

Classified: France '44

XCOM IM ZWEITEN WELTKRIEG

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Team 17** Entwickler: **Absolutely Games** Termin: **5.3.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Schleichen, schießen und sprengen hinter den feindlichen Linien: Dieses Rundentaktikspiel im Zweiten Weltkrieg mixt munter XCOM mit Commandos. Geht die Strategie auf? Von Martin Deppe

Die Rundentaktik Classified: France '44 basiert lose auf echten Ereignissen: Im Frühjahr 1943 startet unter dem Decknamen »Jedburgh« eine Geheimdienstoperation der Westalliierten. Ziel: vor dem D-Day kleine Agententrupps per Fallschirm hinter den deutschen Linien in Frankreich, Belgien und den Niederlanden absetzen. Die paramilitärischen Commandos unterstützen den lokalen Widerstand, spähen Stellungen aus, sa-

botieren Kommunikationswege, zerstören Munitionslager und Geschütze. Ihr Motto: »Überraschen, töten, verschwinden.«

Ich will fünf Sterne!

Das Spiel startet rund 50 Tage vor dem D-Day (die echten Jedburghs landeten erst am Vorabend der Invasion, um Ort und Zeitpunkt nicht zu verraten). Ihr beginnt mit einem frisch abgesprungenen Dreimann-

Trupp, den ihr XCOM-typisch steuert: quadratisches Raster, Aktionspunkte, halbe und volle Deckung, Schüsse mit Trefferchanceanzeige – you know the drill. Auch eure ersten Ziele sind Standard: Natürlich hat's einen eurer Leute weiter weg getrieben, direkt in feindliche Arme. Ihr müsst ihn aufspüren, die Deutschen umlegen, abhauen. Aber schon hier zeigt sich eine große Stärke des Spiels: knackige Nebenaufgaben.

Ihr könnt in jeder Mission zwar nur die jeweiligen Hauptziele abarbeiten: einen Offizier in seinem streng bewachten Besprechungsraum eliminieren, eine Brücke sprengen, Panzerpläne aus einer Fabrik mopsen, Widerstandskämpfer befreien und so weiter. Viel fordernder und spannender wird es aber, wenn ihr auch die kniffligeren Nebenziele schaffen wollt. Den Offizier vor dem Eliminieren belauschen, die Brücke unbemerkt erreichen, in der Panzerfabrik acht Wachen lautlos eliminieren. Solche Nebenziele haben oft einen Countdown, der sie noch sportlicher macht. Der todgeweihte Offizier plaudert zum Beispiel nur die ersten fünf Runden mit einem Kollegen, und wenn ihr nicht rechtzeitig in Lauchposition seid, ist der Nebenjob dann eben verzeigt. Die Fleißarbeiten lohnen sich, sie bringen mehr Vorräte und Erfahrungspunkte.



Landschaft, Gebäude und Deckungen bleiben auch bei schwerem Beschuss intakt.



Das klare Interface ist gut lesbar, XCOM-Spieler finden sich sofort zurecht.

Bunter Klischeehaufen

Im Spielverlauf scharf ihr fünf weitere Kämpferinnen und Kämpfer um euch, bis zu vier der acht Leute nehmt ihr in einen Einsatz mit. Gelegentlich stoßt ihr dabei auf weitere Mitstreiter für diese eine Mission. Eure Leute wurden wohl auf Klischee-Erfüllung gestacet, allein schon die übertriebenen Dialekte ihrer englischen Sprecher decken vom breiten Yankee-Slaaang bis zur eleganten Frönsösin alles ab. Ihre fünf Klassen sind bereits festgelegt, genau wie ihr Primärwaffentyp. Der kanadische Kundschafter trägt immer ein MP-Modell, Résistance-Anführerin Anna stets ein Gewehr, der australische Soldat Ollie ein MG und so weiter.



