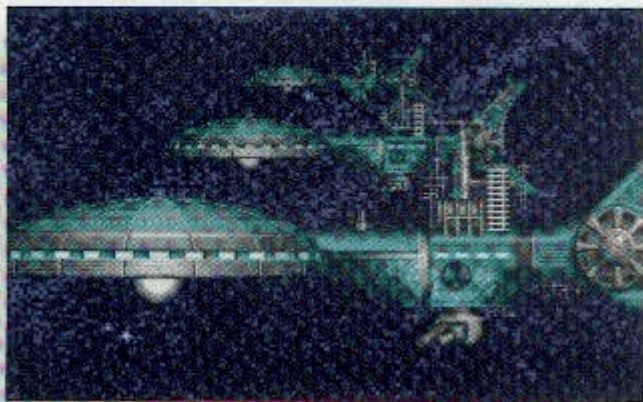


Review: **Enemy - Tempest Of Violence**

STÖRFAKTOR ALIEN

Mit »Enemy« wollten die Newcomer von Anachronica mal wieder ein Spiel herausbringen, das auf allen Amiga-Modellen läuft und trotzdem Spaß macht. Ist es ihnen gelungen?



Das Intro führt den Spieler ins spannende Geschehen ein

In einem Interview meinten die Programmierer, daß Enemy besonders durch Spielspaß und eine packende Story glänzen sollte und nicht durch grandiose Grafiken. So wird man nach dem Kauf des Spiels auch sogleich in das Geschehen hineingezogen. Im Handbuch wird die Hintergrundstory durch fiktive Zeitungs-

schnitte über eine Mission zu drei seltsamen Objekten, die sich hinter dem Mars befinden sowie diverse Funksprüche von eben dieser erzählt. Als die Expeditionsgruppe beim Mars ankommt, entlarven sich die Himmelskörper als Raumschiffe, die zu allem Unglück auch noch von fiesen Aliens bewohnt sind. Diese töten natürlich sogleich die ersten Forscher oder nehmen sie gefangen. Ausbaden muß das -

wie sollte es auch anders sein - der Spieler bzw. eine Security-Staffel namens Delta, die den ersten Angriff der außerirdischen »Tschahis« überlebt hat, da sie sich da noch an Bord des Rettungsschiffes »Ziphod« befand. Seid Ihr nun also motiviert, könnt Ihr Euch auch sogleich ins Geschehen stürzen. Nach dem kleinen, aber feinen Intro bekommt Ihr den Options-Screen zu Gesicht. Neben den Standard-Einstellungen (Sound, Anzahl der Spieler etc.) kann man auch die Frequenz seines Monitors eingeben, um auf jeden Fall ein vernünftiges Spieltempo zu erreichen.



Im Eifer des Gefechts kann ein kleiner Moment der Unachtsamkeit tödlich sein

Auf in den Kampf

Habt Ihr letzte Informationen sowie einige wertvolle Hinweise zur kommenden Mission erhalten, findet Ihr Euch auch schon im ersten Level wieder. Dieses ist nur zum Gewöhnen an die Steuerung gedacht, die zwar laut Handbuch etwas kompliziert sein soll, meiner Meinung nach aber schnell von der Hand geht. Zum Spielen wird übrigens nur ein einfacher Joystick mit einem Feuer-



Als Team hat man bei guter Zusammenarbeit oft mehr Erfolg und Spielspaß

knopf benötigt, mit dessen Hilfe die Spielfigur aber dennoch erstaunlich viele Handlungsmöglichkeiten hat. So kann sie nicht nur rennen, sondern auch springen, schleichen oder sich ducken, um Angriffen bzw. Grana-

Das Install-Programm

Da das mitgelieferte HD-Install für Enemy nicht gerade berauschend ist, ist zu überlegen, ob man dieses nicht umgehen will. Die Installation von Hand kann nämlich Vorteile haben. Wie sie funktioniert, steht im File »Enemy-Inf.txt«, welches sich auf der ersten Enemy-Disk befindet. **Tip:** Mit einem Datei-Manager wie Directory Opus kann man sich einen Großteil der im Read-Me beschriebenen Tipparbeit sparen.



