

## XCOM: Chimera Squad

## XCOM LIGHT?

Genre: **Strategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **24.4.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -



Wir bekommen es in der Kampagne mit drei großen Gegnergruppen zu tun. Jede führt etwas andere Einheiten ins Feld.

**Rundentaktik wie bei XCOM erfreut sich großer Beliebtheit. Jetzt ist der Genre-Primus zurück und bricht mit seiner eigenen Formel. Zahlt sich das Risiko aus?** Von Fabiano Uslenghi

Es traf uns wie ein SWAT-Angriff. Niemand hat es kommen sehen. Niemand war darauf vorbereitet. Doch plötzlich steht einfach ein neues XCOM mitten in unserer Wohnung, drückt uns die Pistole auf die Brust und schreit: »Nimm jetzt deine Maus in die Hand und spiel, verdammt!« Und wir sagen (etwas ängstlich) »Danke«. XCOM 2: War of the Chosen ist schließlich vor nunmehr drei Jahren erschienen, da kommt ein »Nachfolger«



Der Zufall spielt auch in Chimera Squad noch eine große Rolle. Aus nächster Nähe gehen aber etwas weniger Schüsse fehl.





Die strategische Karte bildet die Distrikte von City 31 ab. Wir können ein Spiel auch verlieren, sollten die Unruhen zu groß werden.

für eines der besten Rudentaktikspiele gerade recht. Tatsächlich passt dieser überraschende Release auch sehr gut zum neuen XCOM. Denn in Chimera Squad machen wir ja selbst nichts anderes. Schnell zugreifen, viel rumballern und am Ende hoffentlich mit ein paar Gefangenen rausgehen. Wie ein SWAT-Team also. Nur mit Laserwaffen und Aliens. Aber kann das XCOM überhaupt?

### Ein richtiges XCOM?

Ist euch oben etwas aufgefallen? Das Wort »Nachfolger« steht in Anführungszeichen! Chimera Squad ist nämlich eigentlich gar kein richtiger Nachfolger. Kein XCOM 3, sondern ein sehr klassisches Stand-Alone-Addon, die heutzutage gar nicht mehr so häufig produziert werden. Was bedeutet das? Chimera Squad basiert zu sehr großen Teilen auf XCOM 2. Modelle, Texturen, Animati-

onen sind wohl bekannt. Spielerisch müssen wir uns ebenfalls nicht umstellen. Unser Squad besteht aus verschiedenen Agenten, die alle unterschiedliche Fähigkeiten haben. Abwechselnd rücken wir dann durch die abwechslungsreichen Gebiete vor und schalten dabei Feinde aus oder müssen andere Aufgaben erfüllen. Hier glänzt Chimera Squad zwar nicht mit Innovation, bleibt allerdings genauso taktisch anspruchsvoll wie schon XCOM 2. Mit dem gewaltigen Umfang seiner Vorgänger kann Chimera Squad jedoch nicht mithalten. Muss es glücklicherweise auch nicht, denn Chimera Squad kostet erstaunlich wenig Geld und bietet dafür immer noch mehr als genug Spielzeit. Wir waren bis zum Abspann etwa 25 Stunden beschäftigt, und theoretisch bieten sich sogar mehrmalige Durchgänge an. Wir können die Schwierigkeit nämlich sehr frei anpas-

sen und die Runden mit unterschiedlichen Agenten beginnen. Wie schon XCOM 2 bietet Chimera Squad außerdem wieder einen vorbildlichen Mod-Support.

In Sachen Story versteht sich Chimera Squad aber durchaus als Nachfolger von XCOM 2. Das Spiel knüpft fünf Jahre später an dessen Geschichte an und zeigt uns eine Welt, die endlich frei von ihren außerirdischen Besatzern ist. Oder zumindest von den Drahtziehern der Invasion. Denn die hinterbliebenen Aliens müssen sich jetzt irgendwie mit ihren ehemaligen Todfeinden arrangieren. Was erstaunlich gut gelingt. Selbst obskure Kreaturen wie die nervigen Vipern laufen hier plötzlich im Flanellhemd herum und gehen mit Menschen Kaffee trinken. Vor allem in der experimentellen City 31 wird das Zusammenleben zwischen Menschen und Aliens gefördert. Im Untergrund brodeln es allerdings und hier kommt das namensgebende Chimera Squad ins Spiel.



