

# rePLAY James Bond 007

## Geschüttelt und gerührt



Mühe los schaffte der britische Superagent 007 den Sprung vom Roman- zum Kinohelden. Gute Drehbücher, anfangs sogar unter Mitwirkung des James Bond-Erfinders Ian Fleming verfasst, geniale Schauspieler, mitreißende, nicht immer ganz ironiefreie Actionszenen und schließlich eine Handlung, die die Zuseher nicht überforderte: eigentlich die ideale Vorlage für ein gutes Computerspiel. Tatsächlich wird seit eineinhalb Jahrzehnten jeder neue Bond-Film auch gleich versoftet, der Softwaremüllberg wächst und wächst. Auch der neue James Bond-Film (Die Another Day, deutsch etwas plump „Stirb an einem anderen Tag“) wird sicher bald auf PS2 und S-Box sein Unwesen treiben. Früher war ja bekanntlich sowieso alles viel besser, daher haben wir diesmal die ältesten Bond-Spiele unter die Lupe genommen, nämlich jene, die am Commodore 64 erschienen sind.

### James Bond: Diamonds Are Forever (1984)

Den Anfang macht Diamonds Are Forever, das älteste unter den Bond-Spielen. Nachdem man den Schwierigkeitsgrad eingestellt und zwischen Ein- oder Zweispielermodus gewählt hat, steuert man in diesem hässlichen Spiel ein pixeliges Agentenfahrzeug von links nach rechts und weicht Hindernissen aus, die jenes sowohl von der



Straße aus (in Form von Schlaglöchern) als auch aus der Luft bedrohen. Schafft man es nicht, die herumfliegenden Objekte — was mögen sie wohl darstellen? — rechtzeitig abzuschießen, werfen sie Bomben ab, die weitere Schlaglöcher in die Straße reißen und die Fahrt erschweren. Zum Glück kann das Wunderfahrzeug aber auch



springen und schwimmen, sodass jeder Gefahr erfolgreich begegnet werden kann. Mehr als ein paar Minuten ist dieses Spiel nicht zu ertragen, 1984 gab es schon weitaus bessere Programme für den C64. Das Ruckelscrolling wird nur noch von der Musik unterboten: ein paar billige Schusseffekte, dazu das falsch und einstimmig wiedergegebene Bond-Thema. Kaum zu glauben, dass Mark Cooksey dafür verantwortlich sein soll.

Code: Dave Thomas, Grafik: Bob Thomas, Musik: Mark Cooksey  
Hersteller/Vertrieb: Domark/Elite  
Wertung: \_\_\_\_\_

### A View to a Kill (1985)

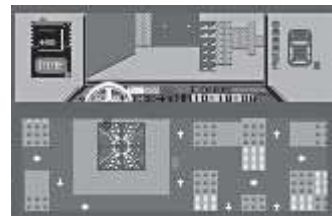
Grace Jones, Duran Duran und ein blonder Christopher Walken: A View To A Kill ist nicht nur ein relativ guter Bond-Film, sondern auch ein Denkmal der 80er Jahre. Das Computerspiel wurde mit einer aufwen-



digen Werbekampagne beworben und sollte laut Domark Sagenhaftes aus dem C64 herausholen.

Tatsächlich beginnt das Spiel sehr beeindruckend mit einem kinorechten Vorspann, zu dem Tony Crowther das Bond-Thema recht brauchbar umgesetzt hat. Das digitalisierte „My Name's Bond, James Bond“ klingt zwar nicht sehr überzeugend, aber 1985 konnte man Spieler mit dergleichen eben noch beeindrucken.

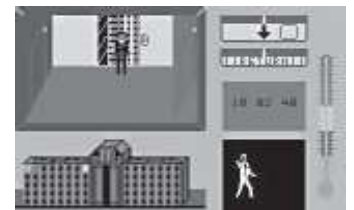
Das Spiel selbst besteht aus drei völlig verschiedenen Teilen, die in beliebiger Reihenfolge durchgespielt werden können. Ist man erfolgreich, erhält man Passwörter, die in ihrer Gesamtheit den Schlüssel zum Finale bilden. Dieses habe ich leider nie zu Gesicht bekommen.