Je nach Klasse beherrschen alle noch Spezialfähigkeiten wie Verarzteten, Moral-Push oder Ablenkungssteinchen werfen. Außerdem hat jede Klasse einen Skill-Baum im Gepäck, auf dem ihr vergleichsweise schnell herumklettert. Denn eure Agenten sammeln sehr zackig Erfahrung, und neu dazugestoßene schließen im Level gleich mit der bisherigen Gruppe auf. Besonders kreativ sind die Skills aber nicht, viele erhöhen zum Beispiel lediglich Trefferchancen, Aktions- oder Gesundheitspunkte. Die Jedburghs lernen keine ausgefeilteren einzigartigen Fähigkeiten wie ihre Enkel aus Jagged Alliance.

Die Maps: Klein, aber uiuiui

Auch die Karten sind kleiner und kompakter als bei vielen Genrekollegen. Eine Mission (davon gibt's 45) dauert je nach Spielweise und Nebenzielerfüllungsdrang rund eine halbe bis ganze Stunde. Denn France '44 verzichtet zum Beispiel aufs Vorgeplänkel. Wo sich in XCOM oder Warhammer 40K: Chaos Gate – Daemonhunters Gegner erst nach ein paar Runden blicken lassen, wirft euch France '44 gleich vor ihre Füße. Schon in der ersten Runde sichtet ihr mehrere Wachen und Patrouillen plus weitere Markierungen, wo Feinde in Hörweite stehen. »Hörweite« ist auch ein wichtiges Stichwort, denn zumindest in den ersten Runden einer Mission solltet ihr einzelne Gegner lautlos

ausschalten, hinterrücks mit dem Messer. Die Körper verschwinden einfach, das Spiel erspart euch Leichenversteckspiele, auch das macht die Missionen flotter.

Überhaupt sind Stealth-Taktiken hier einfacher auszuführen, weil zum Beispiel Pfeile anzeigen, wohin ein Gegner in der nächsten Runde guckt oder läuft. Einfacher ja, aber nicht simpel: In den ersten Einsätzen sind

zwar noch überwiegend Standardgegner unterwegs, die exakt so viele Hitpoints haben, wie euer Messer Schaden verursacht, doch dann kommen immer mehr spezielle Gegnertypen dazu, etwa schwere Soldaten mit massig Hitpoints oder Pioniere, die mit Granaten nur so um sich werfen und eine scharfe fallen lassen, wenn ihr sie umbringt. So wird aus den anfänglichen Schleichspazier-



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr XCOM mögt.
- ... ihr mal was für zwischendurch braucht.
- ... euch auch Nebenaufgaben wichtig sind.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Wert auf gute Grafik legt.
- ... ihr auch gerne forscht und baut.
- ... ihr ungewöhnliche Charaktere wollt.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Kompakt und knobelig: France '44 ist für mich wie XCOM light, und das meine ich in diesem Fall durchaus positiv. Denn das Spiel ist ideal, um zwischendurch mal eine Mission zu knacken, wenn ich keine Zeit oder Lust auf eine stundenlange Sitzung mit XCOM oder Jagged Alliance 3 habe. Außerdem gibt's immer mehrere Missionstypen zur Auswahl, und ich kann die angehen, die mich gerade reizen: brachialer Angriff, viel schleichen, Abwehrkampf oder von allem etwas? Die ersten Einsätze fand ich noch zu simpel, doch mit knackigeren Gegnern zieht das Spiel gut an. Vor allem, weil ich immer alle Nebenziele schaffen will, da bin ich Pedant! Klar, das Drumherum zwischen den Missionen ist mangels Basisbau, Forschung und Ressourcenmanagement viel flacher als in XCOM, und meine Kämpfer sind Stereotype, kein Vergleich zu den ikonischen Jagged-Söldnern. Von der usseligen Grafik ganz zu schweigen. Aber seinen Hauptauftrag erfüllt das Spiel locker: spannende Missionen zu liefern.

gängen ein forderndes Puzzlespiel. Vor allem in Gebäuden oder Bunkern, wo euch kein Busch komplett tarnt.

