

In der Gruppe werden **Sektoiden** durch ihre Geistvereinigung brandgefährlich.



XCOM Enemy Unknown

UFO-Besuch bei Firaxis: von rundenbasierten Kämpfen, zerstörbaren Schlachtfeldern und einer »verdammst nochmal verrückten Schnapsidee«. Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis (Civilization 5, GS 11/10: 87 Punkte)**
Termin: **4. Quartal 2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7727

A

Is Firaxis Anfang Januar ein Remake von **XCOM: Enemy Unknown** ankündigte, waren die ersten Fan-Reaktionen durchweg positiv: Endlich wieder **UFO!** Das Originalspiel von 1994 gilt schließlich als einer der besten PC-Titel aller Zeiten und die **Civilization**-Macher von Firaxis als ausgewiesene Strategie-Experten. Was soll bei der Kombination noch schiefgehen? Trotzdem mischte sich unter die Vorfreude auch eine gewisse Skepsis: Hoffentlich verbocken die das nicht. Firaxis-Präsident Steve Martin betonte zwar, dass man sich eng an all jenen spielerischen

Elementen orientieren wolle, die das erste **UFO** zu einem so einzigartigen Erlebnis machten, aber das haben Fans von Strategiespielen aus den 90ern in den letzten Jahren schon oft gehört – um

anschließend von zweifelhaften Neuerungen überrascht zu werden. **Battle Isle** beispielsweise lässt grüßen. Im Falle von **XCOM** indes können wir nach einem ersten Kontrollbesuch bei Firaxis sagen: Nein, die Jungs scheinen das überhaupt nicht zu verbocken. Ganz im Gegenteil.

Die wichtigste Erkenntnis vorneweg: Es wird nach wie vor in guten, altmodischen Runden gekämpft. Weggefallen ist allerdings die klassische Unterteilung in viereckige Felder. Stattdessen bewegen wir uns nun völlig frei; ein blauer Rahmen gibt dabei aber jederzeit die maximale Reichweite

Stärken

- + klassisches Spielprinzip
- + sinnvolle Neuerungen
- + UFO-Atmosphäre
- + Rollenspiel-Elemente

Schwächen

- technisch nicht taufrisch





Einzelne Sektoiden dagegen sind vergleichsweise harmlos.

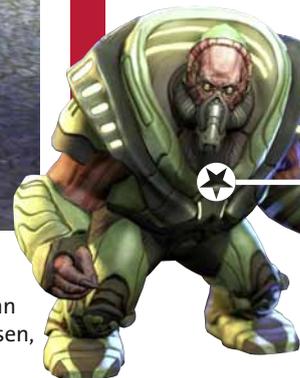
Kleine Alienkunde

Die aus dem Original bekannten **Sektoiden** sind natürlich wieder mit von der Partie. Diese grauen Männlein können untereinander ihren Geist vereinen und so einen einzelnen Sektoid zur echten Killermaschine machen. Dafür braucht es allerdings einen als Quelle dienenden Sektoid. Schalten wir den aus, stirbt automatisch auch sein gebuffter Kollege.



der Soldaten an. Prinzipiell gilt: Pro Runde darf sich jeder Soldat einmal bewegen und anschließend eine Aktion ausführen – zum Beispiel aufs garstige Alien schießen. Alternativ können wir die Reichweite unseres Trupps auch deutlich erhöhen, indem wir die Jungs und Mädels sprinten lassen, allerdings dürfen wir in dieser Runde dann eben nicht mehr aufs garstige Alien schießen.

werfer einfach weg. Hockt unser Scharfschütze dagegen hinter einem Auto, dann könnten die Gegner das einfach wegblasen, und den armen Sniper gleich mit.



Ebenfalls aus dem Vorbild bekannt: Die grünen Mutons mit ihren pinken Gesichtern. Wird ein **Muton** verletzt, aber nicht getötet, klopft sich das Vieh auf die Brust und löst damit bei unerfahrenen Soldaten Panik aus. Die Frischlinge lassen sich anschließend nicht mehr kontrollieren und schießen zufällig in die Gegend oder rennen kopflos davon.

