



### ⊕ Stärken

- + gute Geschichte mit Spielerinteraktion
- + spannend inszenierte Gefechte
- + geschickte Kombination von Spezialfähigkeiten nötig

### ⊖ Schwächen

- unzureichende KI
- schwache Dialoge
- unzuverlässige Steuerung

Der Heiler flickt den Shotgun-Mann. Wenn die KI das auch mal so hinkriegen würde.

# The Bureau XCOM Declassified

Wer gegen außerirdische Invasoren in den Krieg zieht, hat keine Zeit, um nebenbei noch Kindermädchen zu spielen? The Bureau sieht das anders. Von Andre Peschke

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **2K Marin (Bioshock 2, GS 04/10: 85 Punkte)**  
Termin: **23.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **40 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

**M**it Computerspielen ist es wie mit Linienfliegern: Wenn sie auf halber Strecke den Kurs wechseln, kann das natürlich bedeuten, dass der Pilot einen viel hübscheren Flughafen entdeckt hat – in der Regel hat aber jemand versehentlich die linke Tragfläche mit Spülwasser betankt. So ist es auch mit der **XCOM**-Auskopplung **The Bureau**, die

## Steampflicht

**The Bureau: XCOM Declassified** muss über die Online-Plattform Steam einmalig aktiviert werden. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

zwar großes Potenzial erkennen lässt, die Kiste dann aber schlicht nicht in der Luft halten kann. Im Jahr 2010 noch als klassischer Ego-Shooter angekündigt, ist aus **The Bureau** nun ein Third-Person-Taktikshooter geworden, der uns im Jahr 1962 die Ursprünge der namensgebenden XCOM-Organisation erleben lässt. Als Agent William Carter sollen wir eigentlich nur einen Koffer mit streng geheimem Inhalt von A nach B transportieren. Doch plötzlich stehen wir auf der Abschussliste von eigentlich befreundeten Agenten, deren Augen beunruhigender leuchten, als die von Kindern vor einem **Skylanders**-Regal. Militärbasen in aller Welt werden von unbekanntem Angreifern zerbombt, und überall treffen wir auf merkwürdige Gestalten, die selbst für einen amerikanischen Patriot mit Alkoholproblem wie William Carter nicht mehr als Russen durchgehen. Eine außerirdische Invasi-

on ist im Gange, und nur die halb fertige, unterirdische Basis des geheimen »XCOM«-Projekts bleibt vom Erstschlag so weit verschont, dass sich dort die Kräfte zur Verteidigung der Erde mobilisieren lassen.

So wenig originell das Szenario auch klingen mag, die Handlung von **The Bureau** bemüht sich bemerkenswert darum, ihre kleine Gruppe zentraler Charaktere zu mehr als bloßen Pappkameraden auszubauen. Hinzu kommen eine widerliche Alien-Seuche und unheimliche außerirdische Schläfer-Agenten, die eine angenehme Prise Horror ins Spiel bringen. Gegen Ende schafft es **The Bureau** sogar, eine handfeste Überraschung einzubauen, die gleich auf mehreren Bedeutungsebenen funktioniert. Doch trotz dieser Qualitäten liegt die Betonung auf »bemüht«, denn die vielen guten Ideen werden von einer ganzen Reihe ernster Macken her-

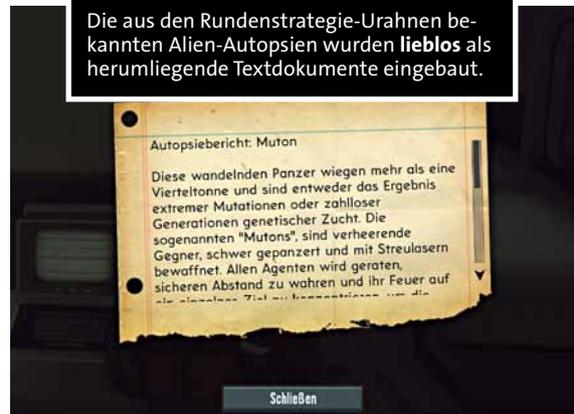


Aus der Deckung nehmen wir das Alien-Pack unter Beschuss.



