Dossier

Super Stay Forever #45

GoldenEye 007

Release: 1997 | Plattform: N64

Entwickler: Rare | Publisher: Nintendo | Genre: Ego-Shooter

Das Covermotiv der amerikanischen Version

Inhaltsverzeichnis

Liebe auf den zweiten Blick 3

Langzeitprojekt eines unerfahrenen Teams 4

Ego-Shooter wider Willen 5

- Steuerung mit neuartigem Controller 5
- Gesundheit ist das höchste Gut 6
- Missionsziele variieren je nach Schwierigkeitsgrad 7
- Nervfaktor Natalya 9

Übersicht der Missionen 9

- Missionsübersicht 10
  - Mission 1: Arkangelsk 10
  - Mission 2: Severnaya 10
  - Mission 3: Kirghizstan 10
  - Mission 4: Monte Carlo 10
  - Mission 5: Severnaya 11
  - Mission 6: St. Petersburg 11
  - Mission 7: Cuba 11

Vergleich zum Film 11

Grafik und Sound 13

- Dreifache Interpretation des Bond-Themas 15

„GoldenEye“ im Vergleich zu zeitgenössischen PC-Shootern 15

Fortsetzungen und Neuauflagen 17

- Fan-Fortsetzungen 19

Liebe auf den zweiten Blick

1994 stieg das britische Studio Rare in die Riege internationaler Top-Entwickler auf. Schon seit 1986 hatte Rare eine Vielzahl an Videospielen programmiert, darunter aber auch viele Lizenz-Titel, die häufig von nicht bemerkenswerter Qualität waren. 1994 wurde das Lineup kleiner, dafür aber deutlich hochwertiger. Neben dem Automaten „Killer Instinct“ war es das für Nintendo entwickelte „Donkey Kong Country“ (SNES), welches sich zu einem weltweiten Hit entwickelte. Nintendo vertraute Rare und so fragte der japanische Konzern zu dieser Zeit bei den Briten an, ob sie das Videospiel zum nächsten Film rund um den Geheimagenten James Bond machen wollten. Es hätte sich nach Nintendos initialer Vorstellung um ein 2D-Spiel für das SNES gehandelt. Rares Firmenführung um Tim Stamper winkte nach ersten Gesprächen jedoch ab. Man versprach sich nicht viel Potenzial vom Spiel, obgleich die Bond-Filme international – auch in Japan – beliebt waren. Durch die lange Pause nach dem 1989 veröffentlichten Film „Lizenz zum Töten“, in dem zum zweiten und letzten Mal Timothy Dalton den Titelhelden gespielt hatte, wusste man nicht, ob „GoldenEye“ mit dem neuen Bond Pierce Brosnan erneut auf dem alten Niveau performen würde.

Der erste Teil von Rares „Donkey Kong Country“-Trilogie

„Killer Instinct“, das Erstlingswerk von Hollis

Die Info zu Rares Absage erreichte auch den Rest der Studio-Belegschaft. Mit dem Programmierer Martin Hollis arbeitete ein großer Bond-Fan bei Rare. Hollis hatte zuvor in unterstützender Funktion an „Killer Instinct“ programmiert, sonst aber keine Referenzen im Spielebereich vorzuweisen. Er bekundete dennoch den Wunsch, das von Nintendo angefragte Bond-Spiel umsetzen zu dürfen. Zu seiner eigenen Überraschung stimmte die Geschäftsführung diesem Wunsch zu, sodass der Entwicklungsauftrag für das Spiel doch noch angenommen wurde.

Langzeitprojekt eines unerfahrenen Teams

Im Januar 1995 begann der zum Director des Projekts beförderte Hollis damit, erstes Personal für das Entwicklerteam zu rekrutieren. Das insgesamt aus nur knapp zehn Personen bestehende Kernteam von „GoldenEye“ war insofern bemerkenswert, als dass außer Hollis und dem Grafiker Adrian Smith niemand zuvor an einem Videospiel gearbeitet hatte.

Das von Martin Hollis zusammengestellte, unerfahrene Team hinter „GoldenEye“

Darüber hinaus wechselte das Spiel die Plattform – vom SNES ging es über auf das Nintendo 64 (N64), welches dem Team zunächst unter dem Codenamen Ultra 64 bekannt war. Die Konsole sollte ursprünglich 1995 erscheinen, was zeitlich gut zum für Ende November angedachten Filmstart von „GoldenEye“ gepasst hätte. Letzten Endes verschob sich die Hardware auf 1996, in Europa sogar auf Frühjahr 1997. Das Spiel traf es noch schlimmer. Erst ab Sommer 1997 wurde es nach und nach weltweit veröffentlicht – allerdings nicht in Deutschland, wo die im Ausland erhältlichen Versionen zudem indiziert wurden. Die erhebliche Verspätung stellte offenkundig kein großes Problem für Rare und den Auftraggeber Nintendo da. Martin Hollis gab vor einigen Jahren zu Protokoll, keinen Druck aufgrund gerissener Deadlines erfahren zu haben.

