



XCOM Enemy Within

Eine neue Kampagne gibt's im XCOM-Addon zwar nicht. Dafür dürfen wir den bestehenden Feldzug aber mit neuen Waffen, Karten, Aliens und Cyber-Soldaten noch mal angehen. Und das macht durchaus Spaß. Von Christian Weigel

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis (XCOM: Enemy Unknown, GS 12/12: 85 Punkte)**
Termin: **15.11.2013** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch, Englisch, vier weitere** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Wer mit des Teufels Spielzeug spielt, wird nach und nach des Teufels Schwert zu führen lernen.« Diese Aussage des britischen Zukunftsforschers Buckminster Fuller, die zu Beginn von **XCOM: Enemy Within** zitiert wird, klingt sehr schwarzmalersch – aber in diesem Fall ist das Teufelsspielzeug einfach zu verlockend.

+ Stärken

- + coole MEC-Soldaten
- + interessante Gen-Modifikationen
- + viele neue Karten
- + spannender Erzählstrang,...

- Schwächen

- ... aber keine neue Kampagne
- Menüführung immer noch für Konsolen optimiert

Vor allem, wenn die Menschheit im Kampf gegen eine außerirdische Invasion mit dem Rücken zur Wand steht und nichts zu verlieren hat. Powerrüstungen, übermenschliche Stärke, zwei Herzen, Selbstheilung, Augen mit

Zielvisier? Die Soldaten von **Enemy Within**, dem Addon zum Rundenstrategiespiel **XCOM: Enemy Unknown**, sind nicht mehr weit von den posthumanen Space Marines aus dem Universum von **Warhammer 40.000** entfernt. Möglich macht's das sogenannte Meld, eine nanomechanisch-biologische

Wundersubstanz der Aliens. Dr. Shen, der Chefingenieur des XCOM-Projekts, will dieses Meld zum Bau von kybernetischen Kampfanzügen einsetzen, während die Wissenschaftsleiterin Dr. Vahlen genetische Modifikationen an den Körpern der XCOM-Truppe durchführen möchte.

Meld findet sich prinzipiell überall dort, wo die Aliens zuschlagen, in großen, auffällig sirrenden Kanistern – und zwar schon während unseres ersten Einsatzes gegen die Invasoren. Leider haben die Außerirdischen die Behälter mit Selbstzerstörungszündern

versehen, die den kostbaren Inhalt vernichten, sobald ein Timer abläuft, was uns zu riskanten Manövern zwingt: Rücken wir in alienverseuchtem Gebiet zu langsam vor, um gegnerische Trupps der Reihe nach aufzustöbern und auszuschalten, geht uns das Meld durch die Lappen. Preschen wir dagegen wild vor, um die beiden Meld-Container zu sichern, die sich auf jeder Karte verbergen, riskieren wir, zu viele Aliens auf uns aufmerksam zu machen. Meld ist in der Kampagne von **Enemy Within** eines der ersten Projekte, die wir bei Dr. Vahlen im Labor erforschen können; sobald wir die Substanz





Führt ein Sektoid eine Psi-Verbindung mit einem Mechtoid-Kameraden durch, erhält der **Mechtoid** einen zusätzlichen Schutzschild.

untersucht haben, dürfen wir die MEC-Werkstatt für Cyberkrieger sowie das Gen-Labor für Gen-Modsoldaten bauen. Als es ernst wird, müssen wir doch ein bisschen schlucken: Die Pläne für die kybernetischen MEC-Trooper (»Mechanized Exoskeleton Cybersuit«), die uns Dr. Shen vorlegt, erfordern die Amputation beider Arme und Beine des Kandidaten, den wir für die MEC-Transformation vorgesehen haben. Ob das freiwillig oder mit Druck durch die Vorgesetzten geschieht, überlässt **Enemy Within** unserer Fantasie. Nur Kopf und Torso eines MEC-Soldaten bleiben erhalten, und er bekommt ein paar krude kybernetische Metall-Prothesen verpasst. Die sind aber nur für die Zeit nach Dienstschluss und der Pensionierung gedacht: Für die Kampfeinsätze werden die Metallgliedmaßen wieder abgeschraubt und der arm- und beinlose MEC-Kämpfer in einen massiven Mech-Anzug gesteckt, der wie eine Mischung aus einem stählernen Gorilla und einem Kampfroboter daherstampt.