Die Aliens kennen keine Gnade. Gruppenweise erschweren sie Euch das Leben.

tensplittern auszuweichen. Haben wir das erste Level durchgezockt, kommen die »richtigen« Missionen. In ihnen muß man nicht nur die verschiedenen Aliens besiegen, sondern auch ihre Eier zerstören, Gefangene mit Medizin versorgen oder sogar evakuieren. Die letztgenannte Aufgabe sollte mit besonderer Vorsicht an-



Jetzt heißt es durchhalten. Die Aliens agieren schnell, sind aber keinesfalls unbesiegbar.

gegangen werden. Erschreckt man die Hilfesuchenden beispielsweise durch einen schnellen Sprung in die Menge, kann man schon mal durch eine Kugel des eigentlichen Freundes sterben, und läßt man sie zu lange alleine, verirren sie sich. Besonders hart wird es, wenn wir mit Anhang auf Gegner treffen. Hierbei kann es passieren, daß die Leutchen in Panik geraten oder erschossen werden, was wir natürlich vermeiden sollten. Alles in allem ist der Schwierigkeitsgrad des Spieles nach einiger Arbeit akzeptabel, doch man sollte sich nicht vom ersten Level täuschen lassen. Schnell werden die Missionen komplizierter, die Aufgaben umfang-

reicher und wird die ohnehin nicht gerade reichliche Zeit damit noch knapper. Vorsichtig sollten wir auch unbekannte Objekte behandeln. Denn manchmal entpuppen sich solche als mörderische Fallen wie etwa Selbstschußanlagen oder Falltüren. Doch auch Nützliches ist auf den Spielebenen zu finden. So erleichtern uns diverse Munitionspacks und neue Waffen das Leben

und mit Hilfe von Computern können wir uns eine komplette Karte zeichnen lassen (sofern man das dafür erforderliche Gerät besitzt). Auch Spielmarkierer oder Wegweiser zum Ausgang sind zu finden. Letztere sind zwar insgesamt sehr nützlich, aber man sollte aufpassen, daß man ja alle geforderten Aufgaben erfüllt, bevor man in die Freiheit hüpfet, da die Mission ansonsten als gescheitert betrachtet wird.

Was ist AGA??

Wie schon oben erwähnt, kennt Enemy fast keine Systemanforderungen. Selbst der älteste 500er sollte mit diesem Spiel keine Probleme haben. Wenn man bedenkt, daß mit der Produktion von Enemy schon vor sechs Jahren begonnen wurde (das Spiel war fast komplett ein Ein-Mann-Projekt), so ist dies sicher noch halbwegs akzeptabel. Denn



Im Team kann man sich vergewissern, ob ein solcher Sprung tödlich ist.

obwohl die Grafiken allesamt nur für den ECS-Chip gepixelt wurden, sind sie doch verdammt detailverliebt. Getötete Personen verlieren im Fall ihre Waffen, Patronenhülsen fliegen durch die Luft und Schüsse kommen nicht ohne Mündungsfeuer aus. Doch auch der Gesamteindruck der Grafiken ist gut, da sich beispielsweise die Hintergründe im Laufe des Spieles total verändern und auch das Licht auf den Raumschiffen nicht immer gleich ist. Hübsche Schatteneffekte der Figuren kommen noch dazu. Einen kleinen Abstrich muß man betreffend der Screen-Umschaltung hinnehmen. Denn Scrolling ist Enemy in dieser Hinsicht unbekannt, und einzelne Levelabschnitte wechseln nur bildweise wie man es etwa vom Klassiker Flashback kennt. Dieses Problem hätte man auf etwas schnelleren Amigas sicherlich eleganter lösen können.

Unnötige Gewalt?

