



Bond-Girl Joss Stone mag schnelle Autos, teuren Schmuck und elegante Kleider

007 in „Blood Stone“

Mit der Lizenz zum Spielen

Obwohl sein nächster Film auf Eis liegt, ist 007 schwer beschäftigt. Etwa mit Bond-Girl Joss Stone. „Blood Stone“ erscheint auf der Spielkonsole statt auf der Kinoleinwand. Aber der Aufwand dahinter gleicht dem einer Hollywood-Produktion. Text: Nina Ernst

Ein Wagen fährt mit Vollgas durch die Stadt. Er driftet um die Ecke, reißt Stühle und Tische eines Straßencafés um. In der nächsten Kurve dann eine Kollision mit dem Gegenverkehr. Egal, weiterfahren. Jemand schießt aus einem anderen Auto. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren und dranbleiben am Vordermann. Klingt schwierig? Ein Klacks für jemanden, der Verfolgungsjagden ebenso alltäglich findet wie andere den Gang zum Supermarkt. Der Raser hinter dem Steuer ist Bond, James Bond. Endlich reist der coolste aller Geheimagenten wieder um die Welt, um eine Verschwörung aufzudecken. Diesmal können Fans sogar selbst zuschlagen. Denn der neue Bond ist kein Film, sondern ein Videospiel.

Die Pleite der Filmfirma

Der nächste Einsatz von 007 auf der Kinoleinwand lässt auf sich warten. Das Filmstudio MGM ist pleite. Wie es mit dem hoch verschuldeten Unternehmen weitergeht, scheint ebenso ungewiss wie die Zukunft des neuen Bond-Films. Insolvenz, Verkauf an die Konkurrenz, Investoren aus Bollywood? Während die Verhandlungen laufen, liegen die Arbeiten an dem bislang namenlosen Bond 23 auf Eis. Einen neuen Einsatz mit einem James Bond würdigen Produktionsaufwand gibt es im ...



Verfolgungsjagden in Nobelkarossen, jede Menge Explosionen und ein cooler Daniel Craig: „Blood Stone“ ist cineastisch inszeniert

November trotzdem. Das virtuelle Actionsspektakel „Blood Stone“ ist neben einem Remake des Kult-Shooters „GoldenEye“ eins von zwei neuen Spielen mit der Lizenz zur Filmreihe.

Weltreise mit Staraufgebot

„Blood Stone“ ist eine spannende Reise durch Griechenland, Sibirien, Bangkok und die Türkei. Besichtigungen von Katakomben, hübsche Begleitung und Fahrten im Aston Martin und Schnellboot inklusive. „Das Spiel schließt nicht an die Handlung der letzten Filme an, sondern erzählt eine eigene Geschichte“, sagt Spielentwickler Nick Davies von Bizarre Creations. „Wir wollten aber, dass es zu den Filmen passt und der Spieler sich wie Daniel Craig als Bond fühlt.“ Deshalb leihen Craig und Judy Dench ihren virtuellen Rollen Bond und M Stimme und Aussehen. Damit auch die Bewegungen des Agenten überzeugen, haben die Spielemacher Craigs Stunt-Double Ben Cooke engagiert, um die typischen Bond-Moves per Motion Capturing einzufangen. Mit Erfolg. Während die Mimik der Figuren teils etwas karg wirkt, agiert der virtuelle 007 beim Springen, Rennen und Kämpfen mit seinen über 60 pro-

„Das Spiel hat alles, was einen Bond-Film ausmacht“

grammierten Animationen wie Craig auf der Leinwand.

Ein echter Bond braucht eine schöne Frau an seiner Seite. Das ist in diesem Fall Soulsängerin Joss Stone: „Es ist so aufregend, ein Bond-Girl zu sein.“ Schließlich träumt ihrer Meinung nach jede Frau auf der Welt von solch einer Rolle. Ihren ersten Auftritt im Spiel hat Stone bereits im serientypisch opulenten Vorspann: als Sängerin des Titelsongs „I’ll Take It All“, der von Dave Stewart von Eurythmics produziert wurde.

Stones virtuelles Ebenbild mag schnelle Autos, teuren Schmuck und elegante Kleider. Die Garderobe stammt wie alle Outfits der Hauptfiguren von Kostümdesignerin Lindsay Pugh, die schon die Kleidung für den Film „Ein Quantum Trost“ zusammengestellt hat. Entwickler Davies glaubt, dass die Spielebranche von der Zusammenarbeit mit Hollywood-Profis profitieren kann – auch von einem professionellen Drehbuch. Das hat der Bond-erfahrene Filmautor Bruce Feirstein geschrieben. So viel Prominenz für ein Videospiel? Es sei gar nicht so schwierig gewesen, die Mitarbeiter zu engagieren, meint Davies. Schließlich seien auch Spiele inzwischen ein großes Me-

dium, das ernst genommen wird. Sogar von Hollywood. Viel schwieriger fand der Designer die Umsetzung der Spielmechanik: „Das Spiel hat alles, was einen Bond-Film ausmacht: Fahren, Nahkampf und Feuergefechte. Es war nicht einfach, alles so zu kombinieren, dass die Elemente nahtlos ineinander übergehen.“

Tolles Actionfeuerwerk

„Blood Stone“ ist keine Herausforderung für langjährige Gamer, sondern interaktives Actionkino für Gelegenheitsspieler und Filmfans. Das Geschehen ist in kurzweilige Häppchen unterteilt, die von kleinen Videosequenzen mit den filmtypischen Sprüchen unterbrochen werden. Das Spiel wirkt ein wenig wie James Bond. Es ist nicht perfekt, hat ein paar Ecken und Kanten wie die Fahrzeugsteuerung und manchmal dumme Gegner. Dafür bietet die tolle Inszenierung mit stimmungsvoller Musik, spannenden Kämpfen, jeder Menge Explosionen ein Actionfeuerwerk, das an Hollywood-Kino erinnert. Ideal, um die Wartezeit auf den neuen Bond-Film zu überbrücken.

FAZIT: Actionkino zum Mitmachen in stilechter Bond-Atmosphäre.
FÜR FANS VON: „Need For Speed“, „Das Bourne Komplott“, „Splinter Cell“
 ► „Blood Stone“, Activision, PC, PS3, Xbox 360. Ab 5. November

