

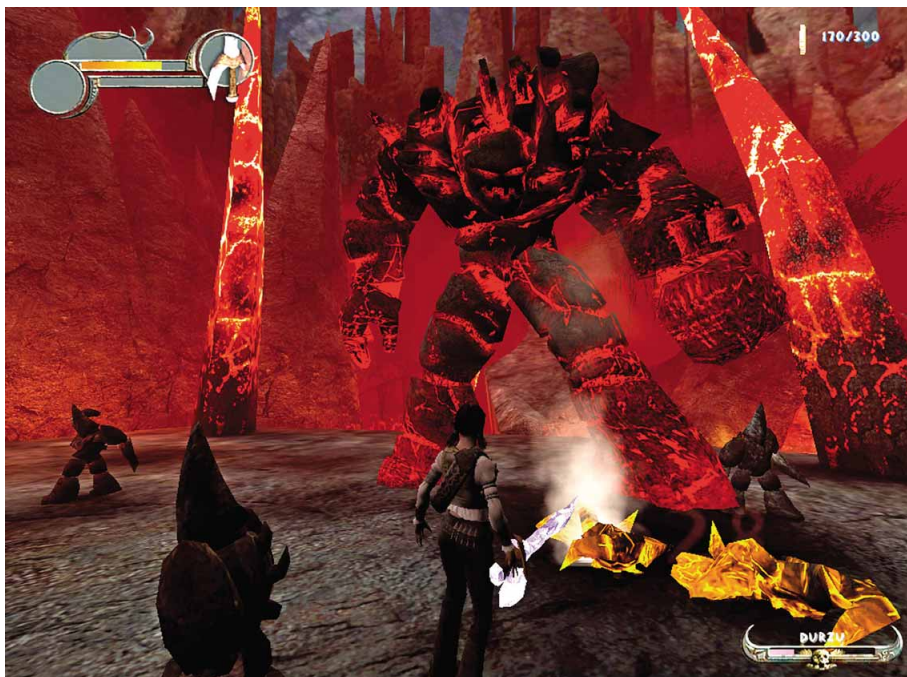
Motivierendes Monsterplättchen

Enclave

Mit Schwert und Magie versucht ein Held, die Fantasy-Stadt Celenheim vor düsteren Horden zu retten. Oder als Bösewicht genau das Gegenteil zu erreichen.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Mit einem Frostschild bieten wir dem Feuerriesen und seiner Lavagolem-Mannschaft Paroli (1024x768).

Ein Pfeilhagel durchschneidet die Luft und prasselt auf den Schild unseres Helden. Im gleichen Moment stürmen zwei Feinde mit blankem Schwert zum Angriff. Obendrein beschwört eine Druidin in unserem Rücken einen Erdgolem, der wütend auf uns zustapft. Adrenalin pur! Solche und ähnliche Szenen sind im 3D-Actiontitel **Enclave** der Regelfall. Das Spiel lässt Ihnen kaum eine Verschnaufpause und bietet im-



Die Nahkämpfer schützen den Bogenschützen mit Schilden.

mer wieder Überraschungen. Dazu sieht es noch fantastisch aus: hochauflösende Texturen in den 3D-Levels und atemberaubende Wassereffekte.

Licht oder Schatten

Gleich zu Beginn stellt **Enclave** Sie vor die Wahl: Wollen Sie lieber auf der Seite des Guten kämpfen oder als Jünger der Dunkelheit ins Feld ziehen? Das beeinflusst maßgeblich den Spielverlauf: Truppen des Lichts versuchen in ihrer 14 Missionen umfassenden Kampagne, die Fantasy-Stadt Celenheim zu verteidigen. Dazu retten Sie Händler vor Überfällen, rekrutieren Verstärkung bei freundlichen Nachbarn oder zerstören einen Außenposten der bösen Buben. Die wiederum absolvieren in ihrem Feldzug 13 Einsätze, um Celenheim zu erobern. Entsprechend lau-

ten die Ziele: Attentat auf einen Erzmagier, Händler ausrauben und Jungfrauen für Opfer-Rituale entführen. Dabei kommt es auch vor, dass Gut und Böse den gleichen Ort besuchen – nur mit anderen Einsatzziele.



Die blau leuchtenden Fontänen sind die einzige Speichermöglichkeit.

Egal wie Sie sich entscheiden: Sie steuern einen Helden mit Maus und Tastatur durch 3D-Levels. Je nach Belieben erleben Sie **Enclave** aus der Ego-Perspektive oder der Rücken-Ansicht.

Heldenmannschaft

Das Kernstück von **Enclave** sind die Helden: Anfangs steht Ihnen auf beiden Seiten jeweils ein Standard-Recke zur Verfügung. Im späteren Spielverlauf gesellen sich aber noch weitere Söldner hinzu. So starten Protagonisten des Lichts etwa mit einem Ritter und finden später noch einen Magier oder eine naturverbundene Druidin. Die Gegenseite beschäftigt da lieber Attentäter, Berserker-Halbaffen und finstere Hexen. Beide Fraktionen bieten acht Streiter auf, von denen alle auf der Gegenseite ein Pendant besitzen. Je nach aktuell agierendem Kämpfer müssen Sie in den Missionen Ihre Vorgehensweise anpassen: Die Halblingskriegerin nimmt es etwa im Nahkampf locker mit einer Übermacht auf, während der Magier da lieber in



Magiebegabte unter sich: Unsere böse Hexe trifft in Celenheim auf gute Zauberer.

