

Phoenix Point

XCOMS HARTER ZWILLING

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Snapshot Games** Entwickler: **Snapshot Games** Termin: **3.12.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic Game Store)**



Wir können Körperteile eines Gegners anvisieren. Die Kreise markieren die Streuung. Aber es bleibt ein Restrisiko, dass wir die Kameradin erwischen.

Lieber gut geklaut als schlecht selbstgemacht: Phoenix Point spielt sich im Test fast exakt wie XCOM 2 – und sieht auch nahezu genauso aus. Trotzdem stecken jede Menge guter eigener Ideen darin. Von Martin Deppe



Mit Flügen und Scans deckt ihr die Weltkarte auf und schaltet etwa Einsatzorte frei.



Taktische Infanteriegefechte gegen Ungeheuer, die unsere Erde unterjochen wollen? Rundenweise auf den Feind feuern? Von Deckung zu Deckung huschen, flankieren, angreifen, bis das letzte Monster am Boden liegt? Hm, kommt uns irgendwie bekannt vor. Auf der Weltkarte in Echtzeit umherfliegen, um Stoßtrupps abzusetzen? Gleichzeitig unsere Operationsbasis ausbauen und neue, fremdartige Technologien erforschen, mit denen wir es den Gegnern heimzahlen? Ja, das Spielprinzip von Phoenix Point klingt verdächtig nach XCOM. Und sieht den beiden Firaxis-Neuaufgaben von 2014 und 2016

auch frappierend ähnlich, bis hin zu Interface-Details. Ist Phoenix Point nur ein dreister Klon? Klare Antwort: jein. Vor allem ist es aber ein hervorragendes Strategie-Epos!

Terror from the Deep

Schon das Setting ähnelt den Alien-Invasionen aus den XCOM-Spielen. In Phoenix Point sind die Angreifer allerdings hausgemacht: In der nahen Zukunft setzt die Erderwärmung ein mächtiges Virus in der Antarktis frei. Das sogenannte Pandora-Virus mutiert Krabben und andere Meerestiere zu aggressiven Monstern, die Ölplattformen und Küsten angreifen. Durch Gedankenkontrolle werden Menschen ins Meer gelockt, aus dem sie ebenfalls mutiert wieder auftauchen. Roter Nebel wabert über immer größeren Gebieten, und niemand weiß, was sich darunter verbirgt. Stecken vielleicht doch Außerirdische dahinter? Wer nicht infiziert wird, zieht sich in befestigte Zufluchten zurück. Als der globale Notstand ausgerufen wird, übernehmt ihr die Leitung der Notfallbasis Phoenix Point. Die wurde schon vor langer Zeit just für globale Krisen angelegt (übrigens bei jedem neuen Spiel an einer anderen Position – bei uns war sie am Horn von Afrika). Es liegt an euch, die Bedrohung zu beseitigen, indem ihr die Basis ausbaut, neue Technologien erforscht, mit anderen Überlebenden kooperiert oder sie bekämpft. Ihr rekrutiert neue Soldaten, trainiert eure Veteranen, fliegt rund um den Globus, um Story- und Nebenmissionen zu absolvieren, die Pandora-Wesen zu bekämpfen oder Zivilisten zu verteidigen. Dabei haben wir übrigens keine einzige Mission mit Rundenlimit erlebt – das war ja einer der wenigen Kritikpunkte an XCOM 2.

Bauch, Beine, Po

Dass Phoenix Point sich wie eine weitere Neuauflage der XCOM-Reihe spielt, ist aber kein Wunder: Das Spiel wurde von Snapshot Games entwickelt. Und deren Gründer und Chef ist Julian Gollop, der 1994 das allererste X-COM (damals noch mit Bindestrich) erfunden und mit seinem Bruder Nick maß-



Kampffahrzeuge wie dieser Armadillo belegen drei Soldatenplätze im Transportflieger.

geblich entwickelt hat. Julian war damals Designer, Programmierer und Grafiker in Personalunion. Mit Viechern aus dem Meer kennt er sich ebenfalls aus, denn er hat auch für den 1995er Nachfolger X-COM: Terror from the Deep das Konzept entwickelt.