Durch sein gutes Alien-Design und tolle Lichtstimmungen schafft The Bureau ab und an atmosphärische Gruselmomente.

Die aus den Rundenstrategie-Uhren bekannten Alien-Autopsien wurden **lieblos** als herumliegende Textdokumente eingebaut.



## Taktik für Alienjäger



Unentdeckt geht das Team vor einer kleinen Alien-Gruppe in Stellung.



Im **Taktik-Menü** verlangsamt sich die Zeit, während wir Befehle erteilen.



Ein Teammitglied mit **Nahkampfwaffe** wird näher an den Feind beordert.



Anschließend fangen wir den schwersten Gegner mit unserer Stasis-Fähigkeit ein ...



... und knallen den **Mistkerl** ohne viel Mühe ab. Danach sind seine Freunde dran.

untergezogen. Eine davon: die rigide Zweiteilung des Spiels. Zwischen den Missionen darf der Spieler als Will Carter nach Lust und Laune im XCOM-Hauptquartier umherlaufen und mit seinen Kollegen plauschen. Doch schnell wird die Rennerei eher lästig als aufregend. Die meisten Dialoge sind zu platt, als dass man ein echtes Interesse an den Figuren entwickeln könnte. Dass sich zwei Charaktere näher kommen, bemerkt man erst dann, wenn sich die beiden plötzlich vertraulich beim Vornamen anreden. Warum aber sie ihre professionelle Distanz beiseite packen, wird nur selten klar. Auch die Inszenierung der Gespräche ist unbeholfen. Egal ob Todesbotschaft oder Siegesfeier, immer wieder werden von allen Figuren die ewig gleichen drei oder vier Gesten abgespult. Und zwar zufällig. Klickt man den gleichen Dialog mehrfach an, durchläuft

quartier, in dem Figuren starr an einer Position verharren oder die immer gleiche Animation endlos wiederholen. Wenn das Spiel dann später versucht, die vermeintlich geschaffene Bindung zwischen Spieler und den roboterhaften Kollegen dramatisch auszunutzen, wirkt das eher gezwungen als bewegend. Was eine Schande ist, denn später stellt uns **XCOM** vor einige Entscheidungen, die spürbaren Einfluss auf das Schicksal der Hauptakteure nehmen.

Der Taktik-Shooter-Teil des Spiels hat zwar ebenfalls sein Päckchen zu tragen, schneidet aber insgesamt deutlich besser ab. In kleinen Teams von drei Mann geht es darum, von Deckung zu Deckung zu hechten und die Invasoren mit sicherer Mausbeherrschung und klugem Einsatz der diversen Spezialfähigkeiten auszuschalten. Per Druck auf die Leertaste lässt sich hierfür die Zeit verlangsamen, sodass wir unseren beiden computergesteuerten Sidekicks ihre Positionen und Angriffsmanöver zuweisen können. Je nachdem, welche Klassen in unseren Team vertreten sind, stehen unterschiedliche Maßnahmen zur Verfügung. Pioniere beispielsweise können Minen legen und so dem Team wenigstens kurzzeitig den Rücken freihalten. Aufklärer hingegen dürfen ein Areal großflächig mit Artilleriebeschuss

## Erde wegen Dummheit verklart

Carter seine kleine Revue eben in anderer Reihenfolge. Die asynchronen Lippenbewegungen in der deutschen Fassung machen die ganze Sache auch nicht glaubwürdiger. Ebenso wenig wie das zu statische Haupt-

Das XCOM-Hauptquartier ist eine gute Idee, aber **zu statisch**. Alle Personen in diesem Bild verharren ewig an ihrer Position.



Den Teammitgliedern kann man wieder eigene Namen geben. Hier geht der schwer verletzte **Srg. Poserschwein** direkt vor der Alien-Stellung in Deckung. Typisch!



The Bureau strotzt zwar nicht vor detaillierten Texturen, macht aber durch **die Effekte** vieles wett.