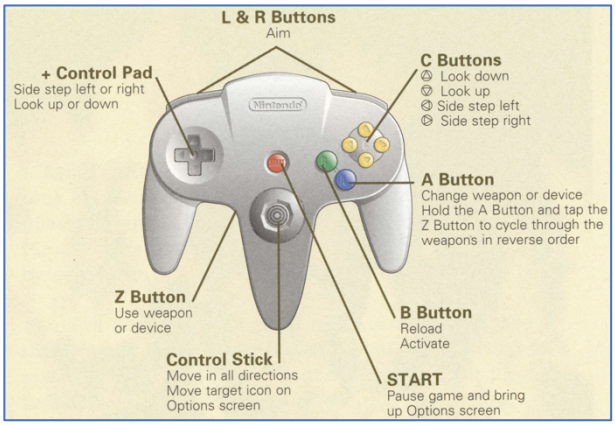
Ego-Shooter wider Willen

„GoldenEye“ ist ein bekanntermaßen ein Ego-Shooter – doch es war ursprünglich nicht als solcher gedacht. In der ersten Vision von Martin Hollis war das Spiel ein Rail-Shooter im Stil von Segas „Virtua Cop“ (Arcade, 1994). Dies hätte sich auch im Hinblick auf den nicht mit überbordend vielen Tasten bestückten N64-Controller angeboten, da dessen neuartiger Analog-Stick so zum möglichst genauen Zielen in den Fokus gerückt worden wäre. Tatsächlich entwickelte Rare das Spiel einige Monate lang tatsächlich als Rail-Shooter. Als im Herbst 1995 Nintendo neben anderen N64-Titeln auch „GoldenEye“ auf seiner Hausmesse Shoshinkai (in späteren Jahren Space World genannt) in Videoform zeigte, sahen die Zuschauer einen Rail-Shooter – was vielen aber nicht bewusst war. Das Gezeigte sorgte international für Aufsehen, doch viele interpretierten das Spiel als einen Ego-Shooter. Auch bei Nintendo und Rare stellte sich nun die Überzeugung ein, mit einer entsprechenden Anpassung des Spielkonzepts ein noch attraktiveres, besseres Spiel erschaffen zu können. Also nahm man Bond von den unsichtbaren Schienen und passte das Steuerungsschema so an, dass Spieler den Protagonisten frei bewegen konnten.

Frühe Rail-Shooter-Version, die 1995 in Japan gezeigt wurde

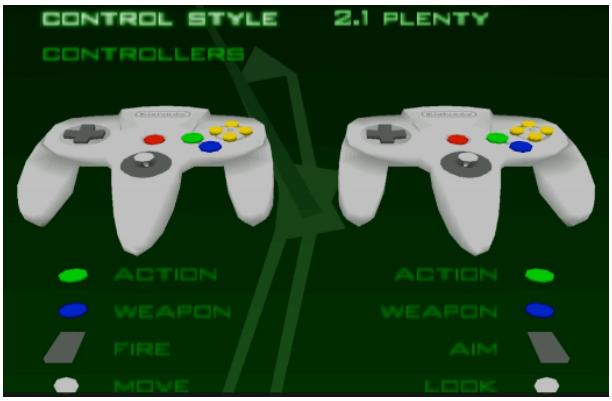
Steuerung mit neuartigem Controller

Zu Beginn der Entwicklung war noch kein Standard für die Steuerung von Ego-Shootern mit dem N64-Controller etabliert. Rare entschied sich dafür, den Analog-Stick für die Bewegung einzusetzen. Der vier C-Buttons auf der rechten Controller-Hälfte wurden dem Schauen nach oben und unten sowie dem „Strafen“ – also Laufen nach links und rechts ohne Anpassung der Blickrichtung – zugeordnet. Der auf der Rückseite liegende Z-Trigger feuert Waffen ab oder aktiviert ausgerüstete Gadgets wie den Laser der Uhr. Die R-Taste dient dem genaueren Zielen. Die A-Taste schaltet die Waffen durch, die B-Taste ist schließlich fürs Nachladen oder die Interaktion mit der Umgebung – zum Beispiel das Drücken von Knöpfen – zuständig.



Die Standard-Tastenbelegung des Spiels

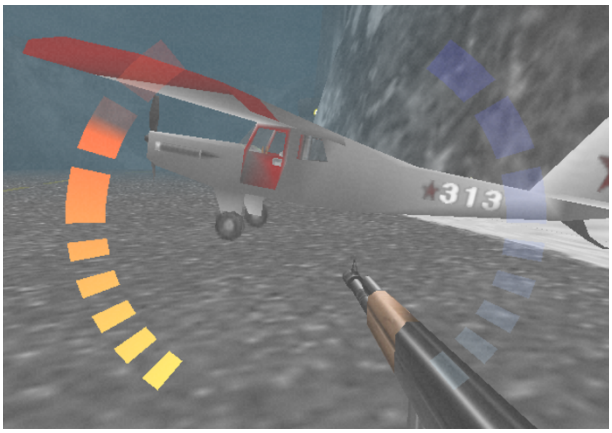
Rare erlaubte es den Spielern, die Steuerung in verschiedenster Form an ihre Vorlieben anzupassen, was zu der Zeit im Konsolenbereich nicht selbstverständlich war. Während Sony erst im Frühjahr 1997 mit dem DualShock einen Konsolen-Controller mit zwei Analog-Sticks etablierte, baute Rare eine in der Funktion gleichwertige, wenn auch etwas kuriose Lösung in „GoldenEye“ ein: Spieler mit zwei N64-Controllern können diese parallel verwenden, um die Solo-Kampagne von „GoldenEye“ mit zwei Analog-Sticks zu absolvieren. Bewegen und Umschauen sind in diesem außergewöhnlichen Setup den Analog-Sticks zugeordnet, während die übrigen Aktionsmöglichkeiten auf den in dieser Controller-Haltung gut erreichbaren Tasten der zwei Controller verteilt werden.