Aber jetzt mal weg von den vielen Gemeinsamkeiten mit den beiden Firaxis-Spielen, hin zu den Unterschieden. Den größten werdet ihr gleich beim ersten Schusswechsel bemerken. Ihr könnt nämlich gezielt Körperteile von Gegnern anvisieren. Das funktioniert ähnlich wie beim VATS-Zielen in den Fallout-Spielen. Mit dem Unterschied, dass keine Trefferwahrscheinlichkeit angezeigt wird, wenn ihr zum Beispiel auf einen Arm, Tentakel, was auch immer zielt. Stattdessen erscheinen zwei Zielkreise, die euch anzeigen, wohin der Schuss oder die Salve gehen kann. Je nach Waffe, Entfernung und Fähigkeit des Schützen sind die Kreise unterschiedlich groß. Bei einem Scharfschützengewehr zum Beispiel sind sie klein, bei einer schweren Kanone auf gleicher Kampfdistanz hingegen viel größer – so eine Wumme bringt halt viel Bumms ins Ziel, ist aber unpräziser. Auch die optimale Kampfer Entfernung wird so mitberechnet, ein MG hat auf größere Distanz mehr Streuung und

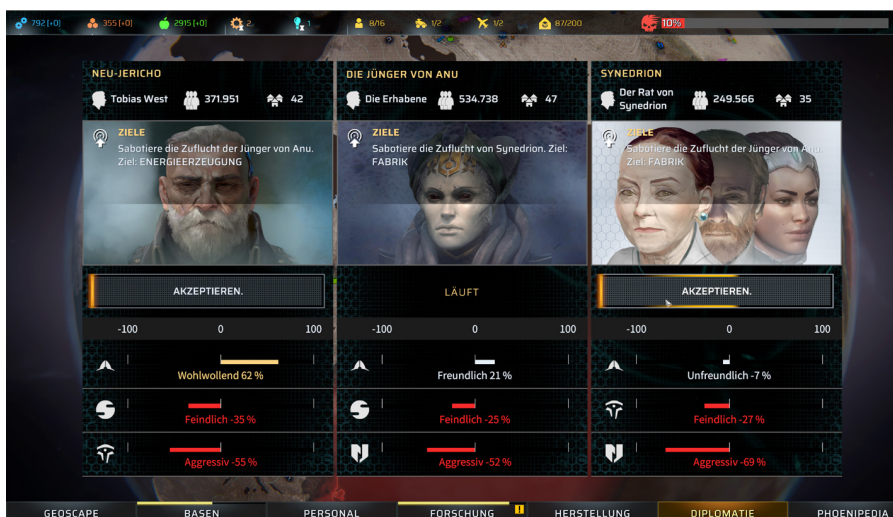


Martin Deppe
@GameStar_de



Seit dem ersten X-COM bin ich bei der Serie dabei. Denn sie verbindet ebenso elegant wie durchdacht meine beiden absoluten Lieblingsgenres: viel Rundentaktik inklusive Truppenverbessern auf der einen Seite, strategische Planung mit Forschung auf der anderen – und das alles verpackt in ein spannendes Setting. Vor allem aber hat es die Reihe hinbekommen, dass ich bei jedem Schusswechsel gebannt mitzittere. Die beiden XCOM-Teile von Firaxis haben dieses Mitfiebern perfektioniert: Ich darf meine Kämpfer sogar mit eigens bemalten Waffen ausstaffieren und coole Heldenposter mit ihnen gestalten. In Phoenix Point ist diese Bindung nicht ganz so stark. Die Soldaten reden weniger, beim Feuern sehe ich sie in der Nahansicht meist nur von hinten, und sie tragen immer Helme, sodass ich ihre Gesichter nur in kleinen Icons sehe. Dass die Kämpfe trotzdem spannend sind, liegt am hervorragend implementierten Zielsystem mit Körpertrefferzonen. Denn das erlaubt viele weitere Taktiken: Feuere ich auf die Beine eines Gegners, um ihn mir vom Leib zu halten? Schieße ich auf die Arme oder die Waffe? Oder zielen ich auf den Kopf und riskiere einen Fehlschuss?

Ich mag dieses Zielsystem, das schon bei Fallout und meinem Rundentaktik-Liebling Jagged Alliance 2 prima funktioniert hat. Friendly Fire und Fehlschüsse, die andere Truppen erwischen oder eine Deckung zerbröseln, runden das Kampfsystem schön ab. Wer also etwas mehr taktischen Tiefgang als in XCOM 2 sucht und auf schnittige Zwischensequenzen und Kamerafahrten mit sprintenden Kämpfern verzichten kann, ist mit Phoenix Point sehr gut beraten. Man muss allerdings hinnehmen, dass es sich ansonsten sehr ähnlich spielt – und auch so aussieht. Aber es soll ja Leute geben, die von diesem Spielprinzip nie genug bekommen können. Habe ich gehört.