Der erste Teil, Paris Chase, ist eine First Person-Verfolgungsjagd, in der man ein Auto durch Paris steuert, um die gefährliche Agentin Mayday, die mit einem Fallschirm vom Eiffelturm schwebt, bei der Landung abzufangen. Die untere Bildschirmhälfte ist ein Radar-Stadtplan von Paris, der sowohl die Position von Mayday als auch die des eigenen Fahrzeugs anzeigt. Links oben gibt es eine Treibstoff-

anzeige, rechts oben ist der Schaden ablesbar. Die 3D-Darstellung ist zwar technisch gut gelungen, lässt eine Orientierung aber nicht zu. Auch werden Fahrzeuge, die am Radarschirm sichtbar sind, in der dreidimensionalen Ansicht nicht dargestellt. Die Musik — der Duran Duran-Titelsong — ist während dieses Teils nicht berauschend, aber dafür abschaltbar. Der erste Teil hätte mit einer besseren Steuerung durchaus unterhaltsam werden können.

In City Escape, dem zweiten Teil des Spiels, muss man Bond aus einem brennenden Gebäude befreien, das auf der unteren Bildschirmhälfte



abgebildet ist. Die Flammen breiten sich auf immer mehr Räume aus und die Temperatur steigt unaufhörlich. Das Spiel ist im Arcade-Adventure-Stil ausgeführt und stellt den Höhepunkt des Dreiteilers dar. Leider ist die Steuerung eine echte Spaßverderberin, auch aus dieser Idee wäre viel zu machen gewesen.

Silicon Mine, der Jump'n'Run-Teil des Bond-Abenteuers, ist der Tiefpunkt des Spiels. Grafik und Animationen sind eines C64-Spiels von 1985 absolut unwürdig, auch die Musik ist völlig indiskutabel. A View To A Kill war eines der ersten C64-Spiele, die ich gespielt habe. 1985 waren Grafik und Sound recht beeindruckend, spielerisch konnte es aber schon damals nicht überzeugen.

Musik: Tony Crowther  
Hersteller/Vertrieb: Softstone Ltd/Domark  
Wertung: \_\_\_\_\_

## James Bond: The Living Daylights (1987)

The Living Daylights von David Barbour hat weniger Abwechslung zu bieten als A View To A Kill, ist aber auf den ersten Blick ganz gut



gemacht. Schon bei der Titelmelodie von David Whittaker kommt ein Funke SID-Feeling auf. Die Melodie ist zwar nur wenige Takte lang und wiederholt sich schon nach wenigen Sekunden, klingt



aber trotzdem hervorragend und baut genug Spannung auf, um Vorfreude auf das Kommende zu erzeugen.

Im Spiel selbst steuert man einen gut animierten Bond durch etwas lieblos gestaltete, aber weich scrollende Landschaften, wobei der Charakter nicht nur die hinter Felsen, Fenstern und Säulen auftauchenden Bösewichte mittels Schusswaffe unschädlich machen muss, sondern auch noch die in der Landschaft auftauchenden Hindernisse überspringen sollte. Jeder Treffer und jeder Sturz ziehen Lebensenergie ab, die in einem Balken rechts unten dargestellt wird. Ist die Energie auf Null gesunken, ist eines der Leben dahin. Größter Schwachpunkt von The Living Daylights ist die Steuerung. Läuft der Charakter gerade, kann er springen bzw. abrollen, aber nicht schießen. Wird man angegriffen, was ständig der Fall ist, muss das Bond-Sprite stehen bleiben (Joystick nach links), worauf am rechten Bildschirmrand ein Fadenkreuz erscheint, das dann per Joystick frei über den Bildschirm bewegt werden kann. Es dauert also wesentlich länger, Gegner am linken Bildschirmrand auszuschalten, da das Fadenkreuz

erst über den ganzen Bildschirm gezogen werden muss. Möchte man weiterlaufen, muss das Fadenkreuz wieder ganz nach rechts bewegt werden. Da man die Gegner sehr exakt treffen muss, wird dem Spieler einiges an Geschicklichkeit abverlangt, trotzdem kommt man nur mit viel Glück weiter.

Die abwechslungsreichen Levels können die Monotonie des Spielablaufs nicht wettmachen, auch die unterdurchschnittlichen Schussgeräusche – das einzige, was man während des Spiels zu hören bekommt – tragen nicht gerade zu einem größeren Spielvergnügen bei. Alles in allem ist The Living Daylights ein ganz brauchbares Actionspiel.