**Explosionen, Projektile, Raumschiffe** – die Gefechte in XCOM machen was her.



überziehen, was sich insbesondere an den meist klar erkennbaren Spawnpunkten der Aliens gewinnbringend einsetzen lässt. Das Experimentieren mit den unterschiedlichen Fähigkeiten sorgt für viel Abwechslung, und selbst nach Dutzenden von Kampfeinsätzen spielen wir noch gern damit herum. Wenn es ernst wird, stellen wir aber fest, dass nicht alle Fähigkeiten den gleichen Wert haben. Mit dem Fußvolk der Invasoren haben wir in der Regel kein großes Problem, weshalb Flächenangriffe zwar nützlich, aber nicht überlebenswichtig sind. Stattdessen

konzentrieren wir uns auf den unauffällig voran stapfenden Nahkampf-Albtraum in Gestalt der Mutons oder müssen möglichst schnell Alien-Offiziere ausschalten, die zum Beispiel ihre Kameraden heilen oder endlos Angriffsdrohnen herbeirufen. Fähigkeiten, die gegen diese dicken Brocken helfen, bekommen daher den Vorzug. Sehr effektiv ist es zum Beispiel, zwei Support-Agenten auszubilden und den einen mit der »Stören«-Fähigkeit auszustatten (lähmt den Gegner), dem anderen hingegen den alternativen Skill »Schwächen« beizubringen.

Zusammen mit dem »Heben«-Special unseres Helden (lässt den Gegner in der Luft schweben und erhöht den Schaden) stapeln sich so die beeinträchtigenden Effekte dramatisch und auch die extrem zähen Elite-Mutons der späteren Level sind durch konzentrierten Beschuss schnell loszuwerden.

Obwohl die KI-armen Aliens sicher nicht nach Dienstschluss einen Buchclub gründen werden, ist das Spiel schön anspruchsvoll. Möglich macht das die richtige Gegnermischung, die uns gerade in späteren Levels nicht zur Ruhe kommen lässt. Die endlos Granaten werfenden Outsider sowie fliegende Drohnen zwingen ständig zum Deckungswechsel, während Scharfschützenlaser davor warnen, die Nase allzu unvorsichtig hinter der Mauer hervor zu heben. Die Herausforderung besteht gleichermaßen in schneller Reaktion auf die aktuelle Gefechtslage als auch in der planvollen Auswahl der Angriffsziele. Relativ unwichtig bleibt die Positionierung unserer Truppen auf der Karte. Gerade unsere eigenen Agenten kosten uns gerne den letzten Nerv, weil sie beim Stellungswechsel absurde Routen einschlagen, uns beim Wiederbeleben hinter einer hüfthohen Mauer krepieren lassen und generell mit dem Risikobewusstsein eines Kleinkindes im Straßenverkehr agieren. Auch wenn richtig schlimme Fehler der KI nicht am laufenden Band passieren, ist es extrem frustrierend, wenn die Erde wegen himmelschreiender Dummheit verklagt wird. Mehr noch: Die ganze Idee eines Taktik-Shooters besteht darin, dass wir uns so fühlen können, als würden wir ein Team von gut ausgebildeten Spezialisten befehligen. Ein Effekt, der in **The Bureau** selten spürbar wird. Stattdessen spielen wir Kindergärtner für zwei uniformierte Schäfchen und bekommen dafür vier zusätzliche, nützliche

## Hintergrund Unter keinem guten Stern

**The Bureau** ist nicht der erste Versuch, die XCOM-Marke in Shooter-Gefilde zu führen. Schon 1997 begann Microprose das Taktikshooter-Projekt **XCOM: Alliance**, das nach jahrelangen Verschiebungen 2002 schließlich wieder eingestellt wurde. Inzwischen waren die Marke und die Überreste des Projekts in die Hände des französischen Publishers Infogrames gewandert. Der ließ aus den Versatzstücken des **Alliance**-Projekts den Shooter **XCOM: Enforcer** entwickeln. Wie für eine solche Resteverwertung nicht anders zu erwarten bekam das Spiel überaus mittelmäßige Kritiken – aber immerhin schaffte es **Enforcer** in die Ladenregale. Anders das **XCOM**-Projekt der **Bioshock**-Entwickler von Irrational Games, das angeblich um das Jahr 2006 in Entwicklung war und von dem man nie mehr als ein paar Gerüchte zu hören bekam. Laut manchen Quelle wurde die Arbeit von Irrational an 2K Marin weitergereicht, die daraus zunächst das 2010 vorgestellte Ego-Shooter-Projekt **XCOM** entwickelten, welches schließlich nach einem Redesign zum Taktik-Shooter nun als **The Bureau: XCOM Declassified** erscheint.