Mit zwei Controllern unterstützt „GoldenEye“ beide Sticks

Gesundheit ist das höchste Gut

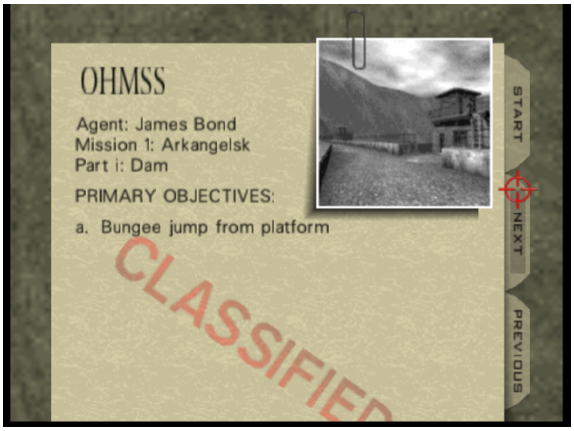
„GoldenEye“ kennt das Prinzip der „Selbstheilung“ noch nicht, wie sie später vor allem durch „Halo“ populär werden sollte. Erstaunlicherweise kennt es aber auch keine Heil-Items, wie sie damals in anderen Shootern üblich waren. Stattdessen verfügt der Held über einen bei Beschuss oder durch Explosionen abnehmenden und nicht wieder auffüllbaren Energievorrat, dessen Aufbrauchen unweigerlich zum Ende der Mission führt. Da die Level in ihrem Verlauf keine Checkpoints oder gar eine Speicherfunktion haben, hat es für den Spieler höchste Priorität, den Verlust von Lebensenergie zu vermeiden. Um diesen Faktor aber nicht über Gebühr strapaziös zu gestalten, findet sich in den Leveln Body Armor, die wie ein zweiter Energievorrat funktioniert. Auch Body Armor stellt sich nicht automatisch oder durch das Zutun des Spielers wieder her. Allerdings sind in einigen Leveln gleich mehrere Rüstungen zu finden, wenn man auch abseits des Hauptweges die Augen offenhält.

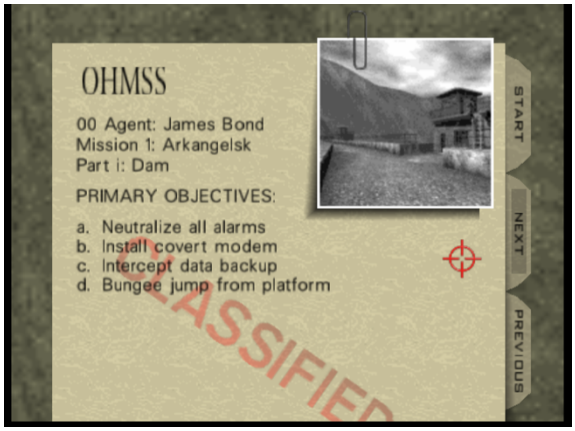


Links Lebensenergie in gelb bis rot, rechts in blau Body Armor

Missionsziele variieren je nach Schwierigkeitsgrad

Selbst auf dem leichtesten der zunächst drei Schwierigkeitsgrade (eine vierte, besonders schwere Option kann freigeschaltet werden) funktioniert „GoldenEye“ in der Regel nicht nach dem Prinzip „Ballern Sie sich vom Startpunkt zum Zielpunkt durch“. Vor jedem Level erfolgt ein Briefing in Textform, in dem auch Bonds MI6-Kollegen wie Gadgetbauer Q und Miss Moneypenny Tipps geben – wobei die eifersüchtige Miss Moneypenny sich meist darauf beschränkt, Bonds Umgang mit anderen in der Geschichte auftretenden Frauen zu tadeln.



