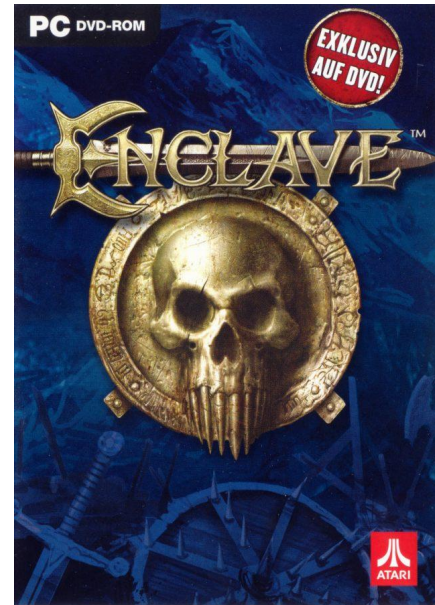


Ich bin ja eigentlich kein besonders großer Fantasy-Fan. Ja, ich habe den Hobbit und den Herrn der Ringe gelesen, und das meiste verfolgt, was sich da drumherum noch so abspielte - aber links und rechts davon können mir Zwerge und Druiden und Zauberer und Orks und Elben und das ganze Kroppeuch gerne mal den Schuh aufblasen. Eine sehr große Ausnahme dieser eisernen Regel fand Anfang der 2000er in der Welt der Videospiele statt - und da vor allem, weil sie mit der von mir so verehrten Demoszene zu tun hatte. Und diese Ausnahme nannte sich "Enclave" - das ich mir dieser Tage für den siebten "Director's Cut" mal wieder zu Gemüte geführt habe.

In den frühen 90ern waren die Schweden von [Triton](#) neben der [Future Crew](#) meine Helden der Demoszene, aus zwei Gründen: Erstens, weil sie den "[FastTracker 2](#)" entwickelt hatten - ein sehr mächtiges Musikerstellungsprogramm, das neben dem "[Scream Tracker 3](#)" und dessen inoffiziellen Nachfolger "[Impulse Tracker](#)" mein liebstes Musikbasteltool der 90er und frühen 2000er war. Und zweitens, weil sie für "[Crystal Dreams 2](#)" verantwortlich zeichneten - einer der meiner Meinung nach beeindruckendsten Grafikdemos der 90er überhaupt.

Und dann veröffentlichten sie im Sommer 1995 eine Demo namens "[Into The Shadows](#)" - wobei das keine typische Szenedemo war, sondern, wie bereits im Einstieg klargelegt wird, eine "Charakter-Demonstration". Und was man dann in den darauffolgenden 106 Sekunden zu sehen bekam, war für das Jahr 1995 schlicht nicht von dieser Welt: Volltexturierte und per Motion-Capturing animierte Polygon-Charaktere, die ihre weichen Kampfbewegungen in komplett dreidimensionalen und glaubwürdig schattierten Räumen ausführten, während sie in Echtzeit aus mehreren Lichtquellen berechnete Schatten auf den Boden warfen - all das ein Jahr vor dem 3D-Meilenstein "Quake", wohlgemerkt! Das war optisch schlicht unfassbar, umwerfend, sensationell, Wahnsinn! Und dabei rede ich noch nicht mal vom exzellenten Soundtrack aus dem FastTracker von Chefprogrammierer Magnus Högdahl, den ich nicht ohne Grund [in meine erste Demoszenen-Jukebox](#) gepackt habe.

Daraus hätte selbstverständlich eigentlich ein Spiel werden sollen - eben "Into The Shadows", das auf der E3 des Jahres 1995 am Stand von Publisher "[Scavenger Inc.](#)" gezeigt wurde, ebenfalls gegründet von ehemaligen Demoszenern, [und für zum Teil sehr enthusiastische Previews](#) gesorgt hat. Völlig zurecht, möchte man sagen - denn was da versprochen wurde, klang viel zu gut, um im Jahr 1995 wahr zu sein: Das Ganze sollte ein aus der Schulterperspektive gezeigtes Hack-n-Slay mit realistischen Kämpfen sein, in spektakulärer Grafik, und sogar mit einem Koop-Modus für bis zu fünf Abenteurer gleichzeitig! Eigentlich hätte dieser Traum schon zum Weihnachtsgeschäft des Jahres 1995 in den Läden stehen sollen - und zwar nicht nur für den PC, sondern auch in angepassten Versionen für PlayStation und Saturn.



Aber ach, es sollte nicht sein. Denn im Hintergrund [überwarfen sich die Vertriebspartner Scavenger und GT Interactive](#), und zwar so sehr, dass Scavenger Anfang 1997 aufgrund ausbleibender Zahlungen von GT Interactive komplett dichtgemacht werden musste - was gleichzeitig auch das traurige Ende von *"Into The Shadows"* war.