Deckung geht. Dafür rösten die Zauberer aus der Distanz gleich ganze Gegnergruppen.

Nach der Wahl des Charakters müssen Sie die Kämpen ausrüsten. Die Auswahl erstreckt sich auf vier Kategorien von Waffen: Nahkampf, Zauber, Fernkampf und zusätzliche Gegenstände wie Brandbomben – abhängig vom Heldentyp.

Feuerschwert im Sonderangebot

Enclave bietet ein Arsenal von 82 Waffen und Gegenständen zum Ausrüsten Ihrer Schützlinge. Im Verlauf der Kampagnen haben Sie immer bessere Waffen zur Auswahl: Wo es anfangs etwa ein Kurzsword gibt, warten später Feuerklingen und Granatenpfeile. Doch Durchschlagskraft kostet: Alle Waffen und Gegenstände wie etwa Heil-

tränke haben einen Preis in Gold. Das bekommen Sie als Belohnung für erledigte Aufträge oder finden es in Form von Geldsäcken und Juwelen in den Levels. Getragene Ausrüstung wie Armbrust oder Schild sehen Sie an Ihrer Figur. Für Gegner gilt das genauso und hilft im Kampf: Ein schlecht gepanzerter Bogenschütze bietet ein leichteres Opfer als ein Berserker in vollem Harnisch. Das Drücken von Tastenkombinationen löst im Gefecht Schlagkombos aus – je komplizierter, desto stärker die Wirkung. Neue und stärkere Angriffe können die Helden aber nicht dazulernen.

Spiel's noch einmal

Die 3D-Engine von **Enclave** zaubert hochaufgelöste Texturen auf den Bildschirm. Schöne Magie-Effekte und toll model-

lierte Figuren runden den hochwertigen Grafik-Eindruck ab und steigern die spannende Atmosphäre. Obendrein wirken die geschmeidigen Animationen der Akteure lebensecht und stimmungsvoll.

Außerdem motiviert **Enclave** durch einen hohen Wieder-spielwert: Der entsteht zum einen durch die überall in den Levels versteckten Goldstücke, nach denen ehrgeizige Spieler jeden Winkel absuchen. Zum anderen steuert sich ein Magier mit seinen Zaubern völlig anders durch einen gut bewachten Außenposten als ein muskelbe-packter Schwertträger.

Enclave zwingt Sie manchmal aber auch zum Wiederspielen der Levels, denn es fehlt eine ordentliche Speicherfunktion in den Einsätzen. Nur nach Absolvieren einer Mission wird der Spielstand gesichert. Einziger Lichtblick sind die Checkpoints in großen Levels, an denen gefallene Helden wiederbelebt werden. Diese Stationen gibt es allerdings nur auf den

Patrick Hartmann



Entdeckerlust

Endlich mal wieder ein temporeiches Spiel, in dem ich nicht mit Sturmgewehr oder Panzerfaust wild um mich ballere. Neben viel Fantasy-Action lässt mir **Enclave** fast

immer die Wahl, mit wem und was ich welche Aufgabe wie löse. Ob ich mit meiner Halbblingskriegerin per Flammenschwert den Gegnern einheize oder als böse Hexe Giftwolken versprühe, ist meine Sache. Außerdem lohnt sich das Erkunden der Levels: Mal finde ich einen alternativen Weg über die Dächer einer Stadt, mal breche ich durch Holzwände und entdecke Juwelen – so macht das Heldenleben Spaß!

Speicherfrust

Meine Laune trübt sich aber, wenn ich in den höheren Levels kurz vor dem Checkpoint draufgehe und den kompletten Abschnitt noch mal angehen muss. Warum nicht wenigstens ein Quicksave für die Strecke zwischen den »Wiedergeburtstationen«? Dennoch hemmt das den Spielspaß von **Enclave** nicht im gleichen Ausmaß wie etwa bei **Indiana Jones 6**.

ersten beiden von drei Schwierigkeitsstufen und höchstens zweimal pro Level. **PH**



Der mächtige **Komboschlag** schleudert den feindlichen Kämpfer von der Brücke.

Enclave

3D-Action



Publisher: Black Label Games, (06103) 994 040 Release (D): 13.3.2003
Sprache: Englisch Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: Mini-Box, 3 CDs, 26 S. Booklet USK-Freigabe: nicht geprüft

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + mehrere Helden (freispielbar)
- + atmosphärische Grafik
- + abwechslungsreiche Levels
- + umfangreiches Waffenarsenal
- + hoher Wieder-spiel-Faktor

Kontra

- schlechtes Speichersystem
- dünne Story
- keine erweiterbaren Schlagkombos
- teils gleiche Schauplätze in den Kampagnen

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,95 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 1,95 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 1,95 GByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Jedi Knight 2 (88%, GS 05/02)

Herausfordernde Jedi-Action mit dichter Atmosphäre im beliebten Star-Wars-Universum.

Fakk 2 (84%, GS 11/00)

Knallbunte temporeiche 3D-Action mit schicker Heldin – aber viel zu geringem Umfang.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Motivierende Fantasy-Action mit Edel-Optik.