**Keine Fleißpunkte**

Andre Peschke  
Redakteur  
andre@gamestar.de

The Bureau wirkt so, als hätten die Entwickler viel und lange mit dem Material gehandelt. Am Ende haben sie einen guten Weg gefunden, die Rundenstrategie-Marke zum Taktik-Shooter umzuschulen, aber die Zeit war wohl zu knapp, um das finale Konzept richtig in den Griff zu kriegen. Die Gefechte sind über weite Strecken interessant und spannend, werden aber durch die doofe KI und die fummelige Bedienung in Mitleidschaft gezogen. Trotz dieser Mängel sind die Taktik-Shootouts aber sehr unterhaltsam. Die Spielhandlung hingegen tritt nach einem gutem Einstieg auf die Bremse und erholt sich nie wirklich von den Schwächen in der Inszenierung. Obwohl ich das Gefühl habe, dass 2K Marin aus widrigen Umständen noch viel rausgeholt hat, zählt am Ende doch nur das Ergebnis, und dem müssen angesichts dieser Probleme höhere Wertungsregionen verwehrt bleiben.

Fähigkeiten, die wir anwenden, als wären es die eigenen. Weil unsere Kameraden ohne Aufsicht kaum mit Messer und Gabel essen könnten, ist es natürlich erst recht nicht ratsam, das Team zu weit im Raum zu verteilen. Unbehandelte Agenten verbluten bin-

**Erhebliche Mengen primitiver Freude**

nen einiger Sekunden – je öfter sie umkippen, desto schneller. Da man nicht frei Speichern kann, bleibt nur den letzten Checkpoint zu laden, oder neue, vielleicht weniger erfahrene Agenten zu rekrutieren.

Während echte Taktiker unter diesen Voraussetzungen vor Frust das Keyboard am ei-

genen Kopf zerschlagen werden, ist **XCOM** als Deckungsshotter erstaunlich befriedigend. Hektisch aus der Deckung zu rennen, während hinter Carter Granaten explodieren, sieht wirklich cool aus, und die 60er-Jahre-Optik des Spiels ist richtig frisch. Gute Soundeffekte und dynamische Trefferanimationen bei den Gegnern sorgen für ansprechende Action-Momente. Einen Outsider mit der Schrotflinte vor sich her zu treiben, bis ihn der letzte Schuss durch die dahinterliegende Glasscheibe schleudert, löst erhebliche Mengen primitiver Freude aus. Eine in größerem Rahmen zerstörbare Umgebung gibt es nicht, aber die vielen Effekte des Spiels sorgen dafür, dass trotzdem ordentlich was los ist. Störend ist jedoch die Steuerung. Deckungswechsel und das Erklettern höherer Ebenen sind nur an fest definierten Punkten möglich, die sich in der Hektik des Gefechts nicht flüssig genug anpeilen lassen. Obendrein ist die Tastenkombination für »Rennen« auch die für »Deckung nehmen«, sodass es immer mal wieder vorkommt, dass Carter ungewollt in Deckung hechtet, wenn man die Ecken von Objekten nicht weiträumig umschifft.

Der gut gemachte Spielkern und die eigentlich ja interessante Handlung des Spiels sorgen dafür, dass **The Bureau** letztlich unter frustresistenten Freunden von Action-Taktik sicher zufriedene Käufer finden wird. Insgesamt wirkt das Spiel aber schlicht unfertig und mitunter auch nicht zu Ende gedacht. Kleines, aber vielsagendes Beispiel: Im Spiel lassen sich Audio-Aufzeichnungen finden, die ein wenig die Hintergrundgeschichte ausschmücken. Keine Überraschung, in einem Spiel der **Bioshock 2**-Entwickler. Anders als sonst, muss man in **The Bureau** aber neben den Tonbändern stehen bleiben, um sie anzuhören. Was dem Sinn dieses erzählerischen Stilmittels völlig widerspricht, das ja dafür erfunden wurde, dem Spieler ein wenig Handlung mit auf den Weg zu geben, ohne den Spielfluss zu