Aber nicht das Ende der grundsätzlichen Idee! Denn Chefentwickler Magnus, der in der Demoszene vor allem unter seinem Pseudonym *"Vogue"* bekannt war, tat sich einfach mit seinen Triton-Kumpels zusammen, rettete aus der Asche von Scavenger, was von seinem Projekt noch zu retten war, und gründete mehr oder weniger direkt im Anschluss die ["Starbreeze Studios"](#) - und das erste Projekt des jungen Unternehmens war eine brandneue State-of-the-Art-Super-Wahnsinns-3D-Engine für ein Fantasy-RPG namens *"Sorcery"*.

Das hatte dann noch eine sehr aufreibende und vor allem langgezogene Entwicklung vor sich: [Ursprünglich sollte es ein eher klassisches Action-Rollenspiel aus der Ego-Perspektive sein](#), bevor das Design nach etwa anderthalb Jahren der Entwicklung schon wieder umgekrempelt und der Schwerpunkt in Richtung Hack-n-Slay aus der



Schulterperspektive verlagert wurde. Etwa zu diesem Zeitpunkt erfolgte auch der Namenswechsel von *"Sorcery"* zu *"Enclave"*, das Ende 2000 im Vertrieb von Gremlin Interactive erhältlich sein sollte. Was natürlich nicht passierte - stattdessen sollte es noch bis zum Juli des Jahres 2002 dauern, bis das Spiel dann doch endlich mal erschien. Und zwar zuerst auf der damals noch offenen ersten Xbox. Und auch nicht im Vertrieb von Gremlin, die im

Jahr 2000 von Infogrames aufgekauft, dichtgemacht und deren Vertriebsvertrag über *"Sorcery"* gekündigt wurde. Und auch nicht von Microsoft, was sich aufgrund der Xbox-Thematik ja eigentlich angeboten hätte. Aber nö, stattdessen erschien *"Enclave"* unter der Flagge des 1998 im westfälischen Kaarst gegründeten Unternehmens ["Swing! Entertainment"](#), das man heutzutage aus sehr gutem Grund nicht mehr kennt. Die ursprüngliche PC-Version, die aufgrund der zeitlich begrenzten Xbox-Exklusivität etwas nach hinten geschoben werden musste, erschien dann knapp ein Jahr darauf, im Vertrieb von Atari und Vivendi Universal. [Laut der damaligen Webseite von Starbreeze](#) waren eigentlich auch noch Umsetzungen von *"Enclave"* für PlayStation 2 und GameCube geplant - aber diese Fassungen haben nie irgendein verwertbares Tageslicht zu sehen bekommen.

Aber was ist denn von dem ursprünglich geplanten Spielprinzip noch übrig geblieben? Nun, *"Enclave"* ist ein sehr klassisches Action-Adventure aus der Schultersicht, bei dem man sich in einem typisch-mittelalterlichen Fantasy-Szenario namens *"Celenheim"* durch typisch-mittelalterliche Gegnerhorden hackt und slayt, das eine oder andere kleinere Puzzle löst und die Welt vor dem übergroßen Übel in Form des Chefdämons *"Vatar"* zu retten versucht.

Dazu stehen einem diverse Waffen und Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung: Neben Rüstungen, Heiltränken, Schilden oder diversen Pfeilen warten vor allem Schwerter, Zauberstäbe, Äxte, Hämmer, Bögen oder Armbrüste in verschiedenen Varianten und Ausbaustufen auf ihren Einsatz, die nach und nach freigeschaltet werden und gekauft werden können. Die Schlitz-, Spratz- und Schlotz-Dinge haben sehr lebendige Beschreibungen, aber man sieht irritierenderweise nirgends, was für tatsächliche Kampfwerte sie haben. Im Zweifelsfall gilt also: Einfach immer das Teuerste kaufen, das wird schon super sein.

Das dafür benötigte Geld erhält man nicht nur durch das Meistern der Levels, sondern vor allem über das aufmerksame Einsammeln von mal mehr, mal weniger often in der Gegend herumliegenden Geldsäcken und Edelsteinen - in jedem Level gibt es eine bestimmte Anzahl von diesem Klimperkram. Diese Anzeige hat man nicht nur ständig vor den Augen, sondern bekommt in der Levelendabrechnung auch noch präzise vorgekaut, wie viel davon man gefunden hat und wie viel nicht.