Die drei Fraktionen mögen sich nicht. Wir müssen uns arrangieren oder Partei ergreifen.

weniger Durchschlag, logisch. Jeder Schuss wird einzeln berechnet und folgt einer realistischen Flugroute. Wer danebenschießt, kann also trotzdem was treffen und viel Schaden anrichten: eine Deckung (gut!), einen anderen Gegner (sehr gut!), einen eigenen Soldaten (verdammt!).

Sirenenalarm

Netterweise zeigt euch das Zielsystem auch gleich genau an, welche Auswirkungen ein

Treffer auf das anvisierte Körperteil haben kann. Beispielsweise verringert ein erfolgreicher Beinschuss den Bewegungsbereich des Ziels, und verursacht vielleicht eine Blutung, die jede Runde Trefferpunkte abzieht. Ein Kämpfer mit verletztem Arm kann kein Gewehr mehr abfeuern. Ihr könnt auch direkt auf die Waffe zielen – bei großen Waffen ist das gar nicht so schwer, und ein Treffer kann sie beschädigen oder gar ganz zerstören. Aber nicht vergessen: Das gilt

auch alles für eure eigenen Leute! Darum ist es auch eine gute Idee, eine Einhandwaffe als Reserve mitzunehmen, um mit einem kauputten Arm trotzdem noch kämpfen zu können. Es gibt zwar Medikits, aber die füllen nur Hitpoints wieder auf und beseitigen Blutungen, Vergiftungen und so weiter. Außer Gefecht gesetzte Körperteile dürft ihr hingegen ausschließlich im Lazarett flicken, nicht im Kampfeinsatz.

Viele Gegner lassen sich fast nur mit solchen zielgerichteten Schüssen stoppen. Die Sirenen etwa: Die erinnern an einen Mix aus Gottesanbeterin und Meerjungfrau Arielle – allerdings in hässlich und mit klingenartigen Klauen. Noch gefährlicher ist ihr namensgebender Gedankenkontrolle-Skill, mit denen sie unsere Soldaten bezirzen, sodass sie die Seite wechseln und uns bekämpfen. Das lässt sich nur mit erfolgreichen Kopfschüssen auf die kontrollierende Sirene beenden, oder mit ihrem kompletten Ableben. Wir hatten in einer Mission jedenfalls viel »Spaß« mit einem Sirenenpaar, die abwechselnd unsere Kämpfer umpolt. Die Kontrollierten haben die Sirenen sogar geheilt und beschützt – sobald wir eine Sirene beschossen haben, feuerten unsere Ex-Kameraden sofort zurück! Die KI spielt generell ordentlich: Gegner nutzen Deckung und ihre Spezialfähigkeiten, sie machen sich unsichtbar und verschießen giftige oder explosive Larven. »Mindfragger« springen wie ihre Facehugger-Verwandten aus den Alien-Filmen ihre Opfer an, um sie zu kontrollieren. Im Spielverlauf stoßt ihr auch auf mächtige Bossgegner, die sich nur knacken lassen, wenn ihr geschickt ihre Schwachstellen behakt.

Klassenkämpfer

Unsere Truppen gewinnen an Erfahrung, steigen bis Rang 7 auf und dürfen jedes Mal neue Skills lernen. Anfangs gibt's nur die drei Klassen Sturmsoldat, Scharfschütze und Schwere Infanterie, später kommen weitere hinzu. Etwa der Techniker, der stationäre Geschütze aufstellen oder feindliche hacken kann (und schon winkt XCOM wieder freundlich rüber). Schleichspezialisten nutzen Stealth-Taktiken und hantieren ausgezeichnet mit schallgedämpften Waffen. Ihr könnt Klassen auch kombinieren, wobei natürlich nicht alle Kombos sinnvoll sind – Stichwort »Schwerer Schleicher«. Über die Ausrüstung spezialisiert ihr Kämpfer noch weiter, zum Beispiel mit Tarnanzügen oder extradicken Panzerungen. Der Umfang an Klassen und Skills ist etwa gleich groß wie bei XCOM 2, kommt aber nicht an die beliebte Mod Long War heran.

