XCOM 2

FREIHEIT, GLEICHHEIT, GRAUSAMKEIT

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **5.2.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Wenn es der Menschheit am dreckigsten geht, läuft XCOM zur Höchstform auf. Der zweite Teil schickt uns als mutige Revoluzzer gegen die bösen Alienbesatzer und macht fast alles besser als der Vorgänger. Aber nur fast. Von Maurice Weber

Was für eine bescheuerte Idee! XCOM 2 tritt gleich zum Start unsere Taten aus dem Vorgänger mit Füßen. Wir haben die Alien-Invasoren in Enemy Unknown gar nicht besiegt. Eigentlich haben uns die Außerirdischen in den Boden gestampft und unterdrücken jetzt mit dem ADVENT-Marionettenregime die Welt. Aber nach 20 Stunden mit einer fast fertigen Version von XCOM 2 können wir dazu nur sagen: Was geht uns die Alien-Invasion von gestern an, wenn der Guerillakampf sogar noch mehr Spaß macht?

Vive la résistance!
Die Aliens mögen vielleicht die Welt beherrschen, aber immer noch leistet die XCOM-Verteidigungstruppe dem Eindringling als Guerillatruppe Widerstand. Dazu führen wir auch diesmal ein Team aus bis zu sechs Agenten in taktische Rundenschlachten. Im Kern erben die das Spielprinzip des Vorgängers: Mit zwei Aktionen pro Nase und Runde rückt unser Trupp auf der Suche nach der besten Deckung übers Feld vor und knallt dem Feind so hinterhältig wie möglich eins in die Flanke. Für Anspruch und Vielfalt sorgt auf beiden Seiten eine hervorragend gestaltete Trickkiste aus Items und Fähigkeiten. Wie der Vorgänger liefert XCOM 2 Rundentaktik in Höchstform, obendrauf toll inszeniert. Unsere Jungs eröffnen in filmreifen Kamerafahrten das Feuer, treten beim Spurt über die Karte Türen ein oder schwingen sich geschmeidig über Hindernisse.

Nur die Steuerung geht uns weiter auf den Keks. Wie früher müssen wir fast jede Aktion doppelt bestätigen und können nicht einfach aus der Iso-Ansicht über einen Feind fahren, die Trefferchance sehen und ihn anklicken, um die Waffen sprechen zu lassen. Nein, wir müssen erst in den Zielmodus wechseln und bis zum gewünschten Feind durchschalten. Im Vorgänger ein klares Zugeständnis an die Gamepad-Bedienung der Konsolenversion, im PC-exklusiven zweiten Teil einfach überflüssig. Außerdem bockt die Kamera weiter beimehrstöckigen Häusern.

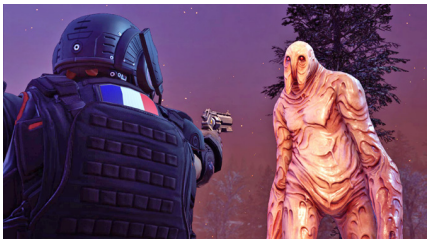
Avenger, assemble!
Dreh- und Angelpunkt der Kampagne ist unsere Heimatbasis, die ähnlich funktioniert wie im Vorgänger. Wir füllen Räume mit Anlagen, die neue Soldatenupgrades freischalten. Im Testgelände geben wir experimentelle Ausrüstung in Auftrag, was uns jedes Mal ein mächtiges, aber zufälliges Item beschert. Weil Ressourcen wie Vorräte und Alien-Technologieteile fast immer knapp sind (wir erbeuten sie meist aus Missionen oder plündern Depots auf der Weltkarte), müssen wir harte Entscheidungen treffen. Zuerst durchschlagskräftigere Waf-

Bei der Gestaltung und Ausrüstung unserer Soldaten haben wir enorm viele Möglichkeiten.

Enemy Unknown erhielt mit The Long War wohl eine der besten Mods aller Zeiten.