Wie man den Screenshots entnehmen kann, ist Enemy nicht unbedingt ein Spiel für sensible Leute. Allerdings wirbt die Anachronica-Produktion auch nicht mit diversen Metzereinlagen, sondern weist im Gegenteil mehrmals darauf hin, daß die gewaltsame Handlung im Spiel zwar notwendig ist, aber in der wahren Welt fast nie zu etwas führt. Ich denke, solange man Enemy nicht zu kleinen Kindern vorsetzt, ist die Brutalität doch allemal im grünen Bereich.



Die PumpGun hat eine starke Durchschlagskraft, benötigt aber lange zum Nachladen.

Das Radio bleibt aus

Von einigen Amiga-Spielen ist man es leider gewohnt, daß man lieber gleich das Radio anstellt, als sich mit dem mitgelieferten Sound herumzuzürgern. Anders bei Enemy: Das Spiel wird durch sehr vielfältige und stimmungsvolle Musikstücke unterlegt, welche einem schon mal einen kleinen Schauer über den Rücken jagen

können. Interessant ist auch, daß in einem Level nicht immer nur Musik läuft. An einigen Stellen schaltet sich diese für eine Weile ab und später wieder an. Während dieser Zeit besteht der Sound dann nur aus einschlägigen Lauf- und Schießgeräuschen.

Mach meinen Kumpel nicht an!

Wer sich nicht nur alleine mit der Alienbrut rumschlagen möchte, kann bei Enemy auch einen zweiten Mitspieler mit einbinden. So macht das ganze Spiel oft nicht nur mehr



Vor jeder Mission kann man sich über den Status seiner Spielfigur informieren

Die Zukunft

Immer mehr neue Spielefirmen sprießen in letzter Zeit wie Pilze aus dem Boden, um dem Amiga neue Produktionen zu bringen. Leider ist die Zukunft von Anachronica ungewiß. Die Programmierer befürchten einen Zusammenbruch des Amiga-Marktes in Deutschland und somit fehlende Käufer. Ansonsten wären beispielsweise Ideen für ein Enemy2-Projekt da. Also: Zeigt André Wüthrich und seiner Crew, daß der Amiga wieder da ist!



Auch die Aliens sind vor Überläufern nicht sicher. Hier ein paar Kollegen und Feinde.

Spaß, sondern wird unter Umständen sogar leichter. Denn während wir im Single-Player-Modus schon mal einen Sprung ins Ungewisse und damit eventuell in den Tod (unsere

AMIGA FUTURE WERTUNG

Street Fighter II

Grafik:	9 von 20
Musik/SoundFX:	17 von 20
Spielspaß:	18 von 20
Future-Level:	9 von 20
Preis/Leistung:	19 von 25

GESAMTEINDRUCK:

74%

Fazit: Wer nicht unbedingt bunte Grafiken benötigt, um Spielspaß zu haben, kann bei Enemy zuschlagen. Andere sollten zuerst die Demo-Version antesten.

Systemanforderungen:

Amiga 500, 1 MByte RAM, Kick 1.2+, Joystick

Preis: Circa 60 Mark

Helden können nur zwei Etagen tief fallen) in Kauf nehmen müssen, können wir zu zweit erst mal die Lage checken. Die Spielfiguren schauen dann nämlich, sofern man sie an einer Spalte in Position gebracht hat, nach unten und deuten dann mit einem Nicken bzw. einem Kopfschüt-

teln an, ob man den großen Sprung wagen soll oder nicht. Dennoch ist die Zwei-Spieler-Variante nicht ganz perfekt. Da sich beide Spieler auf einem Screen befinden, kann das Bild erst wechseln, wenn beide Figuren den Levelabschnitt verlassen haben. Wertvolle Zeit kann so verloren

gehen. Ein Splitscreen wäre hier eine schönere und auf Dauer sicherlich bessere Variante gewesen.

Fabian Kruse

Anachronica, Schlosserstr.2, CH-9000 St. Gallen, Schweiz