Code: David Barbour,  
Musik: David Whittaker  
Hersteller: Domark  
Wertung: **■■■■■■■** \_ \_ \_

## James Bond: Live and Let Die (1988)

Live and Let Die beginnt mit einer guten Interpretation des Bond-Themas durch Mark Cooksey, der jedem C64-Spieler zumindest seit *Ghosts'n'Goblins* ein Begriff ist. Das Spiel selbst bietet rasante Action: James Bond rast mit einem Boot in 3D-Perspektive durch einen Fluss und muss dabei allen erdenklichen Hinder-



nissen ausweichen. Das Boot ist mit einem Granatwerfer und einer Bordkanone ausgerüstet, mit denen die meisten Gegner unschädlich gemacht werden können. Felsen und andere natürliche Hindernisse müssen umfahren werden, schwimmende Äste können als Rampe für Sprünge verwendet werden. Mit dem streng limitier-



ten Treibstoffvorrat muss man sich auch noch herumschlagen, indem man die im Fluss herum schwimmenden Benzinfässer aufsammelt. Schon die Trainingsmissionen sind nicht einfach. Die Steuerung des Bootes ist nicht sehr genau, vor allem bei höheren Geschwindigkeiten. Ohne schnelles Reaktionsvermögen kommt man nicht sehr weit. Nach einigen Runden wird das Spiel recht unterhaltsam und man meint, eine Art Buggy Boy zu Wasser zu spielen. Die hohen Noten, die die Fachpresse 1988 an das Spiel vergeben hat, waren nicht gerechtfertigt, aber die C64-Version ist, im Gegensatz zur Amiga-Fassung, spielbar und unterhaltsam.

Code: Dave Thomas, Grafik: Bob Thomas, Musik: Mark Cooksey  
Hersteller/Vertrieb: Domark/Elite  
Wertung: **■■■■■■■** \_ \_ \_

## James Bond: The Spy who Loved Me (1990)

The Spy who Loved Me ist eine Neuauflage des C64-Klassikers Spy Hunter, in dem ein kleines Auto in Vogelperspektive durch eine von oben nach unten scrollende Land-



schaft gesteuert wird und dabei gegnerische Fahrzeuge ausschalten und Zivilisten verschonen muss. Die Urfassung ist zwar ruckelig und technisch nicht sehr anspruchsvoll, dafür hat sie einen hohen Suchtfaktor und kann auch nach Jahren noch immer fesseln.

Das Remake ist technisch zweifellos sehr ausgereift und bietet neben wunderbarer Grafik auch erhöhtes Fahrvergnügen durch eine swingende Variation des berühmten Bond-Themas. Wie im Original



kann man gegnerische Autos abdrängen, Zivilisten abschießen – was Punkteabzüge bringt –, stellenweise mit einem Schnellboot fahren und hin und wieder Bonuswaffen aufsammeln. In der Urfassung fuhr man dazu in einen Truck, wo das Auto per Zufallsgenerator mit Rauchbomben, Raketen etc.



ausgestattet wurde. Im Bond-Spiel mutiert der anonyme Truck zum „Q-Truck“, in dem man sich die Waffen selbst aussuchen kann. Die Auswahl ist größer, dafür kosten die Extras auch Geld, das man vorher auf der Straße einsammeln muss.

Die Schwachstelle dieses Spiels ist leider wieder einmal die Steuerung. Am ehesten kann sie mit *The Last V8* verglichen werden, wo auch höchste Präzision erforderlich ist, um das Auto auf der Straße zu halten. Im Bond-Spiel gibt es allerdings zu viele Ölflecken auf dem Asphalt, zu viele Schlaglöcher und zu viele enge Kurven. Aus diesem Spiel hätte Domark sehr viel mehr machen können.

Hersteller: Domark  
Wertung: **■■■■■■■** \_ \_ \_

## Fazit

Auch nach stundenlangem Schütteln und Rühren des Joysticks kommt keine echte Spannung auf. Kein einziges dieser Spiele kann wirklich überzeugen, obwohl gute Ansätze fast überall vorhanden sind.

Wer gerne für ein paar Stunden Spion sein möchte, findet am C64 ein reichhaltiges Agentensoftwareangebot. Jeder Teil von Spy vs. Spy I, II und III macht mehr Spaß als alle Bond-Spiele zusammen.







## Street Gangs (NES) — Immer mitten in die Fresse!

Zur Spätzeit des NES gab es ein Prügelspiel mit zwei glubschäufigen Manga-Typen, die sich quer durch Japan prügelten und satte Special-Moves an ihre dreckigen Widersacher austeilten. Obwohl das Spiel höchstens Durchschnittskost war, konnte es doch auf eine recht herbe Art faszinieren.