Unsere Missionen werden immer schön stimmungsvoll wie ein Swat-Einsatz inszeniert.

### Wo bleibt Chimera Squad XCOM treu?

Gäbe es keine Konflikte in dieser neuen Welt, bräuhete man ja kein Rudentaktikspiel. Das bleibt Chimera Squad aber weiterhin. Wir legen uns immer noch Runde für Runde mit unseren Feinden an. Die kennen zwar auch ein paar neue Kniffe, bestehen großteils aber aus ähnlichen Gegnertypen wie früher. In Sachen Balancing erinnert uns Chimera Squad sogar etwas zu sehr an seinen Vorgänger, einige der Bosskämpfe können nämlich fast schon unfair werden. Auch an der Inszenierung hat sich wenig getan: Die Rundenkämpfe werden durch die vielen situationsbedingten Animationen aufgelockert. Unsere Agenten ziehen etwa auch mal den Kopf ein, sollte ein Schuss knapp über



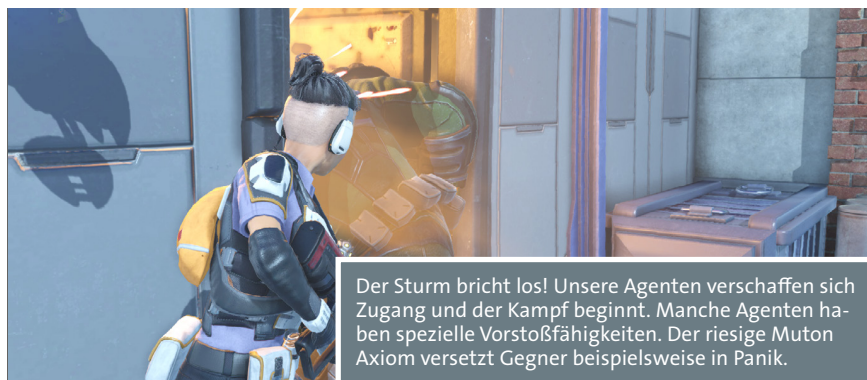
## So funktioniert der Vorstoßmodus



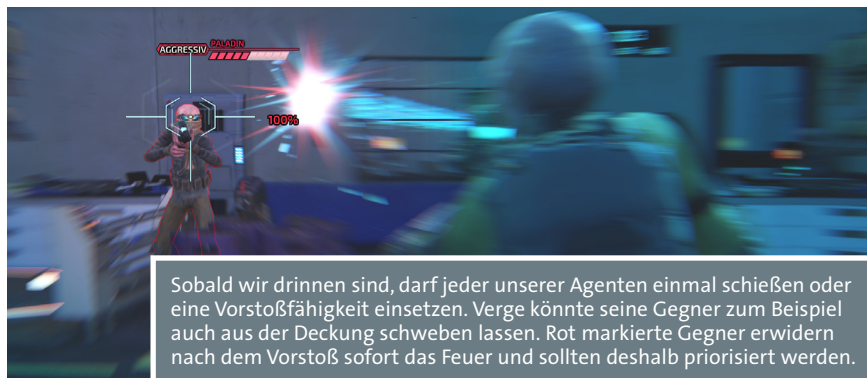
Wir müssen diese Lagerhalle stürmen und die Feinde im Innern ausschalten oder verhaften.



Es gibt verschiedene Zugänge. Wir könnten alle unsere Einheiten durch die Tür schicken, oder teilen ein paar auf die Fenster auf dem Dach auf. Manche Zugänge können wir nur mit einem bestimmten Item oder einer speziellen Fähigkeit benutzen. Wir bestimmen auch, wo unsere Agenten in der Initiativ-Folge stehen (oben rechts).



Der Sturm bricht los! Unsere Agenten verschaffen sich Zugang und der Kampf beginnt. Manche Agenten haben spezielle Vorstoßfähigkeiten. Der riesige Muton Axiom versetzt Gegner beispielsweise in Panik.



Sobald wir drinnen sind, darf jeder unserer Agenten einmal schießen oder eine Vorstoßfähigkeit einsetzen. Verge könnte seine Gegner zum Beispiel auch aus der Deckung schweben lassen. Rot markierte Gegner erwidern nach dem Vorstoß sofort das Feuer und sollten deshalb priorisiert werden.



