

Ballerei mit Hirn

Enforce



**Intelligente Action verquickt mit Strategie- und Adventure-Elementen:
So stellt man sich in Schweden einen modernen 3D-Shooter vor.**



Auch in den Dungeon-Leveln finden Sie immer wieder **fahrbare Untersätze**.

Mitten in Norrköping, einem verschlafenen 120.000-Seelen-Ort im südlichen Schweden, residiert die Mannschaft von UDS, die in Deutschland erstmals mit dem witzigen **Bleifuss Fun** von sich reden machte. Das 30 Mann starke Team arbeitet derzeit an vier kommerziellen Titeln gleichzeitig. Vor allem **Enforce** macht (neben **Airfix Dogfighter**) einen tadellosen Eindruck: ein 3D-Shooter, der mehr auf intelligente Action als gewalttriefende Ballerei setzt. Bei einem Vor-Ort-Termin bekamen wir als weltweit erstes Magazin beide Titel vorgeführt.

Kampf ums Licht

Zweieinhalb Millionen Jahre nachdem sich die Menschheit selbst ausgerettet hat, beginnen auf einem anderen Planeten wieder Lebewesen, aufrecht zu gehen. Aus den echsenähnlichen Gestalten

entwickeln sich zwei miteinander verwandte Rassen, die unterschiedlicher gar nicht sein könnten. Die einen sind riesige Fleischberge, heißen Revakei und leben auf der

Sonnenseite des Planeten. Dagegen kriegen die Mesphi keinen wärmenden Strahl ab und sind dementsprechend ziemlich schwächig. Als sie von ihrem Schattendasein die Nase voll haben, machen sie sich auf ins Land der Revakei. Es kommt zu diversen Mißverständnissen, und bald führen die beiden eigentlich höchst friedlichen Völker einen erbitterten Krieg.

Von jedem etwas

Die Entwickler widerstanden der Versuchung, aus dieser klassischen Ausgangssituation ein reinrassiges 3D-Gemetzel oder ein herkömmliches Echtzeit-Strategiespiel zusammenzuzimmern. **En-**

force will gehobene Actionkosten bieten, die geschickt mit einer Portion Strategie veretzt und mit einer Prise Adventure gewürzt ist. Wie bei **Dark Project** ist es oft sogar angebracht, den Feind zu umgehen. Manche Aufträge, etwa einen Sabotageeinsatz, erledigen Sie dadurch deutlich einfacher. Dazu kommen kleinere Rätsleinlagen wie Schalter umlegen oder bestimmte Objekte aufspüren.

Rüstungsspirale

Der Konflikt entwickelt sich anfangs eher träge: Da sowohl Mesphi als auch Revakei wenig kriegerisch veranlagt sind, wirkt das militärische Niveau der Kontrahen-



Die abwechslungsreichen Indoor-Passagen sind etwas **rätsellastiger** als bei herkömmlichen 3D-Shootern.



Ein schmächtiger **Mesphi** geht zum Angriff über.

ten zunächst sehr bescheiden: Mehr als Handfeuerwaffen, Behelfsrüstungen und leichte Kampfswagen stehen während der ersten Levels nicht zur Verfügung. Beide Völker sind aber technisch hochentwickelt. Dementsprechend schnell geht die Erforschung von neuem Kriegsgesetz vorstatten. Binnen weniger Jahre (und damit Missionen) können die Streitkräfte auf panzerbrechende Munition, enorm wirkungsvolle Ganzkörper-Rüstungen und sogar elegante Kampfgleiter zurückgreifen.

Licht und Schatten

Stattfinden wird die Action nicht nur in den von anderen Genvertretern sattsam bekannten Gewölben, Verliesen und Gängen. Auch über die Planetenoberfläche können beziehungsweise müssen Sie in **Enforce** düsen. Da die Verbindungsetappen zum nächsten handlungsrelevanten Ort teilweise recht lang sind, stehen in den meisten Levels ein oder mehrere Vehikel herum, mit denen die Reise eindeutig angenehmer ausfällt. Dabei legen die Entwick-

ler Wert auf ein realistisch wirkendes Handling samt effektiver Federung. Das Driften und Springen in den buckligen Landstrichen macht dadurch schon an sich eine Menge Spaß. Ihr Handlungsspielraum soll dabei in keinster Weise künstlich beschränkt werden: Alle Untersätze, die Sie finden oder erobern, sind immer fahrbar, auch wenn es spielerisch mal keinen Sinn macht, weil schon wenige hundert Meter weiter eine unüberwindliche Mauer Ihren Weg blockiert.