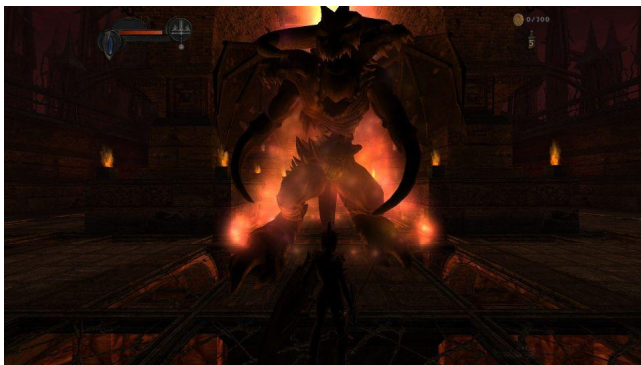
Zwischen all den aufsammelbaren Kostbarkeiten warten aber auch noch ein paar Gegner - und auch hier wird vor allem aus dem Almanach der Fantasy-Standards zitiert: Skelette, Froschmänner, Goblin-ähnliche Stinker, Barbaren, dick gepanzerte Ritter, Zauberer, die einen aus der Entfernung mit fiesen Sprüchen eindecken, Bogenschützen - man kennt es. Okay, die haarigen Affendinger sind eher ungewöhnlich, aber dann wohl eher als regelbestätigende Ausnahmen zu werten. Jeder Gegner verfügt über eine bestimmte Menge an Lebensenergie, was man gut daran sieht, dass eine auffällige Zahl seinem getroffenen Körper entschwebt. Passiert einem das selbst ein paar Mal, sollte man sich besser einen erfrischenden Heiltrank genehmigen - was aber interessanterweise nicht damit erledigt ist, einfach zur Flasche zu greifen und sich das Ding hinter die Binde zu kippen. Nöööö, stattdessen wird bei der Benutzung erstmal entspannt die aktuelle Waffe sorgsam eingesteckt, der Trank ausgepackt, mit Kennerblick genossen, und dann wieder alles zurückgepackt. Das dauert schon ein paar Sekunden, in denen man komplett wehrlos ist - aber immerhin darf man sich währenddessen bewegen. Das gilt für die Gegner übrigens auch: Also, die nehmen zwar keine Heiltränke zu sich, wechseln aber auch zum Beispiel realistisch von der Fern- zur Nahkampfwaffe, wenn man ihnen zu eng auf den Leib rückt - was dann auch entsprechend ein paar Sekunden Zeit in Anspruch nimmt, in der man ihnen gefahrlos den Scheitel versauen kann.



Außerdem gibt es natürlich auch noch den einen oder anderen Bosskampf. Nur leider sind die, erstaunlicherweise, kaum unnötig viele Worte wert. Genau genommen gibt es nur zwei, auf die es sich näher eingehen lohnt: Der eine ist gegen ein übergroßes Stinkervieh namens "Zurana", und scheint bereits nach einer Minute oder so ohne großes Trara vorbei zu sein. Man schnappt sich den Zauberstab, den man finden musste und ist schon auf dem Rückweg, als der Boss ungenehmigt wieder aufsteht und richtigen Terz macht.

Aus einem mir nicht so ganz nachvollziehbaren Grund verwandelt man sich in diesem Moment selbst in ein Spiegelbild dieses Bosses, und bekämpft ihn als gleicher, aber silbern schimmernder Riese. Dieser Kampf ist zwar komplett hirnlos, und durch stupides Buttonmashing ohne Probleme zu gewinnen, aber trotzdem nett inszeniert.

Das zweite Beispiel dagegen gehört ins Fach *“nett gemeint“*: der finale Fight gegen Oberdämon *“Vatar“*, der leider lächerlich einfach ist. Der Sack ist echt fett inszeniert, groß, mit vielen Hörnern und Spitzen, schwingt mächtige Reden etc. Und dann umgibt er sich auch noch mit übergroßen Skelettkriegern, die noch größere Äxte und Schwerter schwingen. Whoa! Nur leider kann man diese fast durch die Bank ignorieren, während



man von einer gigantischen Ballista zur nächsten rennt, um mit denen die Schutzschilde zu knacken, die Vatars aus nicht näher erläuterten Gründen ausgelagertes Herz beschützen, bevor man ihn direkt bekämpft. Was der lächerlichste Teil dieser, ahem, *“Herausforderung“* ist, da das große Finale daraus besteht, Vatar von einem Balkon aus unter kontinuierliches Fernfeuer zu nehmen, wogegen er überhaupt nichts machen kann - er

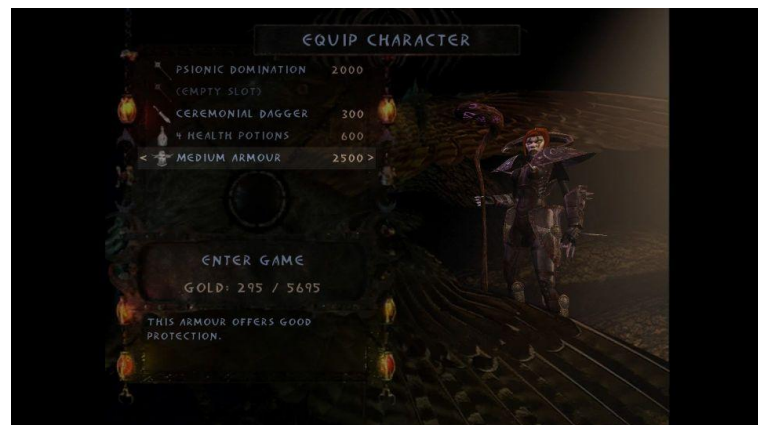
schießt nicht zurück, er bewegt sich nicht, er jammert nur ein bisschen, bis er halt nicht mehr jammern kann. Das ganze Ding ist ein kompletter Witz.