unterbrechen. Dass ausgerechnet dieses Studio ohne Not einen solchen Fehler begangen hat, erscheint unwahrscheinlich und ist eines von vielen Anzeichen, dass bei **The Bureau** nach der x-ten Verschiebung schlicht der Hammer gefallen ist. Immerhin: Falls sich das Spiel gut genug verkauft, um eine Fortsetzung zu rechtfertigen, könnte dabei ein richtig gutes Spiel herauskommen. 2K Marin hat letzten Endes auf jeden Fall die richtige Richtung eingeschlagen. Nur leider, so scheint es, etwas zu spät. **AP**

TERMIN 23.8.2013 PREIS 40 Euro USK ab 18 Jahren

**The Bureau XCOM Declassified** Taktik-Shooter

Publisher 2K Games  
Entwickler 2K Marin  
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch  
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 8 Seiten Handbuch  
Kopierschutz Steam

**GRAFIK** 8/10

- frisches Szenario + schöne Partikeleffekte
- gute Trefferanimationen und Ragdolls
- Körnigfilter kaschiert detailarme Texturen

**SOUND** 8/10

- ordentlicher Soundtrack mit einigen 60er-Jahre-Songs
- gute Waffen-Sounds + mittelmäßige deutsche Sprachausgabe
- Audiologs ortsgelunden

**BALANCE** 8/10

- angenehm anspruchsvoll + gutes Zusammenspiel der Fähigkeiten
- Angriffsmuster der Aliens gut gewählt
- einige Fähigkeiten weniger nützlich

**ATMOSPHERE** 8/10

- gutes Alien-Design + stimmungsvolle Ausleuchtung
- Lippenbewegungen asynchron
- Hauptquartier sehr statisch + dürrtige Dialoge

**BEDIENUNG** 7/10

- gute Shooter-Mechanik mit schönem Feedback
- gut bedienbares, taktisches Interface
- Figur geht oft ungewollt in Deckung

**UMFANG** 9/10

- sehr umfangreiche Storymissionen
- fünf Klassen mit eigenen Fähigkeiten
- Teamkameraden individualisierbar

**MISSIONSDSIGN** 8/10

- wendungsreiche Einsätze
- Arenen mit verschiedenen Angriffsrouten
- Leveldesign zu formelhaft

**KI** 5/10

- Gegner nutzen die Flanken + Aliens wechseln die Deckung eher willkürlich
- schlechte Wegfindung der Agenten
- Teamkameraden sind mehr Belastung als Hilfe

**WAFFEN & EXTRAS** 8/10

- freischaltbare Waffen und Fähigkeiten
- Agenten individuell ausrüstbar
- größtenteils Standardwaffen

**KAMPAGNE** 8/10

- bietet im Kern eine intelligente, interessante Geschichte
- fordert gute Beherrschung aller Teamfähigkeiten + schöne Nebenmissionen
- Intermezzi im XCOM-HQ auf Dauer lästig

**Stotternde Aliens**



**The Bureau: XCOM Declassified** lag uns nur in einer Vorab-Version zum Test vor. In dieser Version des Spiels kam es wiederholt zu Sound-Aussetzern und Performance-Einbrüchen. Bis wir die finale Verkaufsversion des Spiels beurteilen können, müssen wir daher davor warnen, dass diese Probleme auch in der fertigen Version auftreten können.

**Guter Taktik-Shooter mit vielen Macken.**

**77**

Preis/Leistung: Gut

**SPIELSPASS**

**SPIELZEIT** 12 Stunden

**MINIMUM** C2 Duo 2,4 GHz  
GeForce 8800/GT Radeon HD 3870  
2 GB RAM, 12 GB Festplatte

**STANDARD** C2 Duo 3 GHz  
GeForce GT 640 Radeon HD 6750  
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

**OPTIMUM** C2 Duo 3,5 GHz  
GeForce GTX 560 Radeon HD 6990  
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

ANSPRUCH: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE PROFIS