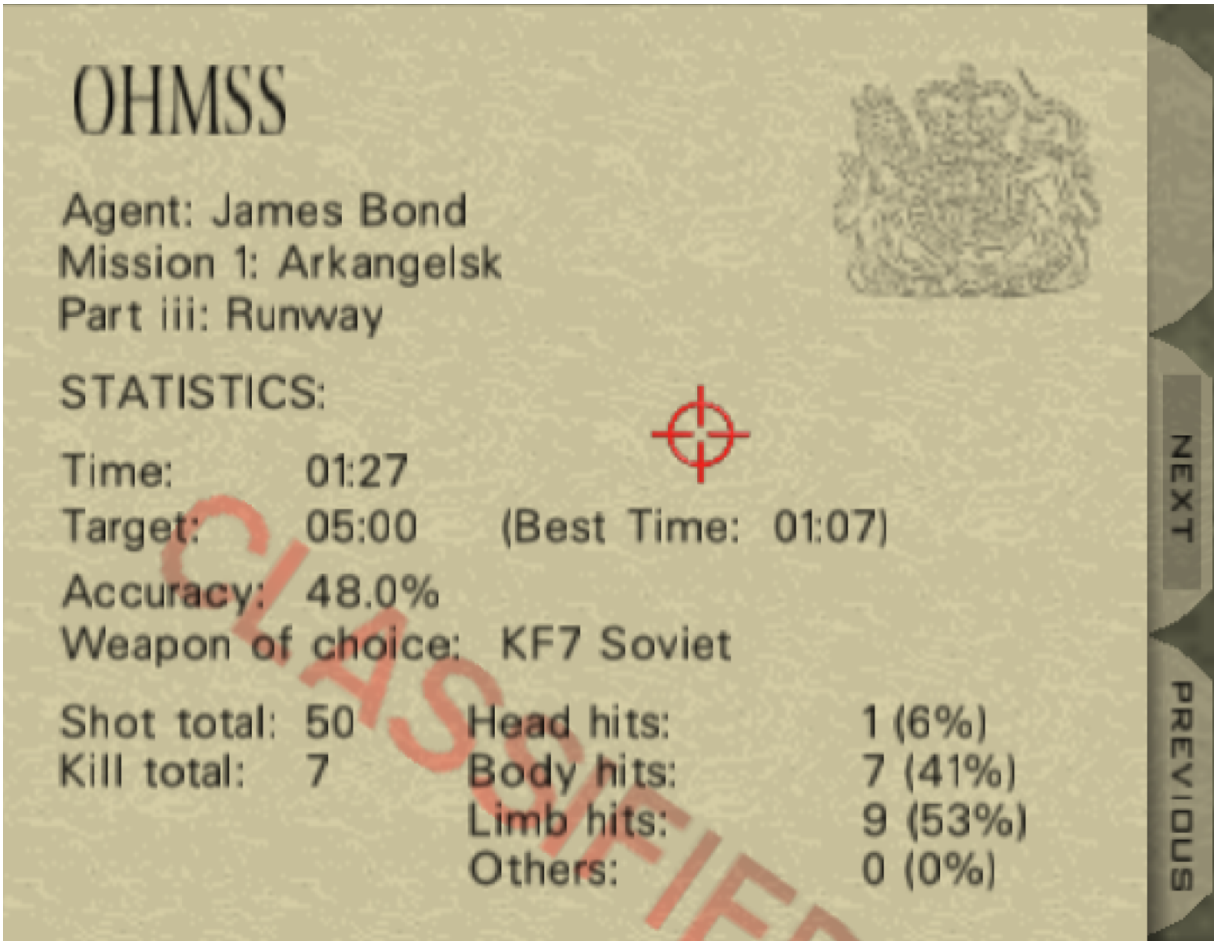


Die zwei Bilder zeigen die Missionsziele des ersten Levels auf dem Damm. Links ist der einfachste Schwierigkeitsgrad „Agent“ zu sehen. Hier gibt es keine Ziele, die besondere Aufmerksamkeit oder große Interaktion mit Arealen abseits eines relativ geraden Weges durch den Level erfordern. Sobald Bond die Plattform für den Bungeesprung erreicht, gilt der Level als erfolgreich abgeschlossen. Das rechte Bild zeigt die Anforderungen des gleichen Levels auf dem dritten Schwierigkeitsgrad „00 Agent“. Hier vervierfacht sich die Menge der obligatorischen Aufgaben. Bond muss:

- Alle Alarme neutralisieren
- Ein Modem installieren
- Ein Datenbackup abfangen
- Den finalen Bungeesprung ausführen

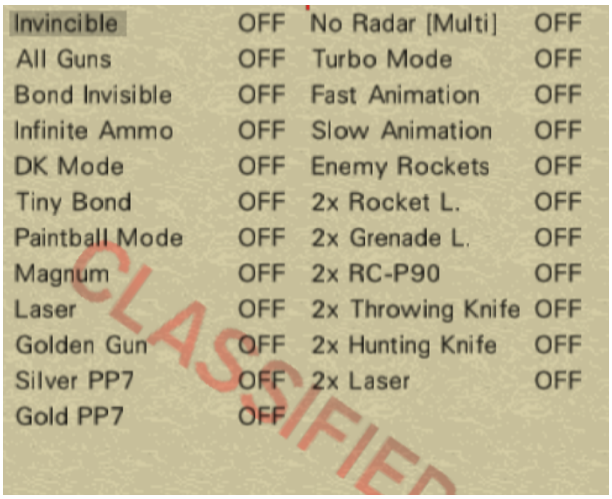
Die Reihenfolge, in welcher der Spieler seine Ziele erledigt, kann er häufig frei wählen, wenn die generelle Erreichbarkeit eines Ziels nicht bedingt, dass zuvor eine bestimmte andere Aufgabe abgeschlossen wurde. Diese Freiheit kann aber auch zu Fehlern führen und erfordert logisches Mitdenken vom Spieler. So kann Bond im beschriebenen Damm-Level auch auf „00 Agent“ jederzeit vom Damm springen – dann sind die anderen Missionsziele aber nicht mehr erreichbar. Die Mission schlägt fehl und muss von vorne begonnen werden. Im zweiten Level, Facility, kann Bond am Ende nach dem Treffen mit 006 ignorieren, dass er hier noch was in die Luft sprengen soll. Stattdessen kann er einfach durch die Tür am Levelende spazieren, das Spiel hindert ihn nicht daran. Die Mission

ist dann aber natürlich ein Fehlschlag. Nur das Erfüllen aller vorgegebenen Ziele schaltet den nächsten Level frei. Da das Spiel nach jedem Level eine kleine Nachbetrachtung in Zahlen bietet, motiviert es dazu, Level erneut und schneller beziehungsweise besser zu lösen.



Die Nachbetrachtung einer absolvierten Mission erfasst Spielzeit, Schussgenauigkeit und weitere Werte

Das Unterbieten bestimmter Zeiten hat einen positiven Nebeneffekt: Man schaltet so verschiedene Cheats in einem speziellen Menü frei. Das ist teilweise sehr schwierig, da einige der definierten Zeitlimits auf den höheren Schwierigkeitsgraden zu schlagen sind. Die Cheats haben sehr unterschiedliche Auswirkungen. Teilweise sind es sich primär visuell auswirkende Modifikatoren, es gibt aber auch neue Waffen oder mächtige Helfer wie Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition.



Übersicht der im Spiel enthaltenen Cheats

Nervfaktor Natalya

Dass „GoldenEye“ auf Checkpoints oder eine Speicherfunktion innerhalb laufender Level verzichtet, ist an sich kein Beinbruch: Die Level sind häufig nur ein paar Minuten lang, auch auf den höheren Schwierigkeitsgraden kann man sich der Feinde mit ein wenig Übung gut erwehren. Leider gibt es aber immer wieder einen Aspekt, auf den der Spieler keinen Einfluss nehmen kann und der zu vielen Missionsabbrüchen führt: Es existieren mehrere Level, in denen Bond mit Natalya Simonova unterwegs ist. Die Programmierin kann mit Ausnahme des letzten Spielabschnitts in Kuba nicht selbst schießen, ist in allen Missionen, in denen sie auftaucht, aber ausgesprochen leicht verwundbar. Wenn es keine russischen Soldaten sind, die sie ausschalten, dann läuft sie mit großer Leidenschaft auch dem Spieler selbst in die Schussbahn.