Die normalen Levels dagegen bieten grundsätzlich schon eine ziemlich heftige Herausforderung, selbst auf dem niedrigsten der drei wählbaren Schwierigkeitsgrade. Am grundsätzlichen Spieldesign ändert diese Wahl natürlich nichts, aber höhere Anspruchslevel zu nutzen hat zwei sehr spürbare Auswirkungen: Zum einen werden die Gegner sehr viel stärker und aggressiver, während man selbst spürbar weniger Schaden macht und getrunzene Heilbuddeln weniger Wirkung zeigen. Was vor allem bei den Feinden zum Problem wird, die einen aus der Distanz mit Angriffen zuspammen - wie den Dunkelmagierinnen, die einen mit ihren Zaubern verfluchen, was einem dann eine Zeit lang sehr schnell und vor allem sehr viel Lebensenergie abzieht. Ich habe keine Ahnung mehr, wie oft ich die verdammte, verdammte Welt 12 gespielt habe, bis ich sie endlich mal geschafft habe - aber es war locker zweistellig. Und wahnsinnig nervig!

Aber das ist noch nicht mal das Hauptproblem der höheren Schwierigkeitsgrade - das ist das Speichersystem. Bzw. die de facto Abwesenheit desselben. Ganz grundsätzlich ist es so, dass der Spielstand ausschließlich zwischen den zum Teil echt langen Levels gesichert wird. Und auf *“Hard“* ist das auch alles, womit man arbeiten darf. Geht man also irgendwo drauf, ganz egal wo und an welcher Stelle, ist das Spiel vorbei, und der aktuelle Abschnitt muss von ganz, ganz vorn begonnen werden. Was doppelt so frustrierend ist, wie es klingt. Auf den niedrigeren Stufen kommt einem das Programm wenigstens einen halben Schritt entgegen - mit maximal zwei Checkpunkten pro Level, die zum Teil automatisch aktiviert werden, sobald man einen bestimmten Raum betritt, meistens aber manuell ausgelöst werden müssen, indem man ein glitzerndes Portal mit der eigenen Anwesenheit beehrt.

Auf "Easy" geht das ohne Murren, auf "Medium" kostet das jedes Mal zehn Goldmünzen. Ist aber gut investiertes Geld, denn zu diesen Punkten wird man dann automatisch zurückgesetzt, sobald man alle Energie verliert - wobei fairerweise der aktuelle Spielfortschritt erhalten bleibt. In jedem Fall gelten die Checkpunkte aber nur für die aktuelle Spielsitzung - beendet man das Spiel mitten im Level und startet diesen später neu, muss man wieder von vorn beginnen.

Eine weitere Besonderheit von "Enclave" ist, dass man hier zwei Seiten zu spielen bekommt - die helle und die dunkle, verkörpert vom "Warrior of Light" bzw. dem "Minion of Darkness". Zu Spielbeginn hat man diese Wahl noch nicht, denn die dunkle Kampagne lässt sich eigentlich erst anwählen, wenn man die helle durchgespielt hat. Bzw. den Cheatcode "IMEVIL" eingegeben. Dann rennt man zum Teil durch gleiche Levels, aber aus unterschiedlichen Perspektiven und mit unterschiedlichen Aufgaben - zum Teil aber auch durch komplett andere Abschnitte. Das wichtigste ist aber, dass man pro Seite sieben komplett unterschiedliche Figuren zu spielen bekommt - jeweils sechs normale plus je einen Bonuscharakter. Auf der hellen Seite wären das Krieger, Halbling, Zauberer, Jägerin, Druidin und Ingenieur, während sich die Freunde der Dunkelheit mit Assassine, Magierin, Berserker, Goblin, Bombardier und Lich herumschlagen dürfen. Man beginnt jede Kampagne zwangsläufig mit einer bestimmten Figur, dem hellen Krieger bzw. dem dunklen Assassinen, und schaltet die anderen dann im Laufe der Zeit frei.



Die Bonusfiguren gibt es dann, wenn man die jeweilige Kampagne durchgespielt hat: einen Erdgolem im Licht, einen Steingnom in der Dunkelheit. Beide können weder Rüstungen noch Waffen tragen, und zwar schon Heiltränke benutzen, aber nicht von ihnen geheilt werden - dafür verfügen sie aber über krasse Nahkampfangriffe, die erwischte Gegner ebenso bedauernswert wie weit durch die Level schnipsen. Außerdem stecken sie feindliche Angriffe kommentarlos und praktisch unbeschadet weg. Das sind also im Grunde Tanks, mit denen man einfach noch ein bisschen Spaß haben soll. Ist schon ganz nett.

Die grundsätzliche Idee hinter den Figuren ist, dass man sich so einen zum eigenen Spielstil passenden Fighter zusammenstellen können soll. Und die sehen auch alle echt sehr unterschiedlich aus. Aber ehrlicherweise beschränkt sich die wichtigste Auswahl darauf, ob man bevorzugt mit Waffen oder mit Magie angreifen möchte - darüber hinaus gibt es bei den Kämpfern und Kämpferinnen nicht sonderlich viele Unterschiede, die über das Äußere hinaus gehen. Den allermeisten stehen sogar dieselben Waffen und Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung, die im Laufe der Zeit in immer besseren und stärkeren Varianten freigeschaltet werden.

