

Gears Tactics

SO ANDERS, SO GUT!



Genre: Rundenstrategie Publisher: Xbox Game Studios Entwickler: Splash Damage / The Coalition Termin: 28.4.2020 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 70 Euro DRM: ja (Steam/Microsoft Store) Enthalten in: Xbox Game Pass



Drei unserer Soldaten sind durch feindliches Feuer unterdrückt, mit der vierten Einheit versuchen wir, einen Gegner zu flankieren.

Die Gears-of-War-Serie stand bisher für brachiale Action und blutverschmierte Kettensägen. Mit dem Rudentaktik-Spin-off Gears Tactics vollzieht die Marke nun einen Genrewechsel. Warum diese neue Ausrichtung passt wie die Faust auf ein Locust-Auge, erklären wir euch hier. Von Manuel Fritsch

Wir staunten nicht schlecht, als Gears Tactics vor zwei Jahren auf der E3 zusammen mit Gears 5 angekündigt wurde. Aus der brachialen und blutrünstigen Ballerbude Gears of War soll ein Rudentaktikspiel im XCOM-Stil werden? Kann das funktionieren? Die kurze Antwort: Oh ja, sehr gut sogar!

Gears Tactics ist ein Prequel und spielt zwölf Jahre vor den Ereignissen des ersten Gears of War. Im Mittelpunkt steht der Soldat Gabriel »Gabe« Diaz, der Vater der Hauptfigur Kait Diaz aus Gears 5. Hier erfah-

ren wir, wie er vom einfachen Mechaniker zum Kriegshelden wurde. Doch keine Sorge: Ein Vorwissen der inzwischen recht komplexen Gears-Mythologie ist nicht nötig. Serienveteranen freuen sich dennoch über ein Wiedersehen mit bekannten Figuren und vielen Bezügen zur Hauptserie.

Die Handlung ist in drei Akte mit jeweils acht bis zehn Missionen unterteilt und spielt auf der ganzen Bandbreite der melodramatischen Kriegsklavatur ein Lied über Verantwortung, Aufopferung und Verrat im typisch

militärischen Gears-Stil. Das muss man mögen, aber im besonderen Kontext dieses Universums bekommen wir eine stimmige Erzählung mit glaubhaften Figuren und Wendungen präsentiert. Zwischen den eigentlichen Taktikkämpfen wird die Handlung mit toll inszenierten Zwischensequenzen vorangetrieben, die sich auf dem hohen Niveau der Actionserie bewegen. Da erleben wir, wie Diaz sich mit Vorgesetzten streitet oder am Lagerfeuer mit den geschundenen und erschöpften Mitstreitern neue Pläne schmie-



Wem das Spiel zu blutig ist, kann dies in den umfangreichen Einstellungen deaktivieren, dann sprühen statt Lebenssaft nur noch die Funken der Kettensäge.



Die größten Unterschiede zu XCOM 2

- drei statt zwei Aktionspunkte, die komplett frei eingesetzt werden können
- Schüsse beenden die Runde nicht
- Exekutionen geben Teammitgliedern weitere Bonusaktionen
- kein Strategie-Part, lineare Missionsabfolge
- feste Story-Charaktere im Fokus, aber mit vielen Spezialisierungsoptionen



Nach einem Schießbefehl geht die Kamera in die bekannte Third-Person-Perspektive und zeigt die Action in der Detailansicht.

det. Auch auf dem Schlachtfeld reden die Figuren voll vertont miteinander, kommentieren die aktuellen Ereignisse und sorgen so für eine durchweg glaubhafte Atmosphäre. Übrigens wie von der Reihe gewohnt auch komplett auf Deutsch synchronisiert.

Hoher Spezialisierungsgrad dank umfangreichem Fähigkeitsbaum

Die gelungene Inszenierung ist allerdings nur das Sahnehäubchen. Richtig überzeugt haben uns nämlich die taktischen Gefechte. Je nach Missionstyp schicken wir bis zu vier unserer Soldaten in die Schlacht. Teilweise sind storyrelevante Figuren vorgegeben, aber grundsätzlich steht uns frei, mit welchen Helden wir den Einsatz bestreiten wollen. Einziger Unterschied: Stirbt eine der Hauptfiguren, ist der Einsatz gescheitert. Die zufallsgenerierten Rekruten dagegen bleiben das ganze Spiel über farbloses Kanonenfutter. Diese dürfen wir auch verlieren, ohne die Mission von vorne beginnen zu müssen. Das klingt jedoch deutlich dramatischer, als es sich tatsächlich abspielt. Getroffene Einheiten sind nach schweren Verletzungen nie sofort tot, sondern erhalten parallel wie auch in allen Gears-Spielen eine zweite Chance. Eilen wir rechtzeitig zu ihnen, können wir sie wiederbeleben und damit zurück ins Kampfgeschehen bringen.