Braunstichig

Technisch soll die Engine mit 32-Bit-Rendering, Bumpmapping und aufwendigen Explosionen up-to-date sein. Grafisch macht **Enforce** bereits

einen guten Eindruck, wenn es auch mit den hochglanzpolierten US-Shootern nicht ganz mithalten kann. Flexibel zeigt sich die UDS-eigene 3D-Engine: In den Indoor-Sequenzen schaffen abwechslungsreiche Texturen und diverse Lichteffekte Atmosphäre. Allerdings fehlte es dem uns gezeigten Mond-Level noch etwas an Farben. In den Außen-Abschnitten – dazu gehören unter anderem eine Eiswelt und ein Regenwald-Szenario – soll es viel bunter zugehen. Spannend könnte der Multiplayer-Modus werden. So sind sowohl klassische Deathmatches als auch Demolition Derbys mit den Fahrzeugen denkbar, eventuell sogar ein Mix aus beidem. **MG**

Enforce

Genre: 3D-Action **Hersteller:** UDS
Termin: Dezember '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Michael Galuschka: »Wenn auch die Grafik keine Wunderdinge verspricht, so scheint Enforce doch einer der gehaltvollsten Ego-Shooter zu werden. Da Sie sowohl in dunklen Gängen als auch an der frischen Luft auf Feindesjagd gehen, sollte für Abwechslung gesorgt sein.«



Interview mit Peter Zetterberg

Peter Zetterberg ist Gründer und Chef von UDS, einem der letzten komplett unabhängigen Entwicklungsteams.

GameStar Wie kommt es, daß ihr keinen festen Publisher habt?

Peter Zetterberg Wir hatten schon diverse Angebote von Publishern, die uns kaufen wollten. Aber wir möchten bei UDS unsere Visionen mit eigenen Mitteln realisieren. Team und Management sind fähig genug, auch ohne einen der »Großen« im Rücken für hervorragende Spiele und damit gesunde Finanzen zu sorgen. Außerdem gibt es wohl kaum einen Publisher, der Enforce und unser

Snowmobil-Rennspiel auch nur annähernd gleichwertig betreuen könnte.

GameStar Wo genau liegen denn die Vorteile der Unabhängigkeit?

Peter Zetterberg Daß uns keiner bei unserer Arbeit dreinreden kann. Außerdem sind wir einfach flexibler als andere Entwickler, haben kürzere Entscheidungswege und bringen damit notwendige Änderungen schneller durch.

GameStar Und die Nachteile?

Peter Zetterberg Ganz klar das extrem hohe Risiko, dem man sich aussetzt. Wir finanzieren ja unsere Produkte selbst; ein Flop, und wir stehen kurz vor dem Abgrund. Um das zu vermeiden, muß man ein Auge dafür haben, was die Publisher innerhalb des nächsten Jahres an Titeln haben wollen. Denn

was nützt mir das beste Spiel, wenn es mir am Ende keiner abkauft?

GameStar Geht der Trend zurück zu unabhängigen Entwicklerteams?

Peter Zetterberg Nein, die Zeiten sind definitiv vorbei. Professionelle Titel mit Marktchancen kosten einfach sehr viel Geld, das ein junges Hinterhof-Programmerteam gar nicht erst aufbringen kann. Bis die ersten Einnahmen fließen, haben die meisten längst wieder aufgegeben oder sich in einen Knebelvertrag mit einem großen Publisher geflüchtet. Die Bedingungen sind da aber oft so schlecht, daß die Leute keine Lust mehr haben, das alles noch ein zweites Mal auf sich zu nehmen. Das Leben in der Spiele-Branche ist eben hart, erst recht für junge, unerfahrene Entwicklerteams.