Was in diesem Kontext ganz fair ist: Das aufgesammelte Loot gilt jeweils für jeden einzelnen Charakter. Man muss also nicht befürchten, nur eine Figur "hochleveln" zu können und dann auf immerdar an ihr kleben zu müssen. Stattdessen darf man bei jedem Levelbeginn auf einen anderen Charakter wechseln und diesen immer direkt auf den neuesten Stand hochrüsten.

Das Ganze findet in einem grundsätzlich erstmal sehr typischen Fantasy-Szenario statt, mit Kriegeren, Halblingen, Zwergen und Magiern mit Namen wie "Kam'Zara", "Mordessa" und ähnlichem "Schnupsdiwups der Bärtige"-Kram. Zwischenzeitlich gibt's aber immer



wieder unerwartete Wechsel: So rennt man zum Beispiel auch mal durch eine römisch angehauchte Welt mit Gladiatoren-Gegnern und einer Art Imperator, in der man es mit einem Luftschiff zu tun bekommt, für dessen Benutzung man erstmal einen stabilen Container finden und diesen mit Gas füllen muss, damit das Ding fliegen kann. Ist alles schon irgendwie merkwürdig, aber auch ein bisschen reizvoll. Und was die Handlung angeht:

Jaaaa, großer Krieg, viel Magie, Stadt Celenheim, Superdämon Vatar, dunkle Armee, Dimensionsriss, das übliche. Hat mich, ganz ehrlich, nicht im Geringsten interessiert, und wird über sehr grobpixelig gerenderte Buchseiten auch schrecklich langweilig inszeniert.

Aber das dahinter stehende Weltendesign kann sich echt gut sehen lassen: Hier warten 27 zum Teil enorm unterschiedliche Levels: Vom realistisch aufgebauten, mittelalterlich angehauchten Städtchen über die erwähnte irgendwie römisch wirkende Säulensammlung geht's in die lavagefüllte Unterwelt, eine schummrige Hafenanlage oder schöne Wälder mit glitzernden Bächen und ordentlich bewucherten Bäumen. Ja, die sind natürlich sehr eckig - aber die Illusion ist echt nicht schlecht.

Und was macht man da? Schlitz-Schlitz, Pew-Pew, Magie-Magie. Ja, es gibt hier und da mal ein paar kleinere Rätsel anzuknabbern - so muss man zum Beispiel mal Bodenplatten in der richtigen Reihenfolge betreten oder korrekt Hebel ziehen. Aber reden wir nicht darüber. 90% seiner Zeit verbringt man damit, die beweglichen Gegner in deutlich weniger bewegliche Polygonleichen zu verwandeln. Und dann gibt es noch auf jeder Seite jeweils eine Mission, in der man entweder mit einer dicken Kanone oder mit einer übergroßen Ballista heranstürmende bzw. durch die Gegend rennende Feinde abböllern darf - was ein großer Spaß ist, und gerade anfangs auch durchaus herausfordernd, da es keine Fadenkreuze gibt, und man sich daher an die korrekten Flugwinkel der ziemlich langsam fliegenden Geschosse erst herantasten muss. Außerdem gibt es in den meisten Levels auch zu erfüllende Missionen: Personen beschützen oder auf der dunklen Seite entführen, Schlüssel oder sonstige Gegenstände finden - oder sogar auch mal eine Art "Capture The Flag"-Einsatz, bei dem man eine feindliche Burg "befrieden" und anschließend dort die eigene Flagge hissen muss.

Kurz vor dem Ende der dunklen Kampagne hat man sogar die Freiheit, sich für einen von zwei fortführenden Wegen zu entscheiden - indem man die Minen von Ungard entweder durch das bekannte Standardportal verlässt, und damit zurück bei der auftraggebenden Lack-und-Leder-Trulla Mordessa landet, oder den brandneuen Obelisk benutzt, und sich damit in den Dienst von Obersuperdämon Vatar stellt. Wenn man ein bisschen herumexperimentiert, dann stellt man schnell fest: Ups, das ist ja gar keine Auswahl. Denn geht man zu Mordessa zurück, dann eröffnet sie einem, dass sie keine Verwendung mehr für einen hat, da sie ja nun Vatar an ihrer Seite weiß, und der ja eh viel cooler ist und die viel tolleren Haare hat und einen Sportwagen fährt - woraufhin sie einen einfach umbringt, wodurch man die Mission automatisch verliert. Man muss also zu Vatar wechseln, damit das Spiel weitergeht. Äh, Spoiler.