Perks à la Fallout 3

Von erheblicher Bedeutung ist dabei das Deckungs-System: Blaue Schild-Symbole zeigen Orte an, hinter denen unsere Soldaten Schutz suchen können, bevor das garstige Alien zurückschießt. Die Sache hat aber einen Haken: Sämtliche Deckungen sind komplett zerstörbar – und zwar von uns und von den ETs. Blockiert etwa eine lästige Betonmauer das Sichtfeld unseres Snipers, dann blasen wir das Ding mit dem Raketen-

Was denn für Sniper, werden sich Fans des Originals an dieser Stelle fragen. Im neuen **XCOM** gibt es vier Basisklassen: Den besagten Scharfschützen, einen schwer bewaffneten »Heavy«, den granatenbewehrten »Support« sowie einen flinken, aber schadensanfälligen »Assault«. Mit welchen Klassen wir unsere maximal sechsköpfigen Teams zusammenstellen, bleibt ganz uns überlassen. Theoretisch können wir einen reinen Heavy-Trupp zur Alienjagd schicken, in der Praxis allerdings ergänzen sich die einzelnen Rollen ganz wunderbar – sofern wir unsere Soldaten entsprechend skillen. Neu nämlich sind etliche »Perks«, mit denen wir die eigenen Leute à la **Fallout 3** im weiteren Spielverlauf zu schlagkräftigen Spezialisten weiterbilden. In vielen Fällen müssen wir uns dabei aber für eine von zwei



Im geschlossenen Zustand ist die **Cyberdisk** recht unscheinbar und kaum zu knacken. Im offenen Zustand hingegen verwandelt sie sich zum spinnenartigen Roboter, der enorm viel Schaden austeilt und sich bei einem Treffer sofort wieder verschließt. Hier ist ein kurzer, massiver Feuerstoß gefragt. Außerdem richtet das Ding auch noch gewaltigen Flächenschaden an.



Der so genannte **Thinman** ist eine neue Rasse und ähnelt den Men in Black. Durch seine gummiartigen Gliedmaßen ist er extrem agil und entsprechend schwierig zu treffen. Zudem kann er eine giftige Substanz spucken und problemlos auf hohe Gebäude hüpfen, um unseren dort postierten Snipern das Leben zur Alien-Hölle zu machen. Fieser Geselle.



In der so genannten **Geoscape**-Ansicht scannen wir in Echtzeit nach Aliens.



Blaue **Schildsymbole** markieren mögliche Deckungen. Die sind allerdings zerstörbar. Der Gestank war keine gute Idee.

möglichen Spezialisierungs-Alternativen entscheiden. Machen wir aus dem Sniper lieber einen stationären Scharfschützen, der über das »Teamsicht«-Perk auf jeden Gegner feuern darf, den ein Teamkollege im Blickfeld hat, auch wenn ihn der Sniper selbst gerade nicht sehen kann? Oder favorisieren wir eine mobile Variante, die es dem Sniper mit dem »Snapshot«-Perk erlaubt, auch nach der Bewegung zu schießen – das ist der Klasse nämlich eigentlich verboten. Zudem existiert noch eine Reihe von passiven Talenten, die etwa die kritische Trefferchance des Assault erhöhen. Im Gegenzug wurden diverse Einheitenfähigkeiten des Originals gestrichen, und auch die übrig gebliebenen erhöhen sich nun nicht mehr durch Anwendung, sondern werden beim Aufstieg automatisch gesteigert. »Wir haben lange mit dem alten Erfahrungssystem experimentiert«, erzählt Lead Designer Jake



Je mehr **Wissenschaftler** für uns arbeiten, desto schneller geht die Forschung voran.