Die Gefechte: Wenn Granaten die Moral sprengen

Aber wie gesagt: Schleichen ist meist kein Zwang, und irgendwann knallt es auf jeden Fall. Denn nach einer bestimmten Anzahl an Stealthkills ist das sogenannte Hinterhaltmeter voll, ihr werdet entdeckt, bekommt aber eine Runde lang einen dicken Schadensbonus. Also weg mit den Messern, jetzt ist Schießen angesagt. Und Werfen! Neben der Hauptwaffe hat jedes Teammitglied eine Faustfeuerwaffe dabei und mindestens eine Granate, und alle drei Arbeitsmittel sind wichtig. MG leergeschossen, aber keine Ak-

UUUUND ACTION: STATIONÄRE MGS

Gelegentlich stoßt ihr auf stationäre deutsche MG42, die ihr gegen ihre ursprünglichen Besitzer einsetzen könnt. Dann folgt eine kurze Actionsequenz.



Das MG (oben Mitte) abzufeuern kostet ordentlich Aktionspunkte, dafür bestreicht eine Salve den ganzen gelben Sektor.

Die Waffe ist zwar nicht sehr genau, senkt aber die Moral und trifft mehrere Ziele wie den Kübelwagen.



tionspunkte zum Nachladen plus Feuern übrig? Feind steht direkt vor uns, und das Scharfschützengewehr bringt nichts? Dann rettet der schnelle Griff zum Revolver. Und Granaten oder Satchelsprengladungen mit Zeitzünder sind gegen Feindgruppen oder Gegner in Deckung prädestiniert. Selbst dann, wenn ihr sie nicht voll erwischt. Denn auch Fehlschüsse oder leichte Treffer spie-

len eine wichtige taktische Rolle. Classified: France '44 hat nämlich ein ausgeprägtes Moralsystem. Selbst Gegner und eigene Kämpfer hinter guter Deckung verlieren unter Beschuss wertvolle Moralpunkte, sogar wenn ein Schuss sie verfehlt.

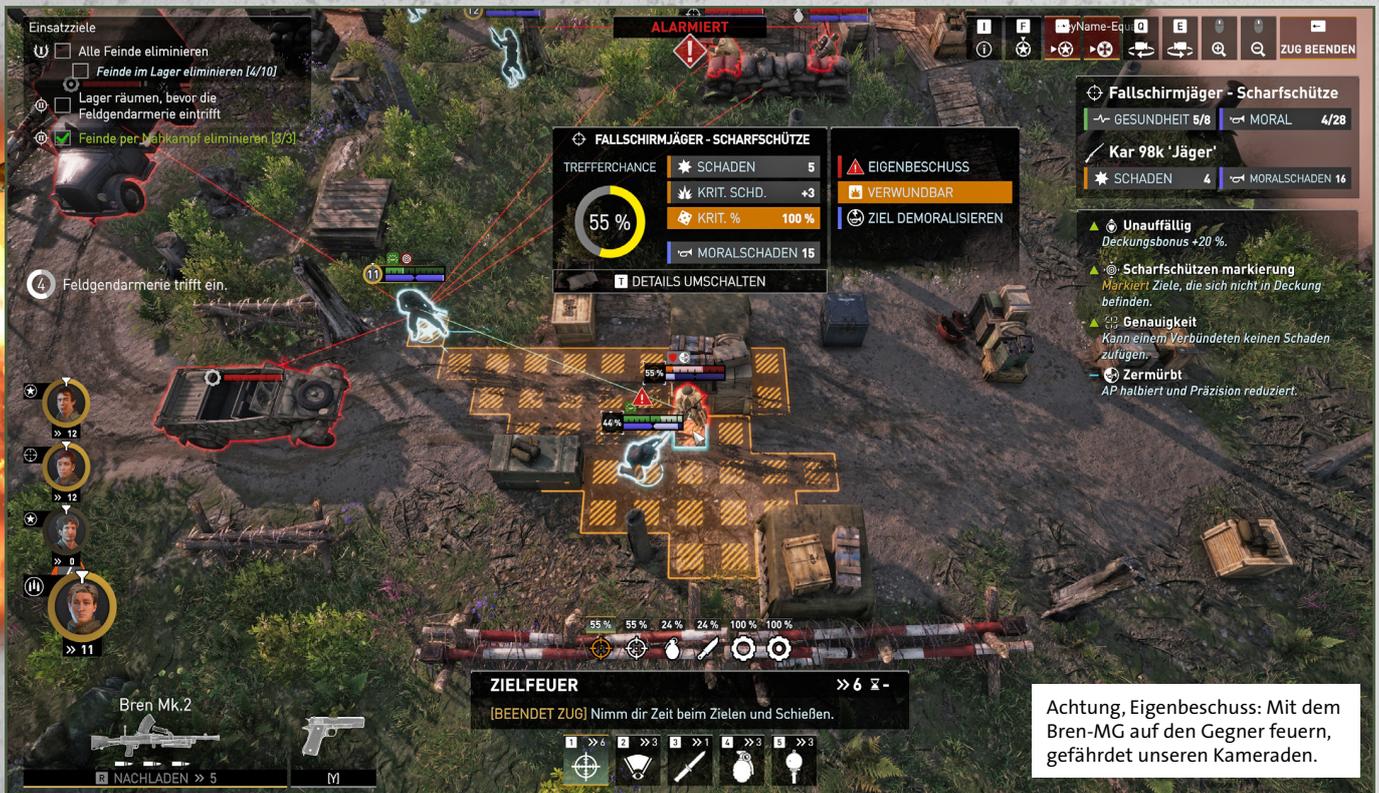
Sobald der Balken nur noch halbvoll ist, werden sie verwundbarer gegen Flankenangriffe, die immer kritisch treffen. Ist die Moral gar auf null, müssen sie eine Runde aussetzen. Diese Spielmechanik macht Taktiken sinnvoll, die in anderen Spielen oft zu kurz kommen, etwa das Niederhalten von verschanzten Gegnern, um sie zu flankieren. Auch eure KI-Gegner gehen so vor.