Soweit klingt das Spiel ja an sich ganz gut - aber es hat auch einige deutlich spürbare Schwächen. Die für mich offensichtlichsten sind die zum Teil echt lästigen Kämpfe - denn das Kampfsystem ist eigentlich ziemlich scheiße. Die Schwertkämpfe zum Beispiel bestehen ausschließlich aus Dauergehämmere auf die Maus - je nachdem, in welche Richtung man beim Angriff läuft und wie oft man dabei



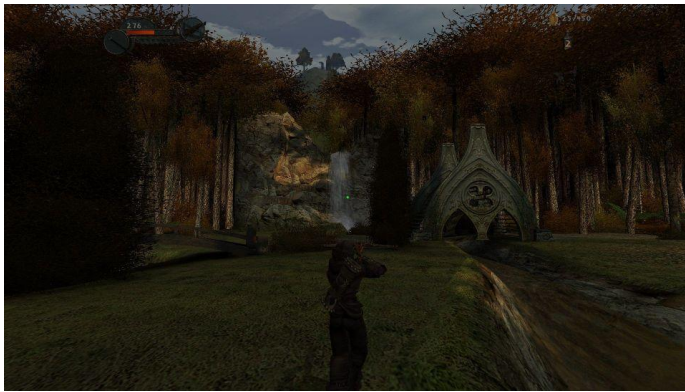
klickt, wird eine leicht andere Kombo geschlagen. Im Endeffekt läuft aber praktisch jeder Nahkampf auf ein dauerndes Vor-Klickklick-Treffer-Zurück-Undwiedervorn hinaus, was bei einzelnen Widersachern den Erfolg praktisch garantiert. Bekämpft man dagegen mehrere Gegner gleichzeitig, kann man kaum verhindern getroffen zu werden. Und richtig übel wird's, wenn Höhenunterschiede dazukommen: Stehen Feinde auf Treppen oder Hängen, sind sie mit einer Nahkampfwaffe kaum zu treffen - haben aber wiederum natürlich überhaupt keine Probleme damit, einen selbst ratzfatz aus den Latschen zu hauen. Am besten fährt man daher, wenn man seine Widersacher mit einem guten Bogen oder noch besser einer dicken Armbrust einfach entspannt aus der Distanz zerlegt.

Was ohne Probleme möglich ist, da die Feindes-KI mit *"dumpfbackig"* noch sehr gönnerhaft umschrieben ist: Ist man zum Beispiel weit genug entfernt, um nicht im Sichtradius eines Gegners zu sein, kann man seinen Körper ohne Probleme in eine Pfeilsammlung verwandeln, ohne dass der sich über die zusätzliche Luftzufuhr wundern würde. Auch haben die Stinker eklatante Probleme mit Zäunen: Flache Hindernisse, über die sie an sich problemlos drüberspringen könnten, stellen für sie meist unüberwindliche Stoppschilder dar, an denen man sie zum Beispiel mit der Armbrust problemlos aus dem Leben pflücken kann.

Jedenfalls solange man dabei mit beiden Beinen fest auf dem Boden verbleibt. Denn das eigene Sprungverhalten ist eine der größten Frechheiten, die *"Enclave"* zu bieten hat: Fließend aus dem Lauf heraus einen Satz zu machen geht schlicht nicht - das resultiert nur in einem bedauernswert mickrigen Hopser. Stattdessen muss man stehenbleiben, gerade in die Höhe springen, und dort dann hektisch nach vorne drücken, um so weit wie möglich vorwärts zu kommen.

Und auch die Bedienung von Leitern ist etwas, das hier offensichtlich nie in der Abenteuerheldenschule auf dem Lehrplan stand: Möchte man eine Leiter runterklettern, muss man sich von der Nicht-Leiter-Seite darauf fallen lassen und dann im Sturz zugreifen - es gibt keine Möglichkeit, direkt gerade von oben draufzusteigen. Vermasselt man dieses bescheuerte Manöver, batscht man runter und ist dann dort in aller Regel sehr tot. Oder wenigstens ziemlich angeschlagen.

Aber immerhin sieht man dabei ganz gut aus. Beziehungsweise das Spiel. Ich habe es ja vorhin schon mal erwähnt: *"Enclave"* ist echt hübsch, selbst heute noch: Halbwegs detaillierte Figuren, fließend animiert - natürlich schon ziemlich eckig, aber insgesamt auch heute noch ganz gut anschaulich. Schöne Effekte wie dicke Explosionen, glitzerndes Wasser oder volumetrische Nebel. Glaubwürdig aufgebaute Levels, die hier und da sogar ein bisschen Zerstörung zulassen. Schöne Details wie wirklich hübsche Skyboxen, nette Gemälde innerhalb von Häusern, auch viele an sich komplett unnötige Räume in



Häusern, die ihnen aber einen halbwegs glaubwürdigen Aufbau verleihen oder durch die Gegend schwirrender Kleinkram wie Blätter oder Schmetterlinge. Das ist schon wirklich sehr solide Arbeit.