Wenn der Vorstoß vorbei ist, gehen unsere Agenten in Deckung und das rundenbasierte Feuergefecht geht normal weiter.

ihnen einschlagen. Das macht die Kämpfe trotz starrer Zugreihenfolge atmosphärisch!

Planung und Strategie beschränken sich auch in Chimera Squad nicht nur auf die Gefechte. Zwischen den Einsätzen können wir unsere Einheiten verbessern, bringen ihnen nützliche neue Tricks bei. Außerdem erforschen wir neue Ausrüstung oder ergattern vielleicht sogar ungewöhnliche Modifikationen auf einer Nebenmission. Gerade der Strategiebereich ist zwar ein wenig simpler als bei XCOM 2, aber dadurch nicht weniger unterhaltsam. Lediglich bei der Forschung gibt es ein paar Bereiche, die man sich auch einfach hätte schenken können. Da wir irgendwann ohnehin jedes unserer Squad-Mitglieder mit einer gefundenen legendären Waffe ausrüsten, gibt es beispielsweise keinen Grund, selbst bessere Waffen zu erforschen. Dieser Forschungszweig lag bei uns die meiste Zeit über brach.

### Was macht es anders als XCOM 2?

Das klingt jetzt alles ein wenig nach XCOM 2 light. Rundentaktik-Fast-Food, wenn man so will. Das wäre es auch, würde Chimera Squad nicht ein paar Wagnisse eingehen und sogar mit einer der größten Serienstärken zugunsten frischer Ideen brechen. In XCOM war es nämlich schon immer sehr Spaß, dass wir unser Team extrem frei gestalten konnten. Nicht nur das Aussehen, sondern auch Bewaffnung der Agenten bestimmten, wer für uns in die Schlacht zog.



**Fabiano Uslenghi**  
@StillAdrony

»Junge, Junge. Was für ein provokantes Manöver!« Das war mein erster Gedanke, als ich von XCOM: Chimera Squad gehört habe. Das Spiel klang für mich nämlich so, als wolle es dem ein paar Tage später veröffentlichten Gears Tactics den Wind aus den Segeln nehmen. Einzigartige Agenten und schnellere Gefechte? Genau das hat Microsoft vor. Doch beim Spielen hat sich meine Meinung geändert. Firaxis geht ein paar Risiken ein, ja. Aber eher, um ein wenig Abwechslung in die XCOM-Reihe zu bringen und eventuell eine Brücke zu einem richtigen Nachfolger zu schlagen. Die Neuerungen sind alle durchdacht und bieten mir genug Unterschiede zu XCOM 2, dass sich der Kauf auch für Veteranen lohnt. Aber man sollte hier keine Revolution erwarten. Dafür gehen einige der Änderungen einfach nicht weit genug. Wenn es schon einzigartige Agenten gibt, dann sollte mehr drin sein als ein paar interessante Gespräche und etwas Biografie. Spaß macht Chimera Squad aber trotzdem. Und auch, wenn es verglichen mit XCOM 2 vielleicht inhaltlich weit kleinere Geschütze auffahren mag, bietet es für seinen Preis trotzdem noch mehr als genug.



Diese Agenten hatten zwar keine Persönlichkeit, wuchsen uns dank ihrer Anpassungsfähigkeit und der Aussicht auf den permanenten Tod trotzdem ans Herz.

Chimera Squad wirft das alles über Bord und führt stattdessen feststehende Persönlichkeiten ein. Jedes der elf Mitglieder des Chimera Squad hat eine eigene Stimme, eine eigene Meinung. Außerdem gibt es dadurch jede Klasse nur einmal. Stirbt einer der Agenten auf einer Mission, gilt sie als gescheitert und wir müssen nochmal ran. Dauerhaft sterben können Agenten dadurch also nicht mehr. Am besten gefällt uns, dass wir nun auch Aliens in unserem Squad willkommen heißen.

Gerade Charaktere wie der Sektoide Verge und Viper Torque sind eine pure Freude. Vor allem, wenn man von genau diesen Gegnertypen in den Vorgängern noch gepiesackt wurde. Nun sind wir es, die Feinde mit unserer Zunge fangen oder ganze Gruppen per Gedankenkontrolle fremdsteuern.