Es gibt gleich mehrere Level, in denen Natalya auf denkbar unglückliche Weise in den Spielverlauf eingebunden wird: Im Level Train trifft man sie – ganz am Ende – in einer Szene, in der sie mit den drei Antagonisten Alec, Xenia und General Ourumov in einem Waggon steht. Dort wird sie beim Auftauchen des Spielers extrem schnell erschossen, wenn dieser nicht sofort und präzise das Feuer eröffnet, was durch die niedrige Bildrate zusätzlich erschwert wird. So muss man diesen an sich sehr spaßigen Level mit etwas Pech immer und immer wieder von vorne beginnen, damit das Erreichte dann binnen Sekunden zunichte gemacht wird. Noch frustrierender ist der im letzten Spieldrittel platzierte Level Control Center – hier arbeitet man sich zunächst unter der Begleitung von Natalya durch einen anspruchsvollen und für die Verhältnisse des Spiels langen Abschnitt, bevor Natalya am Ende einen Computer hacken muss. Dabei stürmen von allen Seiten Gegner heran. Schaltet man nicht jeden einzelnen von ihnen schnell und fehlerfrei aus, segnet Natalya im Handumdrehen das Zeitliche.

Natalya Simonova macht das Spiel spürbar schlechter

Übersicht der Missionen

„GoldenEye“ besteht grundsätzlich aus nur sieben verschiedenen Missionen, wobei sich der Schauplatz der fiktiven sibirischen Stadt Severnaya im Spielverlauf auch noch wiederholt. Allerdings sind die Missionen mit Ausnahme der dritten und vierten Mission jeweils in mehrere Level aufgeteilt,

sodass sich in der Summe 18 Level ergeben. Vom Hauptspiel und dessen Story abgekoppelt sind die Bonuslevel Aztec und Egyptian.

Der Bildschirm zur Levelauswahl – hier sind neben den 18 Standardleveln bereits die zwei Bonuslevel freigeschaltet

Missionsübersicht

- Mission 1: Arkangelsk
  - Part 1: Dam
  - Part 2: Facility
  - Part 3: Runway
- Mission 2: Severnaya
  - Part 1: Surface
  - Part 2: Bunker
- Mission 3: Kirghizstan
  - Part 1: Launch Silo #4
- Mission 4: Monte Carlo
  - Part 1: Frigate

- Mission 5: Severnaya
    - Part 1: Surface
    - Part 2: Bunker
- Mission 6: St. Petersburg
    - Part 1: Statue Park
    - Part 2: Military Archives
    - Part 3: Streets
    - Part 4: Depot
    - Part 5: Train
- Mission 7: Cuba
    - Part 1: Jungle
    - Part 2: Control Center
    - Part 3: Water Caverns
    - Part 4: Antenna Cradle

Vergleich zum Film

David Doak (links) bei einer Zigarettenpause mit Martin Hollis

Das Filmskript wurde vom Rare-Mitarbeiter Dr. David Doak für das Spiel umgestrickt. In ihren grundlegenden Story-Verläufen sind Spiel und Film weitgehend identisch, allerdings nimmt sich das Spiel einige Freiheiten, um bestimmte Szenen so zu erweitern, dass daraus eine für einen Ego-Shooter geeignete, interaktive Passage wird. So beginnt der Film direkt mit Bonds Bungeesprung vom Damm, während das Spiel dieser spektakulären Einlage noch einige Minuten in Form des ersten Levels voranstellt. Das wenig später stattfindende Ausschalten eines russischen Soldaten auf der Toilette taucht in beiden Medien auf. Im Folgenden weicht das Spiel aber mehr und mehr von seiner Vorlage ab: Während Bonds Fluchtflugzeug im Spiel noch brav auf der Startbahn steht und auf den Geheimagenten wartet, rollt es im Film schon Richtung Abflug. Der Film-Bond überwältigt den Piloten und springt in einer absurden Sequenz in das bereits führerlos über eine Klippe gefahrene Flugzeug.

Abflug aus Severnaya: Im Spiel muss James Bond zunächst den Schlüssel für das Flugzeug finden und startet es dann selbst

Actionreiche Autofahrten gibt es im Spiel nicht

Kurze Zeit später gibt es im Film ein Autorennen zwischen Bond und der Antagonistin Xenia Onatopp. Derlei wilde Fahrerei in teuren und schnellen Autos ist ein Markenzeichen der Bond-Filme, dem „GoldenEye“-Spiel fehlt dieser Aspekt komplett. Eine lahme Fahrt mit einem Panzer durch die Straßen von St. Petersburg ist kein wirklicher Ersatz, denn sie ist mehr Ballern als Fahren. Das Spiel überspringt weitere Filmszenen wie die gesamte Casino-Szene und steigt erst in Severnaya wieder ein. In einigen Fällen kombiniert es im Film separate Ereignisse miteinander: So trifft der N64-Bond direkt im Statuenpark auf den ehemaligen KGB-Agenten Valentin Zukovsky. Im Film taucht Zukovsky hier nicht auf, hatte aber zuvor eine längere Szene mit Bond, die im Spiel durch die Neuplatzierung obsolet ist. Alles in allem entsteht durch die Anpassungen ein leicht fragmentarischer Eindruck, die durch Textbildschirme durchgeführten Missionsbriefings fangen die Lücken in der Geschichte nicht in Gänze auf. Grundsätzlich streicht das Spiel viele Orte und Szenen, die eher Details der Handlung betreffen oder der Charakterisierung der Figuren dienen. Es bleibt eine Handvoll an Schauplätzen, die sich gut zu Ego-Shooter-Leveln ausgestalten lassen.