Außerdem gibt es speziell beim Frauendesign eine überdeutliche Erinnerung daran, dass dieses Spiel ein Produkt der frühen 2000er ist: Alle sind schlank und durchtrainiert, gerade noch so mit

dem Nötigsten bekleidet, tragen im harten Kampfalltag selbstverständlich High Heels - und die Rüstungen der Damen haben aus vermutlich nicht sonderlich glaubwürdig erklärbaren Gründen absurd spitze Nippel. Was zum Henker haben die damit vor? Habe ich irgendwo die *"Brust raus und Vollgas!"*-Angriffskombo übersehen?

Naja - wenn, dann war ich damit nicht allein. Denn in den damaligen Besprechungen fanden die Nippel des Zorns keine Beachtung: [Im GameStar 5/2003](#) zum Beispiel vergibt Patrick Hartmann eine Wertung von 84% und meint: *"Endlich mal wieder ein temporeiches Spiel, in dem ich nicht mit Sturmgewehr oder Panzerfaust wild um mich ballere."*

Zeitgleich ist das Spiel Dirk Gooding [in der PC Games](#) eine 79 wert, zusammen mit dem Fazit *"Ich habe Enclave bereits auf der Xbox durchgespielt, doch was die Entwickler Starbreeze hier auf dem PC veranstalten, haut mich von den Socken. Enclave sieht nicht nur auf älteren Rechnern oberklasse aus und läuft dabei noch extrem flüssig. Auch die Steuerung und die Verteilung der Speicherpunkte wurde deutlich verbessert."* Ganz generell kam das Spiel in den meisten Tests mindestens gut weg.

So auch [in der Besprechung eines gewissen Paul Kautz beim Online-Magazin 4Players](#), veröffentlicht am 12. Juni des Jahres 2003: *“Wer Enclave zum ersten Mal in Bewegung sieht, wird erschlagen: die Präsentation ist atemberaubend, Grafik und Sound bewegen sich auf höchstem Niveau, die Action ist gleichermaßen spannend wie motivierend. Auch das Gut-Böse-System gefällt mir sehr gut; ich mag es, Geschichten aus mehreren Sichtweisen zu ergründen. [Enclave ist] ein hartes, wunderschönes und motivierendes Hack-and-Slay mit leichtem Adventure-Einschlag für alle frustgestählten PC-Schwertschwinger.”* schrieb ich da, passend zur Endwertung von 82%.

Die Frage, die ich mir jetzt für diesen Director’s Cut gestellt habe, ist nun: Würde ich eine vergleichbare Aussage auch heute noch von mir geben? Ich habe im Verlauf der letzten Tage *“Enclave”* zum ersten Mal seit damals wieder gespielt - und zwar durchgespielt, auf beiden Seiten. Laut der internen Zählung von gog.com habe ich dafür elf Stunden und 18 Minuten gebraucht. Auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad, wohlgemerkt - ich bin mittlerweile in einem Alter, wo ich das ohne jede Scham zugeben kann.



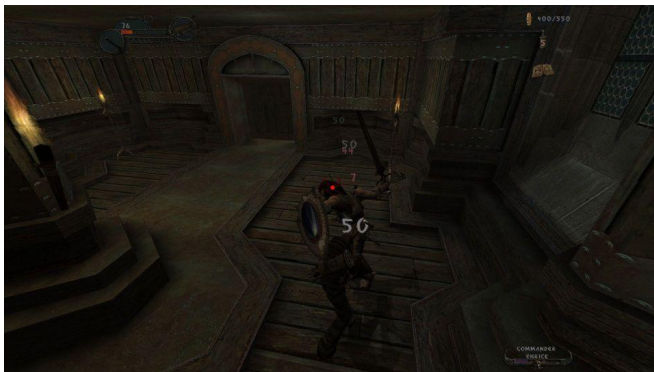
Ich weiß nicht mehr, ob ich es für den Test damals auch auf diesem Niveau in Angriff genommen habe - was ich aber weiß ist, dass ich es damals sackschwer fand, vielleicht sogar zu schwer. Und heute habe ich beide Kampagnen durchgespielt, und dabei nur ein paar Haare verloren - die ich eh nicht leiden konnte.

Bin ich seit damals besser geworden? Wohl kaum. Und eigentlich auch nicht frustresistenter, im Gegenteil. Ich kann nur vermuten, dass das Spiel in Wahrheit nie so schwer war, wie es den Anschein machte. Ja, es hat einige wirklich gemeine Stellen. Aber das Speichersystem ist wesentlich fairer, als man denkt, zumindest auf dem einfachen und normalen Schwierigkeitsgrad - und auf dem höchsten habe ich das auch damals nicht gespielt. Spätestens, wenn man die höheren Waffen- und Rüstungsklassen freigeschaltet hat, dann sind die allermeisten Gegner ein lachhafter Klacks, den man problemlos aus der Distanz zermatschen kann, von den lächerlichen Bossen mal ganz zu schweigen.