»Eine verrückte Schnapsidee«

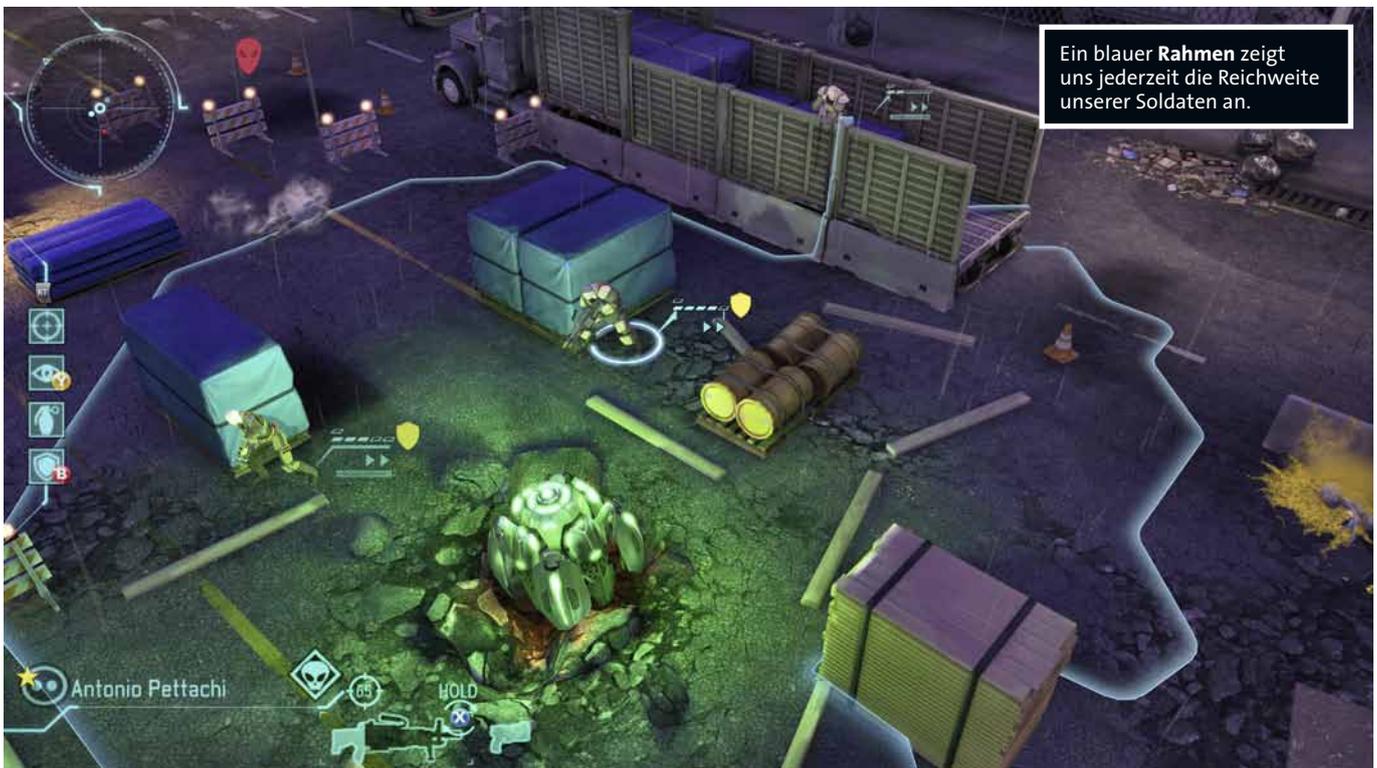
Solomon, »aber wir wollten nicht, dass der Spieler ständig denkt, oh, jetzt muss ich aber noch mal mit diesem Teammitglied schießen, sonst steigen ja seine Fähigkeiten nicht.« Stattdessen leveln unsere weniger häufig in Kämpfe verwickelten Soldaten nun über Erfahrungs-Boni mit, die wir am Ende einer Mission erhalten. Zum Beispiel dafür, dass das gesamte Team den Einsatz überlebt hat. Von solchen Erfolgsoptionen wird es eine ganze Menge geben. Kleines, aber feines Detail für eingefleischte Fans: Nach wie vor dürfen wir unsere Kämpfer nach Herzenslust individualisieren, also ihr Aussehen verändern oder sie nach dem Kader des FC Bayern München der Saison 84/85 be-

nennen. Vorgegeben sind nur die spielerisch irrelevante Nation und die Basisklasse.

