

Ein Strategiespiel hebt ab

# X-COM Interceptor



**Der Mutantenkrieg mutiert: Bislang bekämpften Sie die X-COM-Aliens rundenweise, demnächst per Lasergeschütz in heißen Weltraum-Action-Kämpfen.**

**D**as war zuviel für unseren Planeten: In drei X-COM-Spielen hat der Kampf Erdlinge gegen blutrünstige Außerirdische derart viel Zerstörung hinterlassen, daß die Menschen sich nach einer neuen Heimat umsehen

## Jäger für alle Fälle

Am Steuerknüppel von drei flotten Schiffen hetzen Sie die Aliens. Jeder Ihrer Raumjäger soll sich deutlich von den anderen unterscheiden. Der kleinste und wen-



Unser Raumflitzer im Anflug auf eine **gegnerische Raumstation**.

müssen. Sie wagen sich in die Tiefen des Alls – und stehen den gefürchteten Feinden bald erneut gegenüber. Die ersten drei X-COMs waren waschechte Taktikspiele, in **X-COM Interceptor** dagegen nehmen Sie im Cockpit eines Raumfliegers Platz. Zwischen galaktischen Nebeln und schwarzen Löchern gehen Sie den bösartigen Wesen vom fremden Stern per Laserstrahl und hitzesuchender Rakete an den außerirdischen Stehkragen.

digste Kämpfer eignet sich für Schlachten gegen Alienjäger, während Sie mit den beiden größeren Frachter oder Stationen angreifen. Das aus den strategischen Vorgängern bekannte Ressourcen- und Technologie-Management soll wieder eine wichtige Rolle spielen – auch hier dürfen Sie zerstörte Vehikel nach Elektronik oder Rohstoffen durchsuchen. In **X-COM Interceptor** stattdessen Sie damit allerdings nicht die Mitglieder Ihres Teams aus,



Verchromte Armaturen glänzen in der **Cockpit-Ansicht**.

sondern spendieren den Weltraumjägern neue Waffen, kräftigere Schilde oder einen flotteren Antrieb. Welches Schiff und welche Systeme Sie dabei bevorzugen, soll dann den Verlauf der Handlung mitbestimmen.

## 50er-Jahre-Raumschiffe

Der Grafikstil der interstellaren Alienhatz orientiert sich an den Strategiespielen: Auch Interceptor soll ungewöhnliche Retro-Optik statt blankpolierter Hightech-Fassaden bieten; die Cockpits der Raumflieger erinnern



Hier stattdessen Sie Ihr Schiff mit **neuen Waffen** aus.

leicht an Ami-Schlitten aus den 50er-Jahren. Sie sollen sowohl in einer umfangreichen Kampagne als auch in Mehrspieler-Partien mit bis zu 16 Teilnehmern Hand an den Nachbrenner legen können. **PS**

## X-COM Interceptor

**Genre:** Weltraumspiel **Hersteller:** Microprose  
**Termin:** 2. Quartal 98 **Ersteindruck:** Gut

**Peter Steinlechner:** »X-COM im Weltraum – werfen die Strategicals nicht mehr genug Geld ab, oder warum soll die Taktikserie plötzlich zum Actionspiel mutieren?«