Damals habe ich die KI noch gelobt, über die ich heute nur noch hohnlache. Die einzigen Gegner, die einem hier wirklich gefährlich werden können, sind die dunklen Zauberer, die einen aus der Distanz angreifen - was ziemlich schmerzhaft werden kann, wenn man wie eine nicht näher benannte Person zu doof ist bzw. nie dran denkt, den schützenden Schild zu benutzen. Aber gerade der Nahkampf ist spätestens in der zweiten Spielhälfte jeder Kampagne ein leider komplett lächerlicher Klacks. Außerdem gibt es Tonnen an Heiltränken!

Auch die Figurenauswahl ist mittlerweile so eine Sache, die ich am ehesten unter *“gut gemeint bedeutet nicht gut gemacht”* einordnen würde - denn die allermeisten der wählbaren Fantasy-Klischees sind echt sinnlos: Es spielt nicht die geringste Rolle, ob man einen Krieger, einen Halbling oder einen Ingenieur wählt - deren Bewaffnung und Spielbarkeit ist bis auf Nuancen identisch. Auch Druidin oder Zauberer verfügen über exakt die gleiche Ausstattung - nur dass die Rüstungen der Damen eben mit fortschreitend immer größeren und stacheligeren Nippeln daherkommen. Exakt das Gleiche gilt auch für die entsprechenden Pendants der dunklen Seite. Ein Großteil der Bande ist komplett austauschbar und unterscheidet sich nur durch das Äußere.

Ja, es sieht immer noch verhältnismäßig gut aus. Und [die Musik von Gustaf Grefberg](#) hämmert und donnert angemessen dramatisch aus den Boxen, auch wenn sich [der gute Echsenkönig](#) für meinen Geschmack ein bisschen zu sehr von den *“WarCraft”*-Soundtracks hat inspirieren lassen. Trotzdem: Meine 82% von damals halte ich mittlerweile für zu hoch gegriffen.



Aus heutiger Sicht würde ich eher bei einem stabilen 60er oder vielleicht, vielleicht einem sehr niedrigen 70er landen - eine klassische Wertung der Kategorie *“Nicht wirklich gut, aber tut auch echt nicht weh, wenn man es spielt. Man verpasst aber auch nichts, wenn man es verpasst.”*

Man kann es mit einiger Berechtigung als eine Art frühes *“Dark Souls”*

begreifen, als actionreicheren Bruder der Selbstfolterserie. Aber lange nicht so anspruchsvoll oder tief. Ich hatte wirklich wieder meinen Spaß damit, muss es aber in diesem Leben eigentlich nicht nochmal spielen. Wer diese Erfahrung teilen möchte, kann das übrigens seit dem 4. Oktober 2013 auf [GOG](#) oder [Steam](#) tun - denn da gibt es das Spiel entweder ganz normal oder auch in einer [digitalen Deluxe-Version](#) mit Artworks und Soundtrack.

Nach seiner ursprünglichen Veröffentlichung hatte *“Enclave”* noch einen ganz interessanten Weg vor sich: Das Spiel endet auf einen dicken Cliffhanger, also war ein Nachfolger quasi unumgänglich. [Dieser wurde im März 2003 angekündigt](#), noch bevor die ursprüngliche PC-Version draußen war - und sollte direkt an dessen Handlung anschließen, zehn spielbare Figuren beinhalten, ein verbessertes Kampfsystem bieten und sowohl allein als auch kooperativ oder im Multiplayermodus gegeneinander spielbar sein, und zwar auf PC, Xbox, PlayStation 2 und dem GameCube. Ist aber nie was draus geworden.

Es sollte dann noch bis zum Jahr 2012 dauern, bis man den Namen "Enclave" mal wieder zu hören bekam. Und zwar ausgerechnet auf der Wii, in einem Remake mit dem Untertitel "[Shadows of Twilight](#)", das am 22. Mai bei uns veröffentlicht wurde - und direkt höllisch auf's Maul bekam! Ich selbst habe diese Fassung nie gespielt - aber was ich davon gelesen habe, klingt katastrophal! Mein ehemaliger Kollege Jens Bischoff verlieh diesem Port im Test bei 4Players [eine Wertung von 37%](#) und meinte "Die Präsentation



*ist geradezu lachhaft, Grafik und Sound sind eine Zumutung, KI und Kollisionsabfrage ein Witz, die Bewegungssteuerung ein Graus, der fehlerhafte Programmcode ein absolutes Armutzeugnis. Hier hat man aus einem guten Spiel ein mangelhaftes gemacht."*

Eigentlich hätte die "Enclave"-Saga damit vermutlich ihr verdientes Ende finden sollen - aber Stand heute ist es

noch nicht vorbei, denn [angeblich soll schon in Kürze ein HD-Remake über Ziggurat Games erscheinen](#), mit aufgehübschter Grafik, besserer Musik und auf Xbox One, PlayStation 4 sowie Nintendo Switch. Eigentlich hätte diese Fassung [bereits Ende 2021 erhältlich sein sollen](#), aber nun - vielleicht wird's ja super. Vielleicht wird's aber auch der finale Sargnagel fürs Spiel. Ich für meinen Teil werde zumindest ein Viertelauge drauf haben.

Bis bald mal wieder!