Das kybernetische Märtyrertum lohnt sich übrigens doppelt und dreifach: Der einzige

Steam-Pflicht

XCOM: Enemy Within muss über die Online-Plattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich die Alien-Abwehrschlacht auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Die zweite Welle

Enemy Within bringt neue sogenannte Second-Wave-Optionen mit, die vor dem Start eines neuen Spiels optional aktiviert werden können. Bei »Rookie Roulette« beispielsweise wird der Skillbaum der Soldaten zufällig durcheinander gewürfelt, was mächtige Kombinationen wie Sani-Sniper oder Blitzreflex-Heavies ermöglicht. »Itchy Trigger Tentacle« wiederum sorgt dafür, dass die Aliens bei ihrer Entdeckung nicht in Deckung hechten, sondern direkt in den Overwatch-Modus gehen, was die Kämpfe spürbar kniffliger macht. Nach dem Durchspielen der Kampagne werden außerdem zusätzliche Optionen freigeschaltet.



Nachteil, den die MEC-Cyberkämpfer im Gefecht haben, ist ihre schiere Größe, sodass sie nicht hinter parkenden Autos oder Baumstümpfen in Deckung gehen dürfen. Dafür können sie mehr Treffer einstecken als ein regulärer Soldat aus Fleisch und Blut – über bestimmte Fertigkeiten wie Schadenskontrolle und Reparaturservos sowie Gießereiforschungsprojekte lässt sich das noch weiter steigern. Die MECs werden so zu beinahe unzerstörbaren Tanks. Teilweise hängt das noch zusätzlich davon ab, welche Spezialisierung ein Cyberkrieger vor seiner Umschulung hatte: Heavy-Soldaten erhalten als MECs einen Energieschild, der immer in Richtung des am nächsten stehenden Gegners schwenkt. Ehemalige Sniper schießen genauer, solange sie sich nicht bewegen. Supporter verbessern die Deckung von in der Nähe kauernden Kameraden per Verzerrungs-Generator. Assault-Soldaten nutzen ihre schockabsorbierende Panzerung, um die Treffer aller Gegner abzuschwächen, die im Umkreis von vier Feldern stehen. Mit den

MECs spielen sich die Kämpfe also spürbar unterschiedlich, die neuen Kameraden stellen die meisten Aliens im Alleingang kalt. Zwar haben wir häufig nur genug Meld für einen oder zwei MECs, aber das reicht locker. Der Rest der vier- bis sechsköpfigen Teams wird gewissermaßen zu Nebendarstellern degradiert, die den MEC unterstützen, heilen oder decken, falls dessen Geschütz gerade nachgeladen wird. Mit ihren dicken Miniguns, Railguns und Plasma-Geschützen beherrschen sie nämlich etwas, das normale XCOM-Soldaten nicht können: Sie dürfen gezielt Terrain, Hauswände oder Deckung anvisieren und mit einem Salvenbeschuss zerstören – egal, ob sich dort Gegner befinden oder nicht.

Die Gen-Technologie wiederum fällt deutlich weniger bombastisch aus als die MEC-Trooper. Je mehr verschiedene Alien-Rassen wir von Dr. Vahlen einer Autopsie unterziehen lassen, desto mehr genetische Upgrade-Organen können wir unseren Truppen verpassen. Für Kopf, Augen, Brustkorb, Haut

Das Meld macht's



Tentakel-Aliens? Finden wir super. Es hätte aber ruhig noch mehr neue ETs geben dürfen.