Insgesamt gibt es fünf Klassen (Scharfschütze, Sanitäter, Waffenexperte, Vorhut und Späher), die sich in ihrer Bewaffnung,

aber vor allem in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Jede Klasse lässt sich mit gewonnener Erfahrung in vier unterschiedliche Richtungen ausformen. Spezialisieren wir eine Spähereinheit so, dass sie eine höhere Chance auf kritische Treffer erhält, wenn sie aus dem Hinterhalt angreift, oder erhöhen wir ihre Reichweite, um Gegner über die Flanke angreifen zu können? Dieses motivierende System erlaubt es, die Einheiten dynamisch an den eigenen Spielstil anzupassen, neue taktische Möglichkeiten auszuloten und auf die Herausforderungen flexibel reagieren zu können.

Für erfolgreich absolvierte Missionen erhalten wir zahlreiche Waffenmodifikationen und Rüstungsteile. Dank optionaler Ziele und herumliegenden Beutekisten lassen sich zusätzliche Items ergattern, um unsere Soldaten weiter zu verbessern. Seltene Gegenstände geben dem Träger zusätzliche passive Fähigkeiten. Allerdings ist das Management der unzähligen Modifikationen arg unübersichtlich und fummelig geraten.

Größere taktische Freiheit als bei XCOM

Auch wenn die Anleihen eindeutig sind: Die taktischen Gefechte unterscheiden sich



Jede der fünf Klassen lässt sich im Fertigkeitenbaum in vier sehr unterschiedliche Richtungen spezialisieren. Die Fähigkeiten verändern die Taktik auf dem Spielfeld spürbar.



Der Bajonett-Angriff ist eine Spezialfähigkeit, die es erlaubt eine große Distanz zu überbrücken. Allerdings nur, wenn der Weg frei ist und nicht durch Hindernisse oder eine Deckung unterbrochen wird. Dafür tötet sie sofort.

Eine beispielhafte Runde mit einer strategischen Besonderheit

Der Feindtyp »Zecke« hat eine explosive Ladung auf dem Rücken und sprengt sich selbst in die Luft, wenn er uns im Nahkampf erwischt. Dank der Spezialfähigkeit »Kicken« können wir dies jedoch für uns nutzen. Wir treten die Einheit beherzt in Richtung des Gegners (1) und jagen das Überraschungspaket mit einem gezielten Schuss in die Luft (2), sodass der benachbarte Locust schwer verletzt wird (3).



Manuel Fritsch
@manuspielt

Ja, ich mag die brachiale Actionserie Gears und genieße deren bombastische Inszenierung, aber mein Herz schlägt seit jeher für Rundenstrategie und Taktikspiele. Daher war ich umso erfreuter, als mit Gears Tactics eine eher unerwartete Vermählung dieser Welten angekündigt wurde. Mit Skepsis beglückte ich diesem Hybriden, um mich dann aber schnell selbst zu fragen, warum nicht schon viel früher jemand auf diese geniale Idee gekommen ist. Denn Gears of War und Rudentaktik passen perfekt zusammen! Gears Tactics spielt sich wie ein entschleunigter Deckungsshoooter, der die Atmosphäre und blutige Inszenierung der Hauptserie gekonnt in taktisch anspruchsvolle Gefechte überträgt. Besonders gut gefällt mir die spielerische Freiheit, die das flexible Drei-Aktionen-System bietet. Die bewusste Loslösung des Genre-Standards, den XCOM gesetzt hat, war eine gute Idee. Es macht große Freude, mit den unterschiedlichen Ausprägungen der Fertigkeitenbäume in den Klassen zu experimentieren, und die großen und weitläufigen Karten bieten mir genügend Spielraum. Dank packenden Bosskämpfen, abwechslungsreichen Gegnern und mehreren Schwierigkeitsgraden schlägt mein Taktikerherz für Gears Tactics schneller als sich Gabes Kettensäge drehen kann.



Das Zyklopen-Squad im Einsatz! Der Zufallsgenerator scheint eine Vorliebe für einäugige Helden zu haben, zumindest sorgte er in unserem Durchlauf bei der Generierung der Rekruten für viele Augenverletzungen und Piratenfans.

spürbar von XCOM 2 und aktuellen Genrevertretern. Die Entwickler brechen nämlich mit der etablierten Formel, dass jede Figur zwei Aktionspunkte hat und ein Schuss die Runde beendet. Pro Einheit stehen uns hier nun drei Aktionen zur Verfügung, die wir beliebig auf alle Fähigkeiten und Bewegungen aufteilen können. Dies erlaubt uns zum Beispiel, nach einem Angriff noch die Deckung zu wechseln oder drei Schüsse nacheinander abzugeben. Was nach wenig klingt, verändert das Spielgefühl deutlich und bietet einen enormen, taktischen Freiheitsgewinn.

