

Weltkriegs-Action von id

# Enemy Territory

Die Nazis drohen mit einer Superwaffe – Ihre Eingreiftruppe muss ran! id Softwares neuer Actionkracher brilliert mit Kämpferklassen und innovativen Missionen.

Viele Köche verderben den Brei? Nicht immer! Am Taktik-Shooter **Enemy Territory** beteiligen sich mit Activision, id Software sowie den Entwicklerteams Mad Doc und Splash Damage gleich vier Firmen. Bei der Präsentation einer fortgeschrittenen Version in London gefiel uns der Ableger des in Deutschland indizierten **Return to Castle Wolfenstein** jedoch bereits sehr gut. Unterschiedliche Einheiten und riesige Multiplayerschlachten im Zweiten Weltkrieg gibt es zwar schon in **Battlefield 1942**. Doch **Enemy Territory** soll mehr bieten: Dreiteilige Mehrspieler-Feldzüge mit Charakter-Entwicklung sind neu im Action-Genre.

## Spezialisten unter sich

In der Kampagne von **Enemy Territory** übernehmen Sie die Rolle des alten Bekannten B. J. Blazkowicz und befehligen ein Spezialkommando der US Army im Zweiten Weltkrieg. Laut Geheimdienstberichten bedrohen die Deutschen England mit einer Superwaffe; Ihre Truppe soll sie finden und zerstören. Dabei operiert die Einheit hinter den feindlichen Linien und sabotiert Militärgerät, befreit Geiseln, beseitigt wichtige Per-



Ingenieure sind eben erfinderisch: Im Notfall verschießen sie **Gewehrgranaten** – sehr explosive Geschosse.

sonen oder besorgt Geheimdokumente. Die 20 Einsätze führen Blazkowicz und Co. quer durch Europa bis nach Nordafrika. Vor jeder Mission stellt der Anführer die Truppe zusammen, indem er ein vom Programm festgelegtes, wechselndes Kernteam durch weitere Kameraden seiner Wahl ergänzt. Jeder Kämpfer gehört einer Klasse an wie Sanitäter, Ingenieur oder Soldat und hat entsprechende Fähigkeiten. Der Sani verarztet die Truppe, Soldaten hantieren mit Mörsern und Maschinengewehren. Ingenieure bauen Brücken und legen Minen. Eine ausführliche Vorstellung aller Berufe finden Sie im Kasten »Wer kann was – die Klassen in der Übersicht«. Der Clou dabei: Im Laufe der Missionen verbessern Ihre Mannen Fähigkeiten wie den

Umgang mit Schießseisen und Ausrüstung. Ergebnis: Erfahrene Soldaten laufen mit schweren Waffen wie Flammenwerfer oder Panzerfaust ohne Tempoverlust, Sanitäter verteilen schneller Erste-Hilfe-Pakete, und Ingenieure entschärfen Sprengsätze im Handumdrehen.

## Folgsame Kameraden

In der von id-Boss Todd Hollenshead mitgebrachten Preview-Version befolgt das Team unsere Befehle sehr gewissenhaft, sodass wir ohne die ständige Angst vor dem Ableben der Kameraden agieren können – ganz im Gegensatz zu anderen Taktik-Shootern. Als wir etwa einen unserer Kameraden ein Gebiet auskundschaften lassen, gehorcht er trotz Feindkontakt aufs Wort: Statt auf die Gegner zu schießen, kommt er pflicht-

bewusst zur Truppe zurück. Die Männer haben trotzdem eine eigene Meinung. Sie kommentieren das Geschehen und monieren sinnlose Befehle.

Statt wilder Ballerei erfordern die kniffligen Missionen in **Enemy Territory** überlegtes Vorgehen: Das Team muss erst das Terrain aufklären, denn kontrolliert vorrücken und Feinde ausschalten. Dass die eigenen Leute überleben, gehört meist zu den Siegbedingungen. Stirbt ein Mitstreiter, rücken die Einsatzziele in unerreichbare Ferne. Ohne Ingenieur können Sie beispielsweise keine Brücke bauen, über die im Missionsverlauf ein Panzer fahren soll.

## Katz- und Maus-Spiel

Auf den riesigen Mehrspielerkarten von **Enemy Territory** tummeln sich bis zu 64 Strei-



Im Solomodus kommandieren Sie Ihre Mitstreiter. Hier bereitet der **Ingenieur** (Mitte) das Sprengen einer Tür vor.



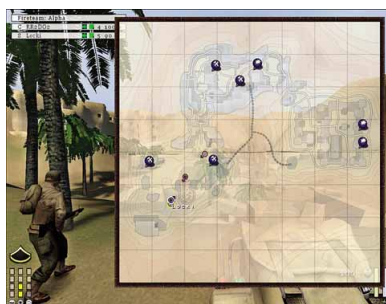
Per **Fernzünder** sprengt unser Covert Ops, der Schleichexperte, das Tor.