Überhaupt erzählt Jake Solomon viel und ausschweifend (siehe Interview). So konnten wir uns davon überzeugen, dass der Chef-Entwickler tatsächlich ein glühender Fan des Originals ist. Wenn Solomon erklärt, dass das erste **UFO** sein Lieblingsspiel sei, dann kaufen wir ihm das komplett ab, denn er kennt jedes nur erdenkliche (oder absurde) Detail in- und auswendig. Ein Remake sei schon immer sein Traum gewesen. Warum es dann so lange gedauert hat? »Weil es eine verdammt noch mal verrückte Schnapsidee ist«, entgegnet Solomon lachend. »Du brauchst Runden, du brauchst eine völlig zerstörbare Umgebung, du brauchst einen Fog of War – und das alles in 3D.« In der Tat geht das Team bei den zentralen Spielelementen des Originals bewusst keine vermeintlich modernen oder innovativen Wege. Der Fog of War ist ebenso klassisch umgesetzt wie die Geoscape-Ansicht, bei der wir die Erdkugel nach außerirdischen Invasoren scannen und Abfangjäger koordi-

nieren. Der global-strategische Aspekt läuft dabei wie gewohnt in Echtzeit ab. Neu und prinzipiell eine gute Idee: Zu Beginn wählen wir einen Startkontinent aus und erhalten so einen einzigartigen Bonus. In Südamerika beispielsweise genießen wir einen satten Rabatt von 50 Prozent auf alle Flugzeuge.

Die Handlung ist übrigens ebenfalls eng an das Vorbild angelehnt. Menschen verschwinden, Außerirdische werden gesichtet, und die internationale Staatengemeinschaft zählt zwei und zwei zusammen. Das Resultat: **XCOM** – kurz für Extraterrestrial Combat Unit. Unser Job im ersten Teil des Spiels: Rausfinden, was zum Kuckuck da eigentlich passiert. Zu Beginn können wir auf die mysteriöse Bedrohung lediglich reagieren. Also zu Orten hetzen, an denen die Aliens bereits gelandet sind und Leute entführen. An Ort und Stelle machen wir den unhöflichen Besuchern dann sehr deutlich klar, dass sich so was einfach nicht gehört. Hier bergen wir erste Alien-Artefakte und -Technologien, mit deren Hilfe wir den Spieß im weiteren Spielverlauf umdrehen und ak-



Ein blauer Rahmen zeigt uns jederzeit die Reichweite unserer Soldaten an.

tiv werden. Sprich: Wir pusten die Raumschiffe dieser fiesen Kerle (oder Kerlinnen?) vom Himmel, bevor sie die Gelegenheit haben, Leute zu entführen, um mit denen ... nun ja ... was eigentlich zu machen? Mit Details zur Story hält sich Firaxis bislang noch bedeckt. Der Entwickler zeigte nichts, was Rückschlüsse darauf zulässt, ob das neue XCOM auch eine echte neue Geschichte erzählt. Wir sahen lediglich eine ziemlich belanglose Zwischensequenz. Solche Cutscenes, so viel verrät Solomon immerhin,

sollen an bestimmten Punkten (wie etwa dem Erreichen eines bestimmten Forschungsstandes) die Handlung vorantreiben. Linear wird das Spiel dadurch trotzdem nicht, denn im Kern bleibt das Offene-Welt-Feeling des Originals erhalten. Wir dürfen jederzeit frei entscheiden, welche Missionen wir in Angriff nehmen oder in welche Richtung wir forschen.

Damit wir das auch effektiv tun, brauchen wir eine Basis. Die wird von den Entwicklern

intern treffend-ironisch als »Ameisenfarm« bezeichnet – und sieht tatsächlich aus wie eine. So buddeln wir uns im Laufe des Spiels immer tiefer in die Erde, heben neue Kammern aus und bauen in der Untergrundstation Labore, Werkstätten oder Kraftwerke. Lediglich die oberste Ebene ist zu Spielbeginn vorgegeben; anschließend dürfen wir genauso graben und ausbauen, wie wir das gerade wollen, sollten aber ein paar Kleinigkeiten beachten. Zum einen ist der vorhandene Platz momentan auf 24 Räume be-



Interview mit Jake Solomon

Jake Solomon ist bei Firaxis der Lead Designer von XCOM. Zuvor war er jahrelang als persönlicher »Leutnant« von Mastermind Sid Meier an vielen Firaxis-Titeln beteiligt.