Die schwer gepanzerten MECs eignen sich prima als Kugelfang. Das übrige Team übernimmt eine unterstützende Funktion.

und Beine hat das Gen-Labor jeweils einen Satz von Entweder-Oder-Upgrades parat: In die Beine lässt sich zum Beispiel das praktische Selbstheilungs-Knochenmark implantieren oder alternativ ein Sprungmuskulator verbauen. Beides zusammen geht nicht. Außerdem sind die Booster-Organen furchtbar teuer, genug Meld, um unsere Truppe in ein voll durchmutiertes Team zu verwandeln, haben wir demnach nie. Darüber hinaus gibt's etliche neue Granaten in Blend-, Nadel-, Giftgas- oder Täuschkörper-Form.

XCOM-Veteranen grummeln schon: Was soll der Unsinn, die Soldaten können doch sowieso nur einen Ausrüstungsgegenstand mitnehmen? Von wegen: Dr. Shen und seine Ingenieurskollegen haben für dieses Problem eine Lösung. Mit einem neuen Gießereiprojekt, das bereits sehr früh im Spiel zur Verfügung steht, dürfen alle Soldaten jetzt zwei Ausrüstungs-Slots befüllen. Diese Verbesserung mildert einen der Kritikpunkte am Grundspiel ab: das sehr simple Inventar-Management mit nur einem Gegenstand pro Soldat. Außerdem fügt Enemy Within knapp 40 neue Karten hinzu und lässt abgeschossene UFOs nicht mehr ausschließlich in die immer gleichen Wälder stürzen, sondern auch in urbane Gebiete – eine nette und überfällige Abwechslung. Generisch amerikanisch sind die Szenarien zwar immer noch, dafür lässt sich immerhin bei den international rekrutierten XCOM-Soldaten eine von insgesamt sechs Sprachen einstellen; eine gute Idee, denn nun fühlt sich die vermeintlich internationale XCOM-Initiative auch wirklich so an. Der Titel **Enemy Within** bezieht sich übrigens nicht nur auf die MEC-Technologie sowie die Genmanipulation, sondern auch auf eine ganz konkrete Verrätertruppe innerhalb der menschlichen Rasse: den EXALT-Geheimbund. Der nämlich verfolgt einen perfiden Plan: die Alien-Invasion abwarten, so viel extraterrestrische Technologie wie möglich abgreifen und anschließend die Weltherrschaft an sich reißen. Entsprechend schwer machen uns die über den ganzen Globus verteilten EXALT-Zellen also das Leben. Mal klauen sie uns

40 neue Karten

dringend benötigte Kohle, dann wieder lassen sie den Panik-Level in einem Land urplötzlich ansteigen. Um diese Zellen aufzuspüren, schicken wir einen XCOM-Soldaten undercover los. Hat er den Standort der

Terroristen entdeckt, kommt's zum Kampf gegen die örtlichen EXALT-Agenten. Spannend

ist dieser Erzählstrang allemal, allerdings wird er nicht in einer neuen Kampagne aufgegriffen, sondern kurzerhand mit der bestehenden Story verwoben. Zum Beinahe-Vollpreis hätten wir uns schon eine eigene Kampagne gewünscht, zumal nicht alle Probleme des Hauptspiels beseitigt wurden. Die konsoligen Menüs nerven auf dem PC beispielsweise nach wie vor. Trotzdem: Wer von der außerirdischen Bedrohung immer noch nicht genug hat, der macht mit diesem Addon garantiert nichts falsch. **CW**



Mehr von allem!