Nur Soldaten können den durchschlagskräftigen **Mörser** bedienen.

ter. Auf Seiten der US Army oder der Wehrmacht müssen sie vielfältige Aufträge erfüllen. Damit das nicht im heillosen Chaos endet, unterstützt das Programm das Formieren bis zu sechsköpfiger Teams. Während sich die Spieler im action-orientierten Modus »Last Man Standing« mit dem Finger am Feuerknopf austoben, sollen die anderen Varianten deutlich taktischer ausfallen: Im »Objective Mode« versucht etwa eine Seite, in einer begrenzten Zeitspanne bestimmte Missionsziele zu er-

reichen, während die Widersacher genau dies verhindern müssen. Ein Beispiel: Die US-Streitkräfte sollen einen Panzer durch die Stadt eskortieren und damit ein Bankgebäude rammen. Das Stahlgefährt zuckelt skriptgesteuert durch die Landschaft, sobald ein Spieler aufspringt. Anschließend transportieren die Räuber erbeutete Goldbarren mit einem Laster ab. Die deutschen Streitkräfte können zur Abwehr Straßenbarrieren errichten oder den Panzer mit Minen, Sprengstoff oder Granaten stoppen. Dann sind die Ingenieure der Amis gefragt, die Absperrungen zerstören und das Vehikel reparieren können. Als Besonderheit bietet **Enemy Territory** Multiplayer-Kampagnen, die aus mehreren Missionen bestehen. Im Verlauf dieser meist dreiteiligen Schlachten verbessern die Spieler wie im Einzelspielermodus ihre Fähigkeiten.



Die **Übersichtskarte** erleichtert die Orientierung.

## Wer kann was – die Klassen in der Übersicht



### Engineer:

Ohne Ingenieur geht auf den meisten Karten gar nichts. Er baut und repariert Kommandostände und Brücken, sprengt feindliche Fahrzeuge, Waffen und Gebäude. Außerdem vermint er das Gelände, legt und entschärft Bomben. Besonderes Gimmick: Ingenieure dürfen Gewehrgranaten verschießen.

### Field Ops:

Die wichtigste Funktion der Field Ops ist die Versorgung der Teammitglieder mit Munition. Außerdem können sie gezielt Luftunterstützung anfordern, um beispielsweise Gegner in vermeintlich gesicherten Stellungen auszuschalten.

### Covert Ops:

Diese Agenten setzen auf Hinterlist. Als Spionage-Spezialisten kauen Sie erledigten Gegnern die Uniform. Nur wenn die Widersacher genau hinschauen, fliegt die Tarnung auf. Denn im Gegensatz zu den wirklichen Freunden erscheint bei einem verkleideten Covert Ops kein Name über der Spielfigur, wenn er anvisiert wird. Mit Scharfschützengewehr und schallgedämpfter Pistole beseitigen die effektiven Kämpfer ihre Gegner meist unbemerkt. Die Fähigkeiten, feindliche Minen zu entdecken und Sprengsätze per Fernzünder detonieren zu lassen, machen den Covert Ops zur vielseitigsten Klasse.

### Soldier:

Nur Soldaten dürfen mit schweren Waffen hantieren: Panzerfaust, Flammenwerfer, Mörser und das MG-42 richten verheerende Schäden an.

### Medic:

Sanitäter leisten im Hintergrund unschätzbare Dienste: Die Sanis verteilen Erste-Hilfe-Pakete, die angeschlagene Kameraden heilen. Darüber hinaus können die Feldärzte gefallene Kollegen wiederbeleben.

## Komfort-Steuerung

Dank einfacher Steuerung sollen Sie **Enemy Territory** jederzeit mit wenigen Maus- und Tastaturkommandos im Griff haben. Ein übersichtliches Interface zeigt ständig alle Teammitglieder und deren Gesundheitszustand. Je nach Klasse erscheinen bei der Auswahl einer Spielfigur die Icons für mögliche Aktionen. Wollen Sie Ihren Ingenieur beispielsweise eine Mine platzieren lassen, markieren Sie die Stelle mit dem Mauscursor und klicken auf das entsprechende Symbol – und

schon legt er nach einer lautstarken Bestätigung wie »Verstanden« los. Es wird auch möglich sein, mehrere Kameraden auf einmal zu dirigieren. In diesem Fall geben Sie nacheinander die Befehle, die das Team anschließend gleichzeitig ausführt. Oft empfiehlt sich die Aufteilung des bis zu acht Mann starken Trupps in kleinere Teams. Wie in Echtzeitstrategie-Spielen aktivieren Sie diese Gruppen dann bequem per Hotkey. Das ermöglicht zum Beispiel, Gegner in den Hinterhalt locken oder dem Sanitäter Feuerschutz zu geben. **GV**

## Enemy Territory

**Genre:** Taktik-Shooter

**Entwickler:** id Software

**Termin:** Juni 2003

**Ersteindruck:** Sehr gut

**Georg Valtin:** »Durch die vielfältigen Klassen des Multiplayermodus unterstützt **Enemy Territory** teamorientiertes Vorgehen wie kaum ein anderes Spiel. Ob Hitzkopf mit Flammenwerfer, geduldiger Scharfschütze oder hilfsbereiter Sani – da ist für jeden Actionfan das Richtige dabei.«