GameStar Warum XCOM?

Jake Solomon Für mich ist das eine ganz persönliche Angelegenheit. Es ist einfach mein Lieblingsspiel. Das ist übrigens kein Lippenbekenntnis: Es ist wirklich das Spiel, das ich auch heute noch spiele. Seit ich bei Firaxis bin, habe ich dafür die Trommel gerührt.

► **XCOM genießt inzwischen Kultstatus. Wie navigiert man in diesem potenziellen Minenfeld mit vielen eingefleischten Fans?**

◄ Ich habe mich vom Spielen selbst leiten lassen. Viele Leute haben eine enge Verbindung zu XCOM, sogar zur Spielmechanik. Wir haben zwar kein Kernelement verändert, aber Teile der Mechanik, also haben wir uns immer wieder gefragt: Können wir das wirklich besser machen? Haben wir eine Idee, die tatsächlich besser ist? Es ist viel-

leicht verrückt, aber ich kann total verstehen, warum die Fans so ticken. Wenn ich nicht in diesem Stuhl sitzen würde, wäre ich einer davon. Und ich wäre besorgt und würde sagen, hey, warum ändern die das, was bedeutet das?

► **Viele Remakes wechseln vom Rundensystem zur Echtzeit. Warum habt ihr das Rundensystem beibehalten?**

◄ Damit XCOM funktioniert, muss es einfach rundenbasiert sein. Das hängt wieder mit der Spielmechanik zusammen. Für mich war das Kernelement immer der hohe Einsatz, also die Möglichkeit, dass der Spieler Missionen auch verlieren kann und seine Soldaten endgültig sterben. So etwas ist bei Spielen eher selten. Und wir wollen eben nicht, dass der Spieler einfach neu lädt, wir wollen, dass

er sich diesen Herausforderungen stellt. Aber dazu muss das Spiel fair sein, und der einzige Weg, es wirklich fair zu machen, besteht darin, dem Spieler auch die völlige Kontrolle zu geben. Gäbe es bei der Steuerung des Teams irgendein Echtzeitelement, dann hätte der Spieler nie diese volle Kontrolle darüber, wohin genau sich die Einheit bewegt, welche Deckung sie nimmt oder welche Aktion sie ausführt. Und in diesem Fall, realistisch hin oder her, bleibt der Spieler immer mit dem Gedanken zurück, dass er seinen Soldaten nicht deshalb verloren hat, weil er Mist gebaut hat – sondern weil die KI Mist gebaut hat.

► **Hat Sid Meier bei diesem Projekt eigentlich einen großen Einfluss?**

◄ Klar. Ich meine, Sid war mehr

als zehn Jahre lang mein Mentor. Als ich mit diesem Projekt anfang, bin ich jeden Tag zu Sid gegangen. Jetzt nur noch alle zwei Tage (lacht). Sid ist einfach ein so begabter Designer, dass ich ein Volltrottel wäre, wenn ich das nicht nutzen würde. Ich habe erst gestern einen Feedback-Report von ihm bekommen, und wenn Sid dir einen Feedback-Report gibt, dann nimmst du den sehr, sehr ernst.

► **Das Original erschien ja damals unter dem Microprose-Label. Gibt's eine Chance, dass ihr noch andere Klassiker aus dieser Zeit neu auflegt? Master of Magic vielleicht?**

◄ Schon möglich. Die positive Resonanz gibt uns definitiv Hoffnung, dass sich Sids altes Archiv oder das Microprose-Archiv in die moderne Spielandschaft übertragen lässt.