Christian Weigel
Trainee
redaktion@gamestar.de

Enemy Within ist genau das, was ich mir für mein Lieblings-Strategiespiel gewünscht habe: mehr von allem! Mit der MEC-Klasse und den Gen-Upgrades habe ich neue Möglichkeiten, meine persönliche Alienjägertruppe genau so auszustatten, wie ich das will; und endlich kann ich meinen Soldaten wenigstens zwei Items mit auf die Missionen geben und habe außerdem neues Kartenfutter bekommen: Die neuen Einsatzgebiete tauchen zwar unproportional oft auf, aber das macht mir nichts. Enemy Within ist ein typisches Firaxis-Addon, das ein Füllhorn an neuen Elementen und Optionen über dem Spiel ausschüttet, auf den ersten Blick am grundlegenden Ablauf nichts ändert und doch die komplette Spielweise und Herangehensweise umkrempelt – genau, wie das schon bei den beiden Civilization 5-Addons God & Kings und Brave New World der Fall war. Ich bin erst mal für den Rest des Winters glücklich und werde garantiert noch im März fluchend und mit blutunterlaufenen Augen vor dem Rechner sitzen und mich an meinem 73. Ironman-Run versuchen.



TERMIN 15.11.2013 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

XCOM: Enemy Within

Publisher: 2K Games
Entwickler: Firaxis
Sprache: Deutsch, Englisch, vier weitere
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz: Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS: »Sinnvolle Änderungen, aber bekannter Kampagnen-Rahmen.«

SCENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER): Deathmatch (2) SPIELTYPEN: Internet, LAN
DEDICATED SERVER: Nein
SERVERSUCHE: Intern MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden
WERTUNG: Befriedigend
»Keine Änderungen: Der Mehrspielermodus bleibt ein Anhängsel.«

GRAFIK: + neue Elemente fügen sich gut ein + neue Zwischensequenzen + mehr Helme und Frisuren + hübsche neue Level
- gelegentliche Clipping-Fehler - insgesamt veraltet **7/10**

SOUND: + MEC-Soldaten klingen wuchtig + mehrsprachige Soldaten + neues Soldaten-Feedback, ...
- ... das sich trotzdem schnell wiederholt **8/10**

BALANCE: + zusätzliche Second-Wave-Optionen + Meld-Ressource knapp + Soldaten steigen langsamer auf + MEC-Soldaten stark, aber nicht übermächtig **10/10**

ATMOSPHÄRE: + traumatische MEC-Transformation + teils wunderbar gruselige Aliens + toll designte EXALT-Basis **10/10**

BEDIENUNG: + MEC-Rüstungen und Piloten lassen sich tauschen + mehr Ausrüstungsslots + immer noch konsolige Menüs
- kein freies Drehen der Kamera **7/10**

UMFANG: + 40 neue Karten + neue MEC-Klasse + Gen-Modifikationen + neue Ausrüstungen und Projekte
- keine neue Kampagne **8/10**

MISSIONSDISEIN: + neue und spannende Exfiltrationsmissionen + neue Skript-Missionen + Meld zwingt zur offensiven Spielweise
- keine Entführungsmissionen mehr bei vollständiger Überwachung **9/10**

KI: + clevere Seeker-Tintenfische + Teleport-Bug des Hauptspiels behoben + EXALT-Agenten agieren schlau im Team, ...
- ... gehen aber plötzlich zu Kamikaze-Taktiken über **8/10**

EINHEITEN: + neue Gegner erfordern neue Strategien + viele Optionen bei den MEC-Soldaten + Gen-Spezialisierungen sinnvoll
- nur zwei neue Aliens **9/10**

KAMPAGNE: + spannender EXALT-Strang + höherer Wiederspielwert
- lahme UFO-Luftschlachten bleiben unverändert
- keine neue Kampagne, alte Story wird aufgewärmt **6/10**

82 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT: 30 Stunden

Gutes Addon im bekannten Story-Rahmen.

MINIMUM: Athlon X2 2,2 GHz, GeForce 8800, 2 GB RAM, 20 GB Festplatte

STANDARD: C2 Duo E6600, A64 X2/6.000+, GeForce 9800 GTX, 4 GB RAM, 20 GB Festplatte

OPTIMUM: Phenom II X2 550, Radeon HD 5850, 4 GB RAM, 20 GB Festplatte

PROFIS: C2 Duo E6600

ANFORDERUNG: 100 TAGES-SCHRITTE