Grafik und Sound

Der von Robbie Coltrane gespielte Zukovsky im Videospiel

„GoldenEye“ ist unübersehbar ein Ego-Shooter aus der Frühzeit der 3D-Konsolenspiele. Die Charaktermodelle sind sehr kantig, die Gesichter der Schauspieler erkennt man teilweise nur mit gutem Willen wieder. Viele Rare-Mitarbeiter haben ihre Gesichter in Nebencharakteren und Gegnern verewigt. Hier fällt besonders Dr. David Doak auf, der im Spiel als Wissenschaftler eine kleine Rolle hat und mit seinem echten Namen vertreten ist. Dafür fängt das Spiel in seinen Settings die Atmosphäre der Filmvorlage gut ein. Es zahlte sich aus, dass die Crew die Studios im britischen Leavesden besuchen konnte, wo viele Areale des Films errichtet wurden, darunter auch Severnaya und St. Petersburg.

In Außenarealen ruckelt das Spiel häufig und deutlich

Die von Rare eingesetzte 3D-Engine funktioniert in erster Linie für kleine Innenräume – nur ließen sich signifikante Passagen der Handlung nicht in solchen abbilden. In Außenarealen wie dem Damm zu Spielbeginn, dem Flugfeld in Severnaya oder auch auf den Straßen von St. Petersburg bricht die Bildrate verheerend ein. Zur Zeit der Entwicklung gab es die später als Expansion Pak veröffentlichte Speichererweiterung für das Nintendo 64 noch nicht, welche die Grafikperformance der Konsole verbesserte. Rares Quasi-Sequel „Perfect Dark“ setzte die Speichererweiterung 2000 für seine Kampagne zwingend voraus. Ohne Expansion Pak war nur ein beschnittener Mehrspieler-Modus von „Perfect Dark“ spielbar. Es war auch Rare klar, dass man mit „GoldenEye“ die Hardware überfordert hatte. Allerdings hätte das Spiel besser laufen können, wenn man auf einige Effekte verzichtet hätte. Rare priorisierte Explosionen, Qualm, sich nachvollziehbar ausbreitendes Giftgas, Einschusslöcher und Ähnliches aber höher als die Bildrate. Im

Übrigens explodiert bei Beschuss eine ganze Menge – auch Tische und Stühle. Dieses Verhalten war für Rare leichter umzusetzen als individuelle Reaktionen verschiedener Materialien.

Ob Benzinfass oder Bleistifthalter – in „GoldenEye“ führt ausreichender Beschuss immer zu einer hübschen Explosion

Viele Animationen haben einen ganz eigenwilligen Charme

Ein wenig kurios muten hin und wieder die Animationen an. James Bond selbst ist durch die Natur des Ego-Shooters nicht beziehungsweise nur in kurzen Zwischensequenzen zu sehen, seine Freunde und vor allem Feinde bewegen sich aber immer wieder etwas ungewöhnlich. Wenn beschossene Soldaten kurze Hopser zur Seite machen oder sich ungelenk aus dem Weg rollen, hat das beinahe komödiantisches Potenzial. Die Gründe liegen darin, dass Rare auch das Motion Capturing intern gelöst hat: Es war

Designer Duncan Botwood, der sich in einem kleinen Raum körperlich verausgabte. Botwood hatte keinerlei Erfahrung in diesem Bereich und war zudem in seiner Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt, weil das verwendete Capturing-System noch mit einer Vielzahl an Kabelverbindungen zwischen Anzug und Hardware arbeitete. Dass James Bond im Spiel bei waffenlosem Kampf auf Handkantenschläge zurückgreift, liegt im Übrigen daran, dass Rare eine flache Hand schlicht einfacher abbilden konnte als eine geballte Faust.

Dreifache Interpretation des Bond-Themas

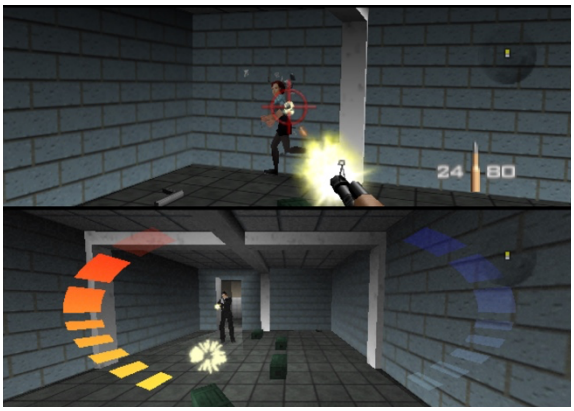
Tina Turners Titelsong des Films taucht nicht im Spiel auf. Allerdings durfte Rare das berühmte Bond-Thema verwenden und griff dieses in vielfacher Form musikalisch auf. Mit Graeme Norgate, Grant Kirkhope und Robin Beanland arbeiteten gleich drei Menschen an der Musik und den Soundeffekten, was im Hinblick auf die Gesamtgröße des Entwicklerteams überraschend viel ist. Allerdings beschränkte sich Beanlands Beitrag auf die Fahrstuhlmusik, die in späteren Leveln zu hören ist und das Bond-Thema auf witzige Weise interpretiert. Speziell für Grant Kirkhope war das Spiel aber der Auftakt einer größeren Karriere im Bereich der Spielemusik. Er schrieb später auch die Musik für Rares „Banjo-Kazooie“ und zeichnete sich in jüngerer Vergangenheit durch seine Arbeit an „Mario + Rabbids“ (Switch, 2017) oder „Yooka-Laylee“ (Multiplattform, 2017) aus. Sprachausgabe gibt es in „GoldenEye“ nicht, dafür war der Speicherplatz des 12 Megabyte großen Moduls zu klein. Statt auf einige wenige und sich im Spielverlauf dann zwangsläufig wiederholende Sprachsamples zu setzen, verzichtete Rare lieber in Gänze auf gesprochene Texte.