Anders als in XCOM 2 fliegt ihr auch nicht mit einem kompletten Avenger-Hauptquartier durch die Gegend, sondern baut eure stationäre Basis aus. Der Basisbau ist deutlich schlichter animiert als in den Firaxis-Konkurrenten, aber funktional identisch: Ihr braucht eine Klinik, Labore, Fabriken und so weiter. Im Spielverlauf könnt ihr auch weitere Basen übernehmen, ausbauen und mit



Unsere Agentin wird von einem Mindfragger angesprungen, der sich über ihren Kopf stülpt. Um die Gedankenkontrolle zu verhindern, setzt unsere beste Schützin einen Präzisionsschuss. Das Opfer hat zwar dezente Kopfschmerzen, ist aber wieder Herrin ihrer Sinne.



Unsere Scharfschützin sichert den roten Sichtbereich. Wenn beim gegnerischen Zug ein Mutant reintapst, kriegt er eine verpasst.

eigenen Truppentransportern ausstaffieren. Was schon deswegen wichtig ist, um bei Pandoraner-Angriffen auf Verbündete und Zivilisten schnell eingreifen zu können. Oder mit Schwerverwundeten nicht ewig zu fliegen, bis sie sich im Lazarett erholen können.

Freund oder Feind?

Wenn ihr auf der Weltkarte mit eurem fliegenden Truppentransporter die Umgebung scannt, stoßt ihr nach und nach auf Zufluchten von drei weiteren menschlichen Fraktionen. Alle drei verfolgen unterschiedliche Ziele und sind sich untereinander nicht sonderlich grün. Die Syndedion versuchen, eine technisierte, demokratische Welt aufzubauen. New-Jericho setzt auf eine straffe Führung und ein starkes Militär. Die Jünger von Anu hingegen sind auf dem Mystik-Trip und experimentieren gern selbst mit Mutationen

herum. Jede eurer Handlungen wirkt sich auf die Reputation bei den dreien aus. Oft bekommt ihr sogar Aufträge angeboten, eine Konkurrenz-Fraktion anzugreifen. Ihr müsst also gut überlegen, ob ihr mit allen halbwegs gut klarkommen wollt oder euch einen Favoriten rauspickt. Denn eine hohe Reputation bringt dicke Vorteile, ihr könnt zum Beispiel Forschungsergebnisse sofort teilen. Wohlwollende Zufluchten geben auch mal Rekruten, Nahrung und Ressourcen ab. Manche Skills könnt ihr auch nur erlernen, wenn ihr mit einer Fraktion freundlich verbunden seid. Wenn ihr es euch mit einer Partei so richtig verscherzt, wird sie sogar eure Basen angreifen. Trotzdem empfehlen wir euch keinen diplomatischen Mittelweg, sondern eine klare Entscheidung. Denn die dynamische Kampagne verläuft als Syndedion-Verbündeter deutlich anders als bei Anu-Sympathisanten. Ein

guter Grund, die Welt noch ein weiteres Mal zu retten. Wie es sich für ein XCOM ... pardon ... Phoenix Point gehört. ★

PHOENIX POINT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 / Phenom II X3
Geforce GTX 1060 / Radeon R9 270
8 GB RAM, 21 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3 GHz / AMD FX 3,2 GHz
Geforce GTX 1060 / Radeon R9 390X
16 GB RAM, 21 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- gute Animationen
- abwechslungsreiche Maps
- gute Waffeneffekte
- langweilige Weltkarte
- spartanischer Basis-Bildschirm

SPIELDESIGN

- intuitive Taktikgefechte mit Tiefgang
- gezieltes Feuer auf Körperteile
- motivierendes Forschen, Erkunden und Bauen
- abwechslungsreiche Gegner
- etwas fummelige Steuerung

BALANCE

- kurzes, aber hilfreiches Tutorial
- vier Schwierigkeitsgrade
- ordentliche KI
- unterschiedliche Spielweisen möglich
- teils schwankender Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHERE / STORY

- Mitfiebert bei jedem Schuss
- greifbare Weltuntergangsstimmung
- kein Leerlauf
- wenig Bindung zu den Soldaten
- keine direkte Ansprache wie bei XCOM (»Commander!«)

UMFANG

- lange Kampagne
- hoher Wiederspielwert
- zahlreiche Waffen, Rüstungen, Skills
- zufallsgenerierte Karten und Zuflucht-Positionen
- drei Konkurrenzfraktionen

FAZIT

Nicht so durchgestylt wie das spielerisch und optisch fast identische XCOM 2, bietet aber zum Beispiel mit Trefferzonen mehr Taktiktiefe.

86



Die gelben Markierungen zeigen: Nach dem Angriff können wir noch ein paar Felder wegziehen.