Das ADVENT-Regime

Von Kanonenfutter bis harten Elitetruppen: Die ADVENT-Soldaten wahren die Ordnung.



Gesichtslose tarnen sich als Zivilisten in Not, naht XCOM zur Rettung, schlagen sie los.

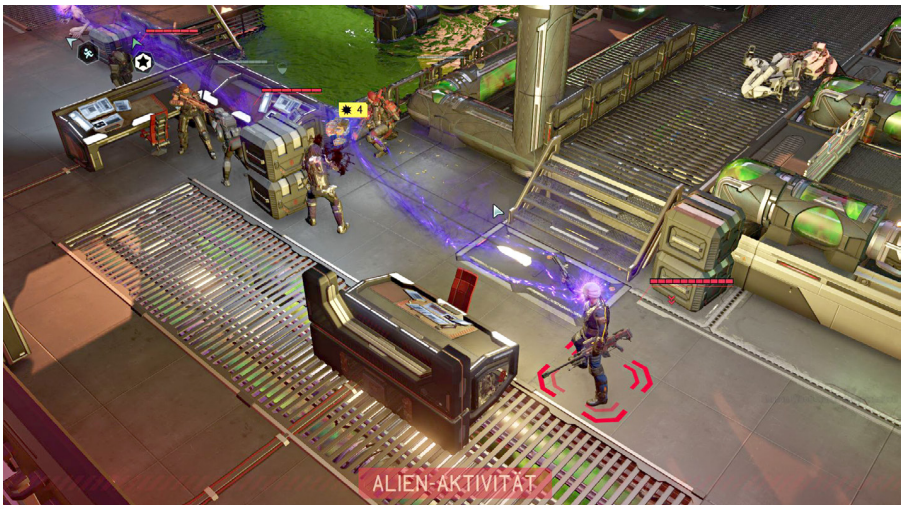
Die Viper ist die wahre Gestalt des bekannten Thin Man und wickelt Feinde ein.

fen erforschen oder doch so schnell wie möglich Psi-Soldaten freischalten?

Neu: Die Basis lässt sich diesmal bewegen! Mit dem Luftschiff »Avenger« brausen wir über die Weltkarte, um Missionen anzusteuern, mysteriöse Geschehnisse zu untersuchen und Kontakt mit neuen Widerstandszellen aufzunehmen, die dann Ressourcen zur gemeinsamen Sache beisteuern. Die Welt gehört diesmal den Aliens; XCOM muss sich überhaupt erst wieder etablieren. Ein spannender Rollentausch und strategisch relevant, denn im Laufe der Zeit wird es immer schwerer, mit der Avenger überall gleichzeitig zu sein. Und die Aliens schlafen nie: Sie leiten regelmäßig »düstere Ereignisse« ein und rüsten etwa alle ihre Soldaten für die nächsten paar Missionen mit Panzerung oder Giftmunition aus. Manche dieser Schikanen können wir mit gezielten Einsätzen stören, aber nie alle. Und kaum, dass wir denken, wir haben die Lage im Griff, fängt plötzlich das »Avatar-Projekt« an zu ticken. Schließen die Aliens das ab, haben wir die Kampagne verloren, und wir können den Fortschritt nur verzögern. Das erzeugt keine übermäßige Hetze, aber doch sanften Zeitdruck. Und verstärkt noch das ohnehin schon tolle Gefühl, als Underdog einem übermächtigen Feind zu trotzen.