schränkt, zum anderen wollen diese Räume sinnvoll angelegt werden, weil wir teils massive Boni erhalten, wenn die Anordnung stimmt. Platzieren wir etwa mehrere Labore nebeneinander, dann können sich unsere Wissenschaftler austauschen und forschen schneller. Dito bei Werkstätten, in denen wir Waffen, Rüstungen oder Vehikel wie den SHIV entwickeln – einen handlichen Kampfpanzer, der Aliens extrem effektiv ausschaltet, allerdings nicht im Level aufsteigen darf. Das alles kostet selbstverständlich ein kleines Vermögen, und deshalb müssen wir uns nach wie vor die Geldgeber in Form der an XCOM beteiligten Staaten warmhalten. Die interagieren nun quasi fortlaufend mit uns und wollen am Händchen gehalten werden. Für Australien sollen wir die Satellitenüberwachung verbessern, für China eine bestimmte Anzahl Knarren produzieren, für die USA einen Wissenschaftler retten ... diese »Quests« müssen wir prinzipiell nicht erledigen, ignorieren wir sie aber völlig, bleiben irgendwann die Geldspritzen aus und wir sitzen finanziell auf dem Trockenen.

Unsere kleine Ameisenfarm

Angesprochen auf das Missionsdesign selbst bleibt Solomon vergleichsweise vage. Fest steht: Bis auf ganz wenige storybasierte Ausnahmen sind sämtliche Einsätze erheblich von Zufallselementen geprägt. Etwa wo auf der Karte wir starten, welche Alienrasse wir am jeweiligen Einsatzort vorfinden, wie Zielgebäude aufgebaut und angeordnet sind und so weiter. Explizite Angaben zu den unterschiedlichen Missionstypen machte Solomon nicht: »Wir orientieren uns nahe am Original«. Eine Kleinigkeit allerdings konnten wir ihm dann doch noch entlocken. So soll es erneut Anti-Terror-Missionen geben, bei denen wir so viele Zivilisten wie möglich vor einer außerirdischen Übermacht in Sicherheit bringen müssen.



Die **Trefferwahrscheinlichkeit** und kritische Chance wird jederzeit angezeigt.



Mit schweren **Waffen** können wir Feinde an einem bestimmten Ort niederhalten.

In technischer Hinsicht fällt **XCOM** aktuell in die Kategorie »liebtevoll, aber keineswegs atemberaubend«. Zwar finden wir das düstere (Re-)Design der Aliens durchaus stimmig, und die Kämpfe erhalten durch Kamerafahrten einen cinematischen Kick, allerdings wirken die Texturen noch recht grobschlächtig. Dafür rummst und bummst es ganz anständig, und die Animationen machen einen soliden Eindruck. Aber seien wir ehrlich: Wer Firaxis-Spiele im Allgemeinen und **UFO** im Besonderen mag, der dürf-

te ohnehin sein Urteil nicht von der Grafik abhängig machen. Hier zählen echt mal die inneren Werte, und in dieser Hinsicht sind die Entwickler auf einem ausgezeichneten Weg. Ob dieser Weg letztlich auch einen Mehrspieler-Modus bereithält, dazu machen derzeit übrigens weder Firaxis noch 2K Games eine Angabe. Entsprechende Nachfragen jedenfalls wurden konsequent mit »kein Kommentar« beantwortet. Vielleicht will Firaxis ja wie bei **Civilization** eine Browser-Version bringen? Jochen Gebauer / **MT**



Die taffen **Mutons** schicken unerfahrene Rookie-Soldaten schnell ins vorzeitige Dienstende.



Spielen will!

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ein neues UFO mit dem alten Rundensystem und sinnvollen Neuerungen, die das klassische Spielprinzip behutsam erweitern, ohne jenes einzigartige UFO-Flair zu zerstören? Spielen will! Das meine ich übrigens wörtlich, denn bevor ich nicht selbst Hand angelegt und diese Aliens in ihre extraterrestrischen Einzelteile zerlegt habe, kann ich nur ansatzweise abschätzen, ob sich das alles auch tatsächlich so gut spielt wie es klingt. Was ich allerdings jetzt schon sagen kann: Das Konzept wirkt außergewöhnlich rund, und das Gezeigte lässt mich zappelig wie ein kleines Kind am Weihnachtstag auf eine spielbare Fassung warten.