Die Gears-Serie ist berüchtigt für ihre blutigen Todesanimationen. Diese sind auch in Gears Tactics enthalten, aber werden hier zu einer strategisch wertvollen Komponente. Eine erfolgreich ausgeführte Vollstreckung motiviert die blutrünstigen Squad-Kollegen so sehr, dass diese sofort einen weiteren Aktionspunkt spendiert bekommen. Gut geplant lassen sich so in bestimmten Situationen mächtige Bonusaktionsketten bilden, um das Blatt auf dem Schlachtfeld zu unseren Gunsten zu wenden.

Besonders gut funktioniert dies in Verbindung mit dem Feuerschutz-Modus (Overwatch). Dann feuert die aufgestellte Einheit auf alles, was ihr in den aufgespannten Sichtkegel läuft. Anders als bei XCOM kann dies auch mehrmals ausgelöst werden.

Lineare Missionsabfolge, aber große Abwechslung

Die Story-Einsätze werden linear abgearbeitet, allerdings gibt es nach größeren Bosskämpfen und vor entscheidenden Einsätzen einige Nebenmissionen, bei denen wir die Reihenfolge frei wählen können. Einfluss auf den Verlauf der Geschichte hat dies allerdings nicht. Die Missionstypen sind ab-

wechslungsreich und stets in mehrere Etappenziele unterteilt. Um zu einem geheimen Labor zu gelangen, ballern wir uns beispielsweise erst durch eine verlassene Ruinenstadt, sichern eine Brückenanlage und hacken den Tormechanismus. Am Ziel angekommen erledigen wir einen kniffligen Zwischengegner und seine Handlanger, um schlussendlich einen Säuretank zu sprengen. In anderen Missionen rennen wir vor einem gefährlichen Bombenhagel weg, müssen Gefangene befreien oder beschützen über mehrere Runden zwei Vorratslager vor feindlichen Angriffswellen. Zwar wiederholen sich die Missionstypen in schneller Folge, spielen sich aber dank der vielfältigen Spezialfähigkeiten und den sich verändernden Feindtypen in jeder Truppen-Konstellation sehr unterschiedlich. Die gegnerischen Einheiten sind ebenfalls in unterschiedliche Klassen aufgeteilt und haben ihre jeweiligen typischen Angriffsmuster und Spezialattacken. Die simplen Einheiten stürmen ihrer Rolle entsprechend ungestüm auf uns zu, während sich die höheren Ränge intelligent verhalten, in Deckung gehen und uns geschickt in die Zange nehmen.

Insgesamt stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Wo genau die nächsten feindlichen Einheiten auftauchen, ist allerdings nie klar ersichtlich. Das erschwert die Einschätzung und Planung, führt aber selten zu größeren Frustrationen. Außerdem hilft das faire Checkpoint-System, welches automatisch nach längeren Gefechten speichert.

Highlight für Taktikfans

Zeitgleich mit Gears Tactics ist XCOM: Chimer Squad erschienen, das ebenfalls mit dem Status Quo und der Erwartung bricht. Aufgrund der größeren taktischen Möglichkeiten

der Gefechte liegt Gears Tactics im direkten Duell eine Kettensägenlänge voraus. Dieser unerwartete Genresprung ist die beste Rundentaktik seit XCOM 2. ★

GEARS TACTICS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 6100 / AMD FX-6000
GeForce GTX 750 Ti / Radeon R7 260X
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 8400 / AMD Ryzen 3
GeForce GTX 970 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gelungene Zwischensequenzen
- dynamische Animationen
- detaillierte Soldaten- und Feindmodelle
- wichtige Waffensounds und Effekte
- komplett vertonte Dialoge

SPIELEDISIGN



- Drei-Punkte-System bietet große taktische Vielfalt
- umfangreicher Skilltree
- abwechslungsreiche Gebiete
- vielfältige Feindtypen
- unübersichtlich kleinteiliges Ausrüstungsmanagement

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- faires Checkpoint-System
- zweite Chance für gefallene Helden
- fordernde, aber nie übermächtige Bosskämpfe
- zufällige Gegner-Spawns lassen sich schwer einplanen

ATMOSPHÄRE / STORY



- gut erzähltes Kriegsdrama
- relevante Vorgeschichte zur Gears-Welt
- interessante Wendungen
- viele Bezüge zur Actionserie ohne Neulinge zu verlieren
- Rekruten bleiben farblos

UMFANG



- drei Akte mit jeweils rund zehn Missionen
- fördernder Ironman-Modus
- optionale Herausforderungen und Ziele
- zusätzlicher Endgame-Content
- hoher Wiederspielwert

FAZIT

Genrewechsel mit anspruchsvollen, packenden Rundenkämpfen. Bricht das XCOM-System gekonnt auf und erweitert es sinnvoll.