Auch das Missionsdesign unterscheidet sich. Wir kämpfen nun nicht mehr auf weitläufigen Karten, sondern stoßen immer von einem Bereich in den nächsten vor. Dafür können wir vorher entscheiden, welches Squad-Mitglied durch welchen Zugang vorstoßen soll, und legen so fest, wann sie am Zug sind. Das passt gut zum polizeilichen Setting und versprüht echte SWAT-Atmosphäre, nutzt sich nach einiger Zeit aber ab und wirkt etwas repetitiv.

#### Hat sich das Risiko gelohnt?

Alle diese Neuerungen machen Spaß, sie tragen aber nicht zu einem besseren Spiel-



Das Intro und die Zwischensequenzen kommen als spärlich animierte Comic-Filmchen daher.

gefühl bei. Die Änderungen sind höchstens ein gleichwertiger Ersatz für Inhalte, die in der Hauptserie auch schon gut waren. So passt das Vorstoßen in die einzelnen Abschnitte zwar sehr gut ins Setting, trotzdem hätten wir uns öfters ein paar wirklich große Gebiete gewünscht. Zumal sich einige der kleineren Kampf Räume in den Nebenmissionen häufig wiederholen.

Ähnlich verhält es sich auch mit dem Wechsel von anpassungsfähigen zu festgelegten Agenten. Hier stört uns sogar am meisten, dass die Entwickler nicht weit genug gegangen sind. Der Vorteil solcher einzigartigen Einheiten wird gar nicht ausgeschöpft. Sie haben zwar eine bemerkenswerte Persönlichkeit und interagieren unterhaltsam miteinander, sind für die Story aber ohne Belang. Das wird schon dadurch klar, dass wir von den elf Agenten in einem Durchlauf nur acht rekrutieren können. Da wäre so viel mehr drin gewesen!

Trotzdem bleibt XCOM auch mit Chimera Squad ein sehr hochwertiges Strategiespiel. Gerade wegen des geringen Preises macht man nichts falsch. Die Neuerungen reißen zwar keine Bäume aus, ruinieren das Spiel aber auch nicht, sondern sorgen für ein etwas anderes, aber spannendes Erlebnis. Vielleicht kann Firaxis die coolsten Anpassungen in ein neues Hauptspiel übertragen. ★

## XCOM: CHIMERA SQUAD

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Quad Q6600 / APU A6-3600  
Geforce 650 / Radeon HD 7770  
4 GB RAM, 18 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 680 / FX-4200  
Geforce GTX 980 / Radeon HD R9 290  
4 GB RAM, 18 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- dynamische Animationen
- effektvolle Gefechte
- schön gezeichnete Cutscenes
- Zwischensequenzen bleiben statisch
- gelegentlich Grafikfehler

### SPIELDESIGN

- viele taktische Möglichkeiten
- Agenten ermöglichen Teamwork
- gut verzahnte Mechaniken
- Feinde zwingen zum Umdenken
- nervige Niederlagen, wenn ein einzelner Agent stirbt

### BALANCE

- fordernd, aber nicht zu schwer
- Agenten sind gut ausbalanciert
- anpassbare Schwierigkeitsgrade
- gelegentlich unfaire Bosskämpfe
- teils sinnlose Forschungswege

### ATMOSPHERE / STORY

- unverbrauchte Mischung aus Sci-Fi- & Cop-Movie
- Agenten mit Persönlichkeiten
- Gefechte fühlen sich trotz Runde rasant an
- Gegner bleiben blass
- Agenten ohne Relevanz für die Story

### UMFANG

- viele Spielstunden für einen geringen Preis
- elf unterschiedliche Agenten
- verschiedene Möglichkeiten, Agenten zu verbessern
- variantenreiche Gegner
- Levels sind klein und wiederholen sich

### FAZIT

Ein erfrischend anderes XCOM, das mit seinen Neuerungen die Stärken der Vorgänger aber nicht vollständig ersetzen kann.

82



Wird ein Agent erledigt, fällt er in Ohnmacht und muss in wenigen Runden stabilisiert werden. Doch selbst wenn das gelingt, ist er für den Rest der Mission außer Gefecht.