



HALL OF FAME

UFO: Enemy Unknown

1994 war das Jahr, in dem die Aliens die Erde angriffen. Und sich für immer einen Platz in unseren Herzen eroberten.

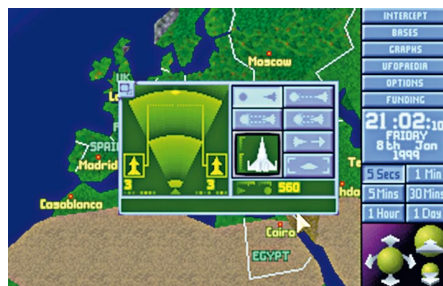
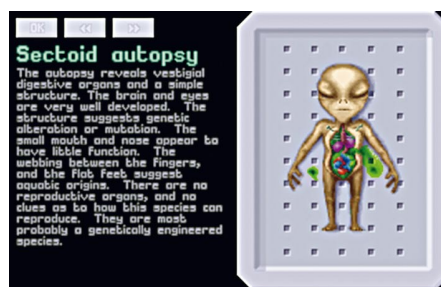
Deswegen legendär

- Tolle Mischung aus Forschung und Taktik
- Dynamischer Spielverlauf
- Ausrüstbare Soldaten, die an Erfahrung gewinnen
- Intelligentes Interface
- Einzigartiges Spielprinzip

Die X-Com-Serie



Name	Jahr	Genre
UFO: Enemy Unknown	1993	Strategie
Terror from the Deep	1995	Strategie
X-Com: Apocalypse	1997	Strategie
X-Com: Interceptor	1998	Weltraumspiel
X-Com: E-Mail-Games	1999	E-Mail-Spiel
X-Com: Enforcer	2001	Ego-Shooter



Vier Bilder, die die Vielfalt von UFO verdeutlichen. Von links oben nach rechts unten: Taktischer Kampf, Forschung, Luftkampf und Weltkugel.

Im Heft
- Test: UFO: Extra-terrestrials
(Seite 96)

Als GameStar vor ein paar Monaten das Entwicklerstudio Irrational Games in Boston besuchte, um für die Titelgeschichte zu **Bioshock** zu recherchieren, fragten wir den Studio-Boss Ken Levine im Interview, welches Spiel er gerne machen würde, wenn es auf Geld nicht ankäme. Die überraschende Antwort: eine Neuauflage von **UFO: Enemy Unknown**! Viele Spiele-Veteranen wünschen sich das auch: **UFO** hat sich den Status eines Klassikers erworben, an den viele mit Wehmut zurück denken. Das liegt am einzigartigen Spielprinzip.

Sie kommen aus dem All

Die Aliens greifen an, mit UFOs natürlich. Die fliegenden Untertassen schwärmen über der Erde aus, entführen Menschen, verbreiten Chaos. Die multinationale Kampftruppe X-Com wird gegründet, um dem Treiben Einhalt zu gebieten. Sie sind natürlich der Kommandeur, aus Ihrer Sicht

sieht das so aus: Sie haben im Bild als Menü quasi die ganze Weltkugel und klicken irgendwo hin, um dort die erste Basis zu bauen. Die lässt sich erweitern, ausrüsten und kann auch Schauplatz von Kämpfen sein, wenn die Aliens herausfinden, wo sie liegt. Sobald ein außerirdisches Raumschiff auftaucht, schicken Sie Abfangjäger los. Gelingt es, das UFO abzuschießen, senden Sie ein Team zur Absturzstelle. Es folgt ein Rundenstrategieteil, in dem Sie, Mann für Mann, Ihre Truppe durch feindliches Terrain bewegen und versuchen, Außerirdische zu töten oder gefangen zu nehmen. Und Erkenntnisse über deren Technologie, Anatomie und Gesellschaftsstruktur zu erlangen. In Ihrer Basis betreiben Sie Forschung und erfinden so nach und nach bessere Waffen gegen die Invasoren. Finanziert werden Ihre Operationen von zehn Nationen, die allerdings auch eigene Interessen verfolgen – lassen Sie etwa zu, dass die Aliens einen Terror-

angriff auf Peking starten, entzieht China der X-Com eventuell die monetäre Unterstützung.

Das Spiel hat keine Kampagne, sondern ist dynamisch. Es gibt also keinen festen Ablauf, alles hängt von Ihren Aktionen ab. Es endet, wenn Sie durch Forschung herausfinden, wo die Hauptbasis der Feinde liegt, und deren Anführer besiegen.

Sie kommen immer wieder

Das erste **X-Com**-Spiel war ein großer Erfolg, und große Erfolge ziehen Serien nach sich. Leider. Keiner der folgenden Titel konnte

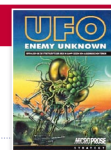
die Genialität des Originals erreichen, obskure Ausflüge in andere Genres trugen ihren Teil dazu bei, die Serie zu Grabe zu tragen. Treuer zu den Ursprüngen blieben die Spiele der **UFO**-Serie des russischen Entwicklers Altar Interactive (**Aftermath**, **Aftershock**, **Afterlight**), die frech das **X-Com**-Vorbild kopierten. Und ebenfalls nicht an das Ur-**UFO** herankamen. Julian Gallop, der Erfinder der Serie, war übrigens nach **Apocalypse** nicht mehr dabei und entwickelte die **Laser Squad**-Titel sowie das Game-Boy-Spiel **Rebelstar: Tactical Command** – in denen es auch um Aliens geht. **GUN**

UFO: ENEMY UNKNOWN

STRATEGIE

PUBLISHER	Microprose	ORIGINALRELEASE	1994
ENTWICKLER	Mythos Games	CA. PREIS	10 bis 20 Euro
QUELLE	Ebay	USK	ab 12 Jahren
SPRACHE	Deutsch		

HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S 386 DX mit 33 MHz, 4 MB RAM
UFO: Enemy Unknown läuft mit Hilfe von DosBox
(» www.gamestar.de, Quicklink: 3156) auch unter Windows XP.



FAZIT Zeitlos gelungenes Spielprinzip mit viel taktischer Tiefe.