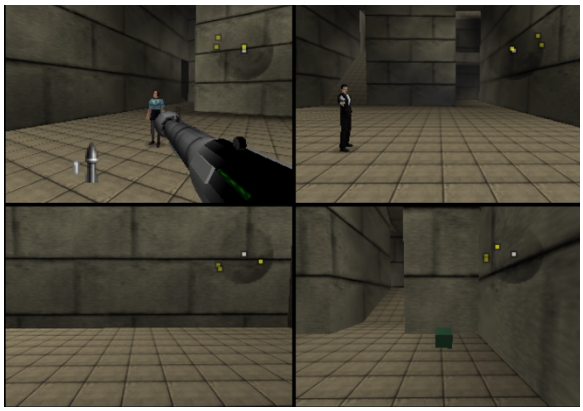
„GoldenEye“ im Vergleich zu zeitgenössischen PC-Shootern

Der furchtbare SNES-Port von „Doom“ aus dem Jahr 1995

„GoldenEye“ wird bis heute als einer der besten Ego-Shooter aller Zeiten bezeichnet. Dies ist allerdings auch im Hinblick auf seine Pionier-Rolle zu betrachten. Während nahezu alle großen Ego-Shooter heutzutage für PC UND Konsolen erscheinen, war das Genre in den 90er-Jahren eine Domäne leistungsfähiger PCs. Es existierten zwar Ports erfolgreicher PC-Titel wie „Doom“ für Konsolen, die Umsetzungen waren jedoch meist minderwertig und mit Kompromissen behaftet. „GoldenEye“ wurde

hingegen exklusiv auf eine Konsole und dessen Controller zugeschnitten. Es wollte zugleich mehr sein als reines Geballer und nutzte einen realistischeren Ansatz mit Zielen, die über reines Abschießen hinausgehen und je nach Schwierigkeitsgrad in Quantität und Anspruch variieren. Neue Features wie verschiedene Trefferzonen beeindruckten zusätzlich. Als Glücksfall und Publikumsliebling entpuppte sich auch der kurz vor Release noch ins Spiel gepackte Multiplayer-Modus.





Im Vergleich mit PC-Titeln seiner Zeit fehlt „GoldenEye“ vor allem aber deren technische Klasse. Spiele wie „Quake“ (1996) waren optisch ansprechender und liefen – gute Hardware vorausgesetzt – schneller und flüssiger. Dafür war Ihre Geschichte oft nicht der Rede wert – hier zeichneten sich am PC eher Spiele wie „System Shock“ aus, das man per Definition aber als Action-Adventure aus der Ego-Perspektive bezeichnen würde. Schon kurz nach „GoldenEye“ machte der PC mit Spielen wie „Unreal“ und „Half-Life“ einen gewaltigen Sprung nach vorne. Sie nutzten riesige, zusammenhängende Spielwelten und prägten neue Formen des Storytellings. In „Half-Life“ blieb der Spieler als Gordon Freeman immer aktiv, ihm wurde nicht mehr zugunsten einer Zwischensequenz die Kontrolle über den Charakter entzogen.

Valves „Half-Life“ setzte 1998 neue PC-Maßstäbe

Insgesamt steht „GoldenEye“ im zeitlichen Kontext seiner Veröffentlichung 1997 aber zurecht als ein Meilenstein in den Geschichtsbüchern, da es den Beweis erbrachte, dass konsolenexklusive Ego-Shooter inhaltlich und wirtschaftlich funktionieren können. Für spätere Spielereihen, die wie „Halo“ (Xbox) oder „Medal of Honor“ (PlayStation) ihre ersten Schritte nur auf Konsolen machten, war dies ein wichtiger Erfolg. Allerdings war „GoldenEye“ nicht sofort DER große Verkaufsschlager, das Spiel funktionierte aber für lange Zeit sehr gut am Markt und hatte eine ungewöhnlich positive Entwicklung in den Verkaufszahlen. Im Weihnachtsgeschäft 1998 verkaufte er sich besser als im entsprechenden Zeitraum 1997 – dies ist per se schon unüblich. Richtig überraschend ist jedoch, dass im Weihnachtsgeschäft 1999 Absatzzahlen erreicht wurden, die höher waren als die kombinierten Summen von 1997 und 1998. Mit mehr als acht Millionen verkauften Exemplaren war das Spiel erfolgreicher als die (allerdings später veröffentlichten) Titel „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“ und „Super Smash Bros.“. Nur „Super Mario 64“ und „Mario Kart 64“ erreichten auf dem N64 bessere Verkaufszahlen als „GoldenEye“.

Die erste Episode von „Halo“ für Microsofts Xbox

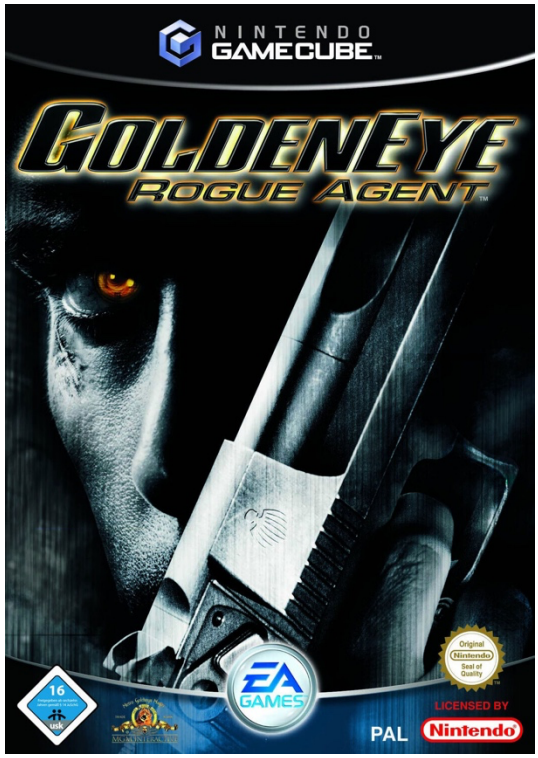
Fortsetzungen und Neuauflagen

Eurocoms Bond-Spiel „Die Welt ist nicht genug“ für das N64

Schon im Abspann des Spiels wurde ein Sequel angekündigt – „James Bond Will Return“ war dort zu lesen. Dazu kam es allerdings nicht. Rare entwickelte in der Folge lieber einen Shooter auf Basis einer eigenen neuen Marke. Daraus wurde das 2000 veröffentlichte „Perfect Dark“. Dennoch bekam das Nintendo 64 einen weiteren Bond-Shooter. Die Lizenz ging an Electronic Arts, der Entwicklungsauftrag für das Spiel zum Film „Die Welt ist nicht genug“ (1999) an das britische Studio Eurocom. Das 2000 veröffentlichte Spiel ist heute relativ unbekannt, war aber für damalige Verhältnisse sehr gut. Vor allem technisch ist es sogar stärker als „GoldenEye“ und es unterstützte das in der Zwischenzeit erschienene Expansion Pak, welches die Grafikleistung des N64

verbesserte. Die vom Studio Black Ops Entertainment entwickelte PlayStation-Version des Spiels war hingegen nicht der Rede wert.

In späteren Jahren kamen gleich mehrere Videospiele auf den Markt, die „GoldenEye“ im Namen trugen – keins davon erreichte die Qualität von Rares Klassiker. Im Fall von „GoldenEye: Rogue Agent“ (2004) war der große Name sogar kompletter Etikettenschwindel: Der schwache Shooter von EA hatte rein gar nichts mit dem Film zu tun. Der Hauptcharakter war auch nicht James Bond, sondern ein abtrünniger MI6-Agent. Zwar tauchten andere Charaktere aus dem Bond-Universum wie Goldfinger, Scaramanga oder Blofeld auf, die wirre Geschichte war in der Summe aber ziemlicher Murks. Ein im Spielverlauf erworbenes goldenes Auge diente als dünne Rechtfertigung für den als Lockmittel verwendeten Titel.



„GoldenEye: Rogue Agent“ war ein Fehlschlag

Von Electronic Arts wanderte die Bond-Lizenz später zu Activision. Eurocom durfte für den neuen Lizenzeigner eine Neuauflage von „GoldenEye“ für die Nintendo Wii entwickeln. Der 2010 veröffentlichte Titel ist allerdings eher eine eigenständige Neuinterpretation der Filmvorlage und keine wirkliche Umsetzung des N64-Spiels. Die Wertungen fielen dennoch positiv aus. Unter dem Namen „GoldenEye 007 Reloaded“ wurde das Spiel 2011 auch auf PlayStation 3 und Xbox 360 portiert, wo es allerdings etwas weniger Anklang fand.

Artwork zu „GoldenEye 007 Reloaded“ – der Protagonist ist optisch Brosnan-Nachfolger Daniel Craig nachempfunden

Neuveröffentlichungen des Rare-Originals scheiterte über die Jahre an rechtlichen Gründen: Nintendo wollte das Spiel Ende der Nullerjahre dem Virtual-Console-Service der Wii hinzufügen, doch Entwickler Rare gehörte mittlerweile zu Microsoft, die Bond-Lizenz wiederum lag bei Activision. Die komplizierte Lage vereitelte nicht nur Nintendos Pläne – auch die von Microsoft angestrebte Veröffentlichung einer HD-Version als Xbox-Live-Arcade-Titel fiel aus vergleichbaren Gründen flach. Das war ärgerlich für Rare, schließlich war die HD-Neuauflage bereits so gut wie fertiggestellt. Anfang 2021 leakten zunächst Videos dieser mit 60 Frames laufenden Fassung, bevor wenig später auch eine spielbare Version ihren Weg ins Internet fand. Sie ist über den Xbox-360-Emulator Xenia auf dem PC spielbar.

Fan-Fortsetzungen

2005 begann die Arbeit an „GoldenEye: Source“, das die Mehrspieler-Komponente des Originals in Valves Source-Engine auf den PC brachte. Seit dem Release der ersten offiziellen Version 2010 wurde das Spiel beständig erweitert und enthält mittlerweile auch eine Vielzahl an Maps, die das Original nicht hatte. „GoldenEye: Source“ ist aus rechtlichen Gründen nicht auf Plattformen wie Steam erhältlich, kann auf der offiziellen Website des Projekts aber kostenlos heruntergeladen werden.

Seit einigen Jahren befindet sich auch eine inoffizielle Neuauflage der Singleplayer-Komponente von „GoldenEye“ in Arbeit: Ein Team um den Amerikaner Ben Colclough möchte eine Neuauflage der Kampagne auf der Basis der Unreal Engine 4 veröffentlichten. Das Projekt hörte lange auf den Namen „GoldenEye 25“, bevor Danjaq, Inhaber der Bond-Markenrechte, auf die Einstellung der Arbeiten drängte. Mittlerweile heißt das Ganze „Spies Don't Die“ und soll nach wie vor erscheinen – auch wenn es nicht mehr im Bond-Universum angesiedelt sein darf.

Auch wenn es nicht „GoldenEye 25“ heißen wird, will „Spies Don’t Die“ die Atmosphäre des Rare-Klassikers einfangen