— von Andre Hammer —

Das Side-Scrolling-Beat-'em-Up, in dem zwei oder mehrere Spieler in einem Koop-Modus gegen eine Horde von Computerfeinden kämpfen, ist längst nicht mehr in. Ende der 80er bzw. Anfang der 90er Jahre hat das anders ausgesehen. Da waren Billy und Jimmy Lee, die ihren Feinden im ultrabrutalen Double Dragon und seinen Sequels die Köpfe einschlugen, noch gefragte Jungs, und auch im ersten Street-Fighter-Teil in der Spielhalle standen sich mehr als nur zwei Kontrahenten gegenüber. Auch zu Segas 16-Bit-Tagen gab es noch einige populäre Titel wie die Streets-of-Rage- oder Golden-Axe-Reihe. Vielleicht ist das „Einer gegen alle“-Prinzip von Filmen wie Rambo aufgeschnappt worden, aber das ist nachträglich schwer zu beurteilen. Obgleich Street Gangs das essentielle Prinzip dieser Spiele aufgreift, hat es doch etwas Eigenes, beinahe liebenswert Charismatisches an sich. Warum das so ist, lässt sich leicht erklären. Einerseits bietet es zwar inhaltlich ausnahmslos harte Gewaltszenen, aber anders als bei den meisten Genre-Kollegen sehen diese herzlich aus und lassen sogar die Damen und Herren der allseits gehassten Bundesprüfstelle gurgelnd kichern. Die einzelnen kargen, aber dennoch sympathisch gezeichneten Schauplätze werden einem schnell vertraut, weil sie nicht besonders groß sind, was durchaus positiv bewertet werden kann, was aber letztendlich im Auge des jeweiligen Betrachters liegt. Ständig läuft man hin und her, um sich das eine oder andere Extra zu kaufen, bis man

schließlich stark genug ist, um den Hauptgegner zur Strecke zu bringen. Und damit wären wir auch schon beim dritten und letzten Punkt, der die Spiel-„Mechanik“ definiert: Die erlernbaren Kampftechniken und die Snacks, die man zu sich nehmen sollte, um fit zu bleiben, bringen sogar ein wenig Taktik in das auf Dauer gesehen recht trockene Spielgeschehen. Sich ständig wiederholende Spielelemente und Moves lassen den anfänglichen Reiz leider doch recht schnell verpuffen, und der zu leichte Schwierigkeitsgrad tut sein Übriges, um die Langzeitmotivation zu mindern.



Die Prügelspiele von gestern haben viel an Faszination verloren.

Street Gangs ist eines der Spiele, nach denen heute kein Hahn mehr kräht, und das auch schon zum Veröffentlichungszeitpunkt nicht über das Mittelmaß hinausschoss. Das ist eine objektive Beurteilung, wie sie auch der Realität entspricht. Mir persönlich hat die Prügelei im Zweispieler-Modus dessen ungeachtet sehr gut gefallen, und okay, ich gebe es ja zu, ich habe es damals zweimal durchgespielt. Wer es sich nachträglich anschaut, wird das wahrscheinlich nicht ganz nachvollziehen können.



## Licence to Kill (C64) — Lizenz

Die Achtziger: Sie bescherten uns in Deutschland einen neuen Kanzler (Helmut Kohl), neue Moden (bääh), neue Krankheiten (AIDS)... und einen neuen James Bond: Timothy Dalton! Im Jahr 1989 bekam dieser seinen zweiten (und letzten) Kino-Auftrag, wie immer mit der „Licence to Kill“ (dt. Titel: Lizenz zum Töten). Grund genug für DOMARK, ein gleichnamiges Game zu veröffentlichen, das sich wohlthuend von seinen (meist schlechten) Vorgängern abhebt. (Dieser Artikel ist auch ein Nachtrag zum Bond-Special in Lotek64 #3, in dem dieses Spiel schändlicherweise vergessen wurde!)

— von Markus Mayer —

Die Story: Bond jagt den gefährlichen Drogenboss Sanchez, der die USA mit großen Mengen an Drogen überschwemmt. Das Spiel besteht aus mehreren unabhängigen Spiel-Stages, die alle eine Menge Geschicklichkeit und auch die Fähigkeit zu taktischem Vorgehen voraussetzen. In Level eins verfolgt man mit einem Hubschrauber den Jeep von Sanchez und weicht Häusern und Geschossen aus. Level zwei: Bond muss sich zu Fuß durchs feindliche Gebiet kämpfen, Sanchez' Leute wollen ihm an den Kragen. Dieser Level wird, wie alle anderen, aus der Vogelperspektive dargestellt. Gleich darauf geht's in die Luft: Sanchez' Flugzeug muss per Heli gekapert werden, danach schließt sich eine Verfolgungsjagd im Wasser an.

Der letzte Level ist eine Auto-Verfolgungsjagd durch einen Canyon per LKW.



Domark muss man bescheinigen, den Filminhalt gut umgesetzt zu haben. Alle Spielszenen kommen auch im Film vor, Grafik und Sound sind gut und der Spielablauf ist sehr abwechslungsreich. Einziger Kritikpunkt ist, besonders im zweiten Abschnitt, die Steuerung. Die will nicht immer, wie der Spieler möchte... Insgesamt eines der besseren Bond-Games!

