe: Der „Gottlobster“
Bösewicht: Gaordi Koskov (Jeroen Krabbé)
Die Verschwörung: Um ungestört Waffen zu schmuggeln und mit Opium zu handeln, plant der russische General Koskov, seinen Vorgesetzten von James Bond ermorden zu lassen.
Einschätzung: Sehr gut (obwohl Timothy Dalton recht hölzern wirkt)
Trivia: Nachdem Roger Moore die Bond-Rolle an den Nagel hängte, suchte man einen neuen Darsteller. Unter anderem war Jurassic Park-Darsteller Sam Neill im Gespräch.



Lizenz zum Töten (1989)

Bond-Darsteller: Timothy Dalton
Bond-Girl: Pam Bouvier (Carey Lowell)
Bond-Auto: Ein wasserechter Truck
Beste Superwaffe: Explosive Zahnpasta
Bösewicht: Franz Sanchez (Robert Davi)
Die Verschwörung: Um seinen Freund Felix Leiter zu rächen, pfeift Bond auf seine Lizenz zum Töten und zieht auf persönlichen Rachefeldzug gegen den Kartellchef Sanchez.
Einschätzung: Sehr gut (sehr harter, aber ger(ä)chter Film)
Trivia: Während Bond am Lastwagen hängt und von einem MG beschossen wird, klingen die Einschussgeräusche wie das James-Bond-Thema.



Goldeneye (1995)

Bond-Darsteller: Pierce Brosnan
Bond-Girl: Natalia Simonova (Isabella Scurupco)
Bond-Auto: Aston Martin DB5 und BMW Z3 Roadster
Beste Superwaffe: Der Goldeneye-Satellit
Bösewicht: Alec Trevelyan 006 (Sean Bean)
Die Verschwörung: Der ehemalige MI6-Agent Alec Trevelyan plant, eine Atombombe über London explodieren zu lassen, um den größten Bankraub der Geschichte zu begehen.
Einschätzung: Super (Brosnan auf Connerys Spuren)
Trivia: Goldeneye war auch der Name von Ian Flemings Villa auf Jamaika, wohin er sich zurückzog, um an seinen Romanen zu schreiben.



Der Morgen stirbt nie (1997)

Bond-Darsteller: Pierce Brosnan
Bond-Girl: Wai Lin (Michelle Yeoh)
Bond-Auto: BMW 750L
Beste Superwaffe: Die BMW-Fernbedienung
Bösewicht: Elliot Carver (Jonathan Pryce)
Die Verschwörung: Um die Einschaltquoten seiner Nachrichtensendungen zu erhöhen, plant der Medienmogul Carver einen Krieg zwischen England und China.
Einschätzung: Super (Brosnan auf Moores Spuren)
Trivia: In der ersten Planungsskizze lief der Film unter dem Namen „Tomorrow never lies“. Ein „Der Morgen lügt nie“ wäre im Deutschen auch keine große Verbesserung gewesen. :-)



Die Welt ist nicht genug (1999)

Bond-Darsteller: Pierce Brosnan
Bond-Girl: Christmas Jones (Denise Richards)
Bond-Auto: BMW Z8
Beste Superwaffe: Das Q-Boat
Bösewicht: Elektra King (Sophie Marceau)
Die Verschwörung: Die Explosion eines Atom-U-Bootes in Istanbul soll dafür sorgen, dass die Pipeline des Öl-Barons King nicht zum freizeiligen Fiasco wird.
Einschätzung: Super (Pierce Brosnan wandelt auf George Lazenbys Spuren)
Trivia: Aufmerksam Filmgucker können im MI6-Gebäude ein Gemälde von Bernard Lee, dem ersten M-Darsteller, entdecken.



Stirb an einem anderen Tag (2002)

Bond-Darsteller: Pierce Brosnan
Bond-Girl: Jinx (Halle Berry)
Bond-Auto: Aston Martin Vanquish V12 (genannt Vanish)
Beste Superwaffe: Die Icarus-Rüstung
Bösewicht: Colonel Moon (Will Yun Lee, Toby Stevens)
Die Verschwörung: Mithilfe des Icarus-Satelliten (der verächtlich an Biotfelds Superwaffe aus Diamantenfieber erinnert) will der nord-koreanische Colonel Moon Südkorea erobern.
Einschätzung: Super
Trivia: Vierzig Jahre Bond und es wird gefeiert: Kenner entdecken Szenen und Gegenstände aus jedem vorhergegangenen offiziellen Bond-Film in diesem Streifen.



Dass ein neuer Bond kommen wird, steht natürlich schon lange fest. Es ist davon auszugehen, dass Pierce Brosnan zum fünften Mal Hauptdarsteller sein wird. Als Erscheinungsdatum wird 2005 gehandelt.

[illegible]

The image shows the front cover of the PlayStation 2 game 'Medal of Honor: Rising Sun'. The cover art features a soldier in a brown uniform holding a rifle, with a Japanese soldier in the background. The title 'MEDAL OF HONOR' is in large, stylized letters, with 'RISING SUN' below it. The PlayStation 2 logo is at the top left, and the EA GAMES logo is at the bottom center.



Challenge Everything
mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com



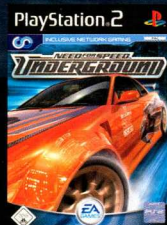
PlayStation 2

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

In der Nacht wird jede Spur zur Überholspur.



Einsteigen, anschnallen und Vollgas! Das ist die Welt von **NEED FOR SPEED Underground**: jag' durch die Straßen und wähle zwischen 20 hochgezüchteten PS-Monstern – Straßenkolossen der Marken Nissan, VW, Toyota, Mitsubishi u.v.a. warten auf dich! Kämpfe um Preisgeld und investiere noch mehr in Power. Such' dir den Turbo, das Stoßdämpfer-Kit und das Karosserietuning für deinen Wagen aus. Lass' Soundanlage und Motor ohrenbetäubend aufheulen. Mach' dich auf höllische Performance und einen starken Auftritt gefasst. **NEED FOR SPEED Underground**: In der Nacht gehören die Straßen dir.



PlayStation 2



Challenge Everything