

Jonas Hoppe

# *007 Video Games Are Forever*

Die virtuellen Abenteuer des James Bond

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

J. Hoppe: 007 Video Games Are Forever

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2021

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.  
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit  
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch  
Umschlag: design of media, Lüchow  
Coverillustration: Lea Melcher  
Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-174-9

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>Das Videospiel als erzählendes Medium</b>	<b>17</b>
2.1	Ludologie und Narratologie: 007 zwischen den Stühlen	17
2.2	Videospielgenres: Semantik und Syntax	19
2.3	Interactive Storytelling in Videospielen	23
<b>3</b>	<b>Spieler*innen und Spielräume</b>	<b>29</b>
3.1	Agent 007: Ein Gamer?	29
3.2	Die Bond-Formel: Iteration und Innovation	33
3.3	Wie entsteht das „Bond-Sein“?	38
<b>4</b>	<b>Die James-Bond-Videospiele</b>	<b>43</b>
4.1	Die Anfänge	43
4.1.1	Die frühen Bond-Actionspiele	43
4.1.2	007: THE DUEL: Bonds erste Original-Videospielstory	45
4.1.3	James-Bond-Textadventures	48
4.2	Direkte Filmadaptionen	50
4.2.1	GOLDENEYE 007: Bond 2.0	50
4.2.1.1	Produktionsgeschichte	50
4.2.1.2	Umgang mit der Vorlage	52
4.2.1.3	Die verschiedenen Rollen des James Bond	55
4.2.1.4	Being Bond?	59
4.2.1.5	Exkurs: JAMES BOND 007 auf dem Game Boy	62
4.2.2	007: TOMORROW NEVER DIES: Fast eine Fortsetzung	63
4.2.2.1	Produktionsgeschichte	63
4.2.2.2	Umgang mit der Vorlage	64
4.2.2.3	Being Bond: Eine cineastische Erfahrung?	68
4.2.3	007: THE WORLD IS NOT ENOUGH: Ein Spiel ist nicht genug	70
4.2.3.1	Produktionsgeschichte	70

4.2.3.2	Umgang mit der Vorlage	71
4.2.3.3	Being Bond: Fehlende Varianz, hohe <i>Agency</i>	75
4.2.3.4	Eine Weiterentwicklung?	77
4.2.3.5	Exkurs: 007 RACING	78
4.3	Original-Geschichten	80
4.3.1	JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE: Zurück in die 1970er?	80
4.3.1.1	Produktionsgeschichte	80
4.3.1.2	Umgang mit der Bond-Formel	81
4.3.1.3	Being Bond: Ein Unbekannter!	86
4.3.1.4	Agent 007 auf der nächsten Konsolengeneration	90
4.3.2	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE: Die definitive Bond-Gameplayformel	91
4.3.2.1	Produktionsgeschichte	91
4.3.2.2	Umgang mit der Bond-Formel	91
4.3.2.3	Being Brosnans Bond	94
4.3.2.4	Playboy 2.0?	96
4.3.3	JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING: Ein spielbarer Bond-Film	98
4.3.3.1	Produktionsgeschichte	98
4.3.3.2	Umgang mit der Bond-Formel	100
4.3.3.3	Being Bond: Soldat, Spion! Playboy?	104
4.3.3.4	Bond als Spieler	109
4.3.3.5	Der nächste Evolutionsschritt?	110
4.3.3.6	Exkurs: Die diffusen Kontinuitäten und Diskontinuitäten der Bond-Filme	111
4.4	Experimente und Retromanie	113
4.4.1	GOLDENEYE: ROGUE AGENT: Bonds böser Zwilling	113
4.4.1.1	Produktionsgeschichte	113
4.4.1.2	Warum die Welt retten, wenn man sie auch beherrschen kann?	115
4.4.1.3	Not-Being-Bond	119
4.4.1.4	Ein interessantes Experiment	122
4.4.2	JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE: Die Welt des klassischen James Bond	123
4.4.2.1	Produktionsgeschichte	123
4.4.2.2	Umgang mit der Vorlage	124
4.4.2.3	Being Bond: Ein Sean-Connery-Best-of!	128
4.4.2.4	Groovy Baby: Bond als 1960er-Jahre Playboy	131
4.4.2.5	Back-to-the-Roots	133

---

4.5	Die Activision-Phase: 007 auf der Suche nach einer neuen Identität	134
4.5.1	007: QUANTUM OF SOLACE: Ein Spiel, zwei Filme	134
4.5.1.1	Produktionsgeschichte	134
4.5.1.2	Umgang mit den Filmvorlagen	136
4.5.1.3	Ein CALL OF DUTY-Klon?	137
4.5.1.4	Mr. Whites Anwesen und eine Nacht in der Oper	141
4.5.1.5	Being Bond: Ein emotionaler Soldat?	144
4.5.1.6	Nur noch ein Quäntchen Bond-Identität	146
4.5.1.7	Exkurs: Die PS2-Version	147
4.5.2	JAMES BOND 007: BLOOD STONE: Zurück zur Bond-Gameplayformel	148
4.5.2.1	Produktionsgeschichte	148
4.5.2.2	Umgang mit der Bond-Formel	149
4.5.2.3	Being Bond: Ein Blockbuster-Held ohne Handlungsfreiheit	153
4.5.2.4	Daniel Craigs erste 007-Videospiel-Originalgeschichte	156
4.5.3	GOLDENEYE 007: RELOADED: Re-Imagination eines Klassikers	158
4.5.3.1	Produktionsgeschichte	158
4.5.3.2	Umgang mit der Vorlage	160
4.5.3.3	Being Bond: Craig spielt Brosnan	163
4.5.3.4	Original vs. Neuauflage	165
4.5.4	007 LEGENDS: James Bonds virtuelles Ende	166
4.5.4.1	Produktionsgeschichte	166
4.5.4.2	Umgang mit den Filmvorlagen	168
4.5.4.3	Being Bond: Agent 007 im Delirium	171
4.5.4.4	Der virtuelle Bond an seinem Tiefpunkt	173
4.5.4.5	Ein Opfer der Gattung Lizenzvideospiele?	174
4.5.4.6	Die Zukunft des Videospiel-Franchise	176
<b>5</b>	<b>Schlussbetrachtung</b>	<b>179</b>
	<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>191</b>
	Gedruckte Quellen	191
	Onlinequellen	194

<b>Medienverzeichnis</b>	<b>201</b>
Filmverzeichnis	201
Videospielverzeichnis	202
<b>Anhang</b>	<b>207</b>
Die Bond-Filmformel	207
Umberto Eco: Schachzüge einer Bond-Geschichte	207
Die Bond-Gameplayformel am Beispiel von JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	208
Abbildungsverzeichnis	209