Der leise Weg zum Sieg

Mit der neuen Guerilla-Kriegsführung ändert sich auch auf dem Schlachtfeld einiges, denn als Untergrundkämpfer wäre es doch unschicklich, mit der Tür ins Haus zu fallen. Daher legen wir in den meisten Missionen getarnt los. Die Aliens patrouillieren über die Karte, und wenn wir ihnen nicht vor die Flinte rennen, können wir einen Hinterhalt austüfteln: Agenten im Feuerschutzmodus in Stellung bringen, dann mit einem gezielten Schuss Aufmerksamkeit wecken, und während das Außerirdischen-Pack in Deckung hechtet, kriegen sie von allen Seiten Saures! Das ist ein viel interessanterer Weg, eine Partie zu eröffnen als im Vorgänger. Dort mussten wir uns blind vortasten, bis wir über die Aliens stolperten, diesmal haben wir die Initiative. Was Abwechslung angeht, haben die Missionen ebenfalls zugelegt. Wir taktieren nun auch mal auf Schnee- oder Wüstenmaps, die obendrein teilweise zufallsgeneriert werden und trotzdem durchweg hochwertig wirken. Noch



Unter Sektoiden-Gedankenkontrolle schießt unser Scharfschütze seine Kameradin nieder.

Auf der Weltkarte bewegen wir uns mit unserer Luftschiff-Basis und gewinnen neue Regionen.

XCOM 2 bietet daher von Anfang an starke Modunterstützung und Steam-Workshop-Integration.

Michael Graf
@Greu_Lich

Zeitlimits? In einem Rundenspiel? Argh, meine Nemesis! Nichts gegen gepflegte Hektik, aber wenn ich die will, spiele ich Echzeit-Strategie. Rundentaktik lebt doch davon, dass ich mir die Zeit nehmen kann, die ich brauche. Abgesehen davon setzt Firaxis mit XCOM 2 sein modernes, poliertes Rebootkonzept fast perfekt um. Ich würde mir zwar weiterhin eine komplett originalgetreue Ufo-Neuauflage wünschen, mit mehreren Stützpunkten und kopfschmerzender Komplexität. Wenn schon neu, dann aber gerne so. Die traditionelle XCOM-Faszination, sich mit einem verzweifelten Widerständlerhaufen gegen einen überlegenen Feind durchzubeißen, kommt dank des knüppelharten Schwierigkeitsgrades und der düsteren Ereignisse noch besser rüber als in Enemy Unknown – und schon daran hatte ich mich regelrecht festgebissen. Kann man eigentlich im Februar schon seinen Jahresurlaub nehmen?

Unsere Basis bauen wir schrittweise mit neuen Räumen aus und schalten Upgrades frei.

dazu gibt es viel zu tun: Mal nehmen wir einen feindlichen VIP gefangen, mal treten wir zur verzweifelten Basisverteidigung an, mal wollen Verbündete gerettet werden.

Drohnen sind die Zukunft

Die neue Spezialistenklasse ersetzt den alten Unterstützer und steuert eine »Gremlin«-Drohne. Wir können den Miniflieger ausschicken, um Verbündeten einen Schild zu spendieren, sie auf Distanz zusammenzuflicken oder feindliche Computersysteme durcheinanderzuwirbeln. Das Hacking erfordert kein Minispiel, unser Erfolg hängt von einer Zufallschance basierend auf dem Technologie-Wert des Agenten ab. Und davon, ob wir die leichte Variante wählen, zum Beispiel einen Geschützturm auszuknipsen, oder ihn gleich auf unsere Seite ziehen wollen. Geht der Versuch daneben, speisen wir dem Gegner womöglich sogar mehr Saft ein.

Der Sturmsoldat pfeift auf solche Spielereien, er hat sich ein Schwert geschnappt und zum Ranger umgeschult. So darf er pro Runde beide Aktionen auf einen Sprint zum Gegner verwenden und ihm auch noch die Klinge reinhauen. Scharfschütze und Grenadier haben sich nur im Detail verändert, beim Psi-Soldaten hat sich am meisten getan. Er ist keine Zusatzprofession mehr. Im Gegenteil, wir können recht früh schon Psionik erforschen und gezielt Gedankenkraft-Truppler ausbilden. Die Klassen-Frischzellenkur ist rundum gelungen, unsere Agenten spielen sich jetzt deutlich interