

Der Stoff, aus dem die Helden sind!

ENEMY – Tempest Of Violence



Nachdem wir bereits aufgrund der Demoverision von Anachronias Debüt-titel gespannt und fiebrig auf die fertige Version lauerten, können wir heute auch Eure Neugier befriedigen. Endlich einmal wieder dürfen wir Euch ein klassisches und rundherum gelungenes Action-Abenteuer präsentieren, das nächtelangen, anspruchsvollen und abwechslungsreichen Spielspaß garantiert.

O bwohl die Hintergrundstory um feindliche Aliens nicht gerade sonderlich neu ist und selbstredend in einem harten Kampf gegen die außerirdische Brut mündet, so liest sich die Einleitung doch eher wie ein aufregender Science Fiction von Perry Rhodan als wie eine Spielanleitung. Verschiedene Zeitungsmeldungen, Aufzeichnungen von Funksprüchen zur Erde sowie eine aktive Schilderung der Erlebnisse erzeugen schon vor Beginn eine sehr hohe Motivation beim Spieler.

Kapitel 1 – „Der Hilferuf“

Entgegen der üblicherweise verwendeten Untergliederung eines Action-Games in unterschiedlich schwierige Levels mit großen Zwischen- und Endgegnern ist Enemy wie ein Buch in abgeschlossene Kapitel untergliedert. Je weiter man im späteren Spielverlauf vorankommt, desto schwieriger, anspruchsvoller, aber auch spannender wird die weiterführende Handlung. Per Joystick steuerst Du einen Soldaten des



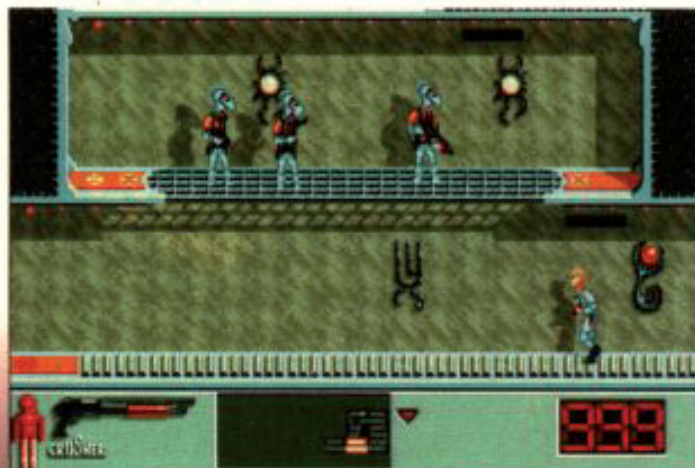
Durch Gänge und Türen, die in die Tiefe führen, wird dreidimensionale Größe angedeutet. Diese Gänge bringen Dich in andere Bereiche der Raumschiffe.

sechsköpfigen Security-Teams, wobei Deine Figur selbst unter Verwendung von nur einem Feuerknopf bemerkenswert viele Bewegungsmöglichkeiten besitzt. So vermag der Retter natürlich zu laufen, zu rennen und zu springen, aber er kann sich auch ducken, um dem gegnerischen Kugelhagel zu entgehen. Gezielte Schüsse lassen sich problemlos in alle Richtungen abgeben. Die Steuerung mag anfangs vielleicht ein bißchen gewöhnungsbedürftig erscheinen, doch spätestens nach der ersten Stage, die hierfür speziell als Übungsabschnitt

dient, sollte man die Bewegungsabläufe im Griff haben. Weitere Handlungsmöglichkeiten erlernt man dann Schritt für Schritt in den Folgelevels.

Freunde und Feinde

Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Handlungsabschnitte steigt schon nach kurzer Zeit deutlich an. Nun gilt es, mit der Munition sparsam umzugehen und auch das Zeitlimit ständig im Auge zu behalten. Pro Stage muß man verschiedene Aufgaben



Gitterroste verhindern zwar, daß Du in die Tiefe fällst, deine Feinde können jedoch von unten durch sie hindurchschießen.



Zwei Spieler dürfen sich als Team ergänzen. Diese Spielvariante macht am meisten Spaß.

wie das Befreien von Geiseln, das Eliminieren einer bestimmten Anzahl von Feinden und Einrichtungen, das Finden bestimmter Gegenstände usw. erfolgreich absolvieren, um das nächste Deck des Alienschiffes betreten zu dürfen. Ebenso, wie jedes Kapitel abgebrochen und mit Hilfe eines zuvor notierten Passwortes wiederholt werden darf, enthält Enemy jedoch auch ein spezielles Hilfssystem, welches die noch nicht erfüllten Missionsziele anzeigt bzw. auf Wunsch für jeden Screen symbolisiert, was hier erledigt werden muß. Begegnen einem im Spielverlauf auch freundlich gesinnte Außerirdische, die einem folgen und in brenzlichen Situationen sogar den Weg freischießen, so kann von Anfang an auch gleich ein zweiter Mitspieler



Durch Beschuß eines Schalters hast Du einen Energieaufzug aktiviert. Dieser befördert Dich zumeist einige Etagen weit nach oben.

zur Waffe greifen. Nun wird Teamwork groß geschrieben, und es kommt – wie bei dem Action-Klassiker Alien Breed – gleich doppelt soviel Spielspaß auf.

Einfach, aber ausreichend

Die von tollen Musiktiteln und Athmo-Sound untermalten Grafiken präsentieren sich zwar nicht gerade auf dem neuesten Stand, doch wurden sie durch spezielle Detailarbeiten derart aufgepeppt, daß dieser Kritikpunkt letztendlich gar nicht mehr so bedeutend erscheint. So lassen Besiegte ihre Waffen fallen, oder es fliegen Patronenhülsen und

Splitter durch die Gegend. Zudem gibt es neben zahlreichen typischen Sammelitems Schalter, Türen, Lifte und viele Feinheiten mehr, die das Gameplay auch auf lange Sicht unterhaltsam und abwechslungsreich gestalten. Nach langer Trockenzeit ist Enemy für uns der Action-Titel schlechthin.

■ Oliver Preißner

müssen mit Medikamenten versorgt werden.

WARNUNG:
Unsere Sensoren haben in der Nähe dieses Sektors Bewegungen registriert.

Zu Beginn jeder Mission wird Dir Deine Aufgabe beschrieben. Zusätzlich erhältst Du ein paar wertvolle Spieletips, worauf Du besonders achten muß.



Du hast zwei außerirdische Freunde gefunden, die Dich tatkräftig unterstützen.



Auch die Backgroundgrafiken ändern sich im Verlauf des Spieles deutlich.



Oft kommt die Hilfe zu spät, und das Security-Team findet nur noch Leichen vor.

COMMENT

Obwohl Enemy in grafischer Hinsicht nur passables Mittelmaß darstellt, so wird man sehr schnell vom Spielablauf gefesselt. Jeder Level enthält neue Aufgaben, manchmal entscheidet Feuerkraft, manchmal aber auch Taktik und Geschick. So muß gut gemachte Unterhaltung aussehen!



Oliver

FACTS

Hersteller: Anachronia

■ Spieler: 1-2 ■

Disks: 2 ■ Preis: ca.

DM 60,- ■ Englisch

nötig: nein ■ Fest-

platte: wird unterstützt

■ 2. Laufwerk: wird

unterstützt ■ Steue-

rung: Joystick ■

GAMEPLAY 86%

GRAFIK 64%

SOUND 80%

MOTIVATION 90%

GESAMT 88%

+ hervorragendes
Gameplay

- bei A500/1MB
lange Ladezeiten