Grafik und Sound: Oft unfreiwillig komisch

Optisch und akustisch spielt France '44 allerdings in der unteren Mittelklasse. Die Maps sind zwar abwechslungsreich, aber wegen des quadratischen Layouts arg blockig und zudem kaum animiert. Physikeffekte gibt's gar nicht, Deckung zerbröseln nicht, selbst Holzkisten sind immun gegen Geschosse oder Granaten. Lediglich die obligatorischen Benzinfässer oder herumstehende Kübelwagen explodieren bei Beschuss.



Die Skilltrees eurer fünf Klassen füllen sich schnell, weil ihr zügig im Rang aufsteigt.



Wenn ihr einen Charakter angreifen lasst, schwenkt die Perspektive oft auf die Third-Person-Kamera, und dann wird's schnell unfreiwillig komisch. Denn die Jungs und Mädels halten ihre Waffen gern arg verrenkt, wir hatten jedes Mal Angst, dass ihnen die Wumme wegfliegt. Oft blockieren dann auch Objekte die Sicht bis hin zu einem fast komplett schwarzen Bildschirm.

Die englischen Sprüche eurer Leute wiederholen sich oft. Schlimmer sind aber die deutschen Kommentare eurer Gegner. Spätestens beim fünften »Hör auf zu zittern und denk an deine Ausbildung!« werden Erinnerungen an das legendäre »Mein Leben!« in Castle Wolfenstein wach. Auch bei den Wafensounds schwächelt das Spiel, hier hören sich Pistolen zu unrealistisch wuchtig an, und Karabiner klingen wie ein MG. Da müssen Realismus-Fans echt beide Ohren zudrücken. Die Gefechte werden durch solche Schwächen zwar nicht weniger spannend, verlieren aber an Atmosphäre.

Die Kampagne: Was darf's denn heute sein?

Eure Kampagne endet da, wo viele Weltkriegsspiele anfangen, nämlich mit dem D-Day. Wie ihr euren verdeckten Feldzug angeht, bestimmt ihr auf der strategischen Karte von Nordfrankreich oft frei. Denn ihr habt fast immer die Wahl aus mehreren Missionen, die sich allerdings auch mal aus-schließen. Sehr schön: Ihr bekommt einige Informationen über die anstehenden Einsätze, und könnt wählen, wonach euch gerade der Sinn steht – schon Stichworte wie Bergung, Tarnung oder Verteidigung verraten, ob es dann eher leise oder rustikal zugeht.

Auch die Belohnungen bekommt ihr vorab zu sehen. Nach jedem Einsatz winken näm-

lich Vorräte sowie bessere Waffen oder Kleidungsstücke, etwa ein Barrett mit Moralbonus. Die Technologiesprünge sind nicht auf XCOM-Niveau, ihr tauscht ein Enfield-Gewehr oder die Sten-MP also nicht gegen Plasmawaffen aus, aber zumindest gegen leicht bessere Modelle mit größerem Magazin, Präzision oder Moralabzug bei Treffern.

Die Fraktionen: Freunde mit Extras
Verdiente Vorräte tauscht ihr bei den drei Widerstandsfraktionen ein, ebenfalls gegen Waffen und Klamotten. Denn wie damals ist die Résistance keine homogene Gruppierung, sondern besteht aus ganz unterschiedlichen Fraktionen. Im Spiel sind das konservative Gaullisten, linke Radikale sowie schlicht Kriminelle. Bei allen dreien verbessert ihr euer Ansehen, wenn ihr in ihrem Gebiet Missionen absolviert. Wenn ihr die drei Gebiete einer Region komplett »befreit«, bekommt ihr einen Bonus obendrauf, zum Beispiel mehr Beute nach einer Mission oder zehn Prozent mehr Erfahrungspunkte.

Je höher das Ansehen bei einer Fraktion, desto bessere Ausrüstung schaltet ihr auch frei. Die Auswahl hält sich dabei zwar in Grenzen, die Shoppingtouren nach einer Mission motivieren trotzdem. Außerdem sind Pflichtkäufe dabei, zum Beispiel solltet ihr unbedingt eure mickrigen Standardmesser durch bessere Klängen ersetzen, um die härteren Gegner später überhaupt noch lautlos ausschalten zu können.

Insgesamt kann dieser strategischere Teil zwischen den Einsätzen nicht mit dem sehr freien Feldzug in einem Jagged Alliance 3 oder dem weltweiten Widerstandskampf eines XCOM 2 mithalten. Dafür ist die Kampagne wie die Missionen schön kompakt, ihr müsst nicht ewig lang am Inventar feilen

oder Ressourcen managen. Das macht Classified: France '44 zu einem zugänglichen Spiel für zwischendurch – und für alle, die in dieses tolle Genre einsteigen wollen. ★

CLASSIFIED: FRANCE '44

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 1600
GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 35 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 10600K / Ryzen 5 3600XT
GTX 970 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- übersichtliches Interface
- gute Musik
- hölzerne Animationen
- Objekte oft im Sichtfeld
- Umgebung und Deckung nicht zerstörbar

SPIELDESIGN



- guter Genremix
- oft mehrere Lösungswege
- viele Nebenziele
- taktisches Moralsystem
- Charaktere haben nur 08/15-Skills

BALANCE



- klassische Spielmechanik, solide umgesetzt
- drei Schwierigkeitsgrade
- prima für Einsteiger
- gute Lernkurve
- für Profis zu einfach

ATMOSPHERE / STORY



- schnelle, kompakte Gefechte
- Stealth-Taktik spannend
- kein Leerlauf
- unfreiwillig komische Gegnerkommentare
- blasse Klischeecharaktere

UMFANG



- 45 Missionen
- circa 40 Stunden
- viele Waffenvarianten und Kleidungsstücke
- Mod-Support
- kein Basisbau oder Waffen-Crafting

FAZIT

XCOM light im Zweiten Weltkrieg: schnelle, kompakte Rundengefechte auf kleinen Maps mit fordernden Nebenziele.

