

Mods sind die besseren Addons

Die Mod Long War für XCOM: Enemy Within macht Moritz Jäger so viel Spaß wie ein vollwertiges Addon – oder sogar mehr. Ein Plädoyer für modfreundliche Spiele.



Der Autor

Moritz Jäger ist freier Journalist aus München. Er wünscht sich von Firaxis zu Ostern eine Neuauflage von XCOM Apocalypse und hätte auch nichts dagegen, wenn Chris Roberts ein paar Star-Citizen-Millionen für ein neues XCOM Interceptor locker macht.

Sie haben die Erde in XCOM: Enemy Unknown bereits zigmal gerettet, das Addon Enemy Within entlockt Ihnen selbst auf der härtesten Stufe nur ein müdes Lächeln – aber irgendwie hätten Sie Lust, den außerirdischen Invasoren mal wieder kräftig ins Achterdeck zu treten? Gratulation, Sie sind bereit für Long War, eine Mod für Enemy Within. Ein paar Schlagworte: Acht statt vier Soldatenklassen! Insgesamt sieben unterschiedliche MEC-Anzüge! Mehr erlernbare Fähigkeiten! Zwei neue Waffensysteme (Gauss-Kanonen und Pulse-Laser)! Soldaten aus 90 neuen Ländern! 16 mögliche Startpositionen samt eigener Boni! Neue Stimmen und Sprecher-texte! Und noch vieles mehr! Selbst wer sich nicht für XCOM interessiert, muss anerkennen: In Long War steckt einiges drin, es fühlt sich an wie ein vollwertiges Addon. Nur dass eben nicht der Entwickler Firaxis dahintersteckt, sondern engagierte Fans. Womit mal wieder bewiesen wäre, dass auch Modder exzellente Entwickler sein können, weil sie die Wünsche der Community ernst nehmen. Während bei großen Publishern oft die Massentauglichkeit vorgeht und spielerisch der kleinste gemeinsame Nenner regiert, können sich Fans ein Spiel einfach so zurechtrücken, wie sie es sich wünschen. Bei Long War heißt das: Es wird hart.



Lang und hart

Wer nämlich glaubt, dass Long War mit den neuen XCOM-Spielzeugen zum Kinderspiel wird, der irrt gewaltig. Denn auch die Aliens haben ordentlich aufgerüstet. Sie sind deutlich stärker, verhalten sich taktischer und beherrschen neue Fähigkeiten. Die Gegnerteams bestehen in Long War meist aus unterschiedlichen Alien-Typen und haben fast immer einen Anführer mit deutlich mehr Lebensenergie und zahlreichen Fähigkeiten. Ab und an trifft man sogar ein »Riesen-Alien«. Nur mit einem guten Team und geschickter Taktik lassen sich diese Monstren ausschalten – aber wer sie erlegt, verspürt eine gewisse Genugtuung. Oh, und habe ich erwähnt, dass Ausrüstung nun kaputtgehen kann und repariert werden muss?

Die gute Nachricht: Auch die Eindringlinge sind in Long War in ihren Ressourcen beschränkt. Sie müssen Punkte ausgeben, um Angriffe zu starten. Als Spieler kann ich das Punktepöster der Aliens schwächen, indem ich sie erfolgreich bekämpfe und etwa ein (meist stark besetztes) Harvester-UFO abschieße und in meine Gewalt bringe. Außerdem kann ich Länder, die das XCOM-Projekt verlassen, in Long War zurückerobern. Dazu muss ich dort »nur« eine Alien-Basis finden (wozu ich erst mal einen Outsider gefangen nehmen muss) und diese ausräuchern. Ein Kinderspiel für gestandene XCOM-Kommandanten, oder? Okay, es hilft, dass die Trupps in Long War nun mindestens sechs (statt vier) Soldaten pro Mission umfassen, mit den richtigen Upgrades passen sogar bis zu zwölf Männer und Frauen in den Skyranger. Und nicht nur deswegen sollten Ihre Kasernen gut gefüllt sein: Nach jeder Mission sind Soldaten ermattet. Sie können dann zwar auf weitere Einsätze mitgenommen werden, dann steigt aber die Gefahr, dass sie sich verletzen und längere Zeit ausfallen.

Ich muss denken

So bekommen selbst versierte XCOM-Veteranen mit Long War eine harte Nuss, die sie nur mit taktischem Gespür, Zeit und cleveren Schachzügen knacken können. Genau das macht die Mod so wunderbar: Statt einer kleinen Horde Supersoldaten, die vor allem im späteren Spielverlauf jedes Alien im Nu atomisieren, führe ich mehrere Teams aus Spezialisten und werde zum taktischen Denken gezwungen – oder für meine Überheblichkeit bestraft. Selbst »einfache« Sectoiden oder EXALT-Mitglieder verpassen mir einen Dämpfer, wenn ich nicht achte – klasse! Weil ein Strategiespiel für mich kaum anspruchsvoll genug sein kann, war Long War die perfekte Gelegenheit, meinen Steam-Account zu entstauben und all meinen Freunden tagelang damit in den Ohren zu liegen, wie toll das doch ist. So kann eine gute Mod die Mundpropaganda anheizen, das Spiel wieder spannend machen, seine Langlebigkeit erhöhen, vielleicht sogar die Verkaufszahlen ankurbeln – und damit letztlich auch Firaxis helfen. Am Ende hat jeder etwas davon: Spieler und Entwickler. Ein besseres Plädoyer für modfreundliche Spiele kann es nicht geben.

Ein Master Sergeant, die höchste Stufe, die ein Soldat in Long War erreichen kann.



Blendgranaten sollten zu Ihrer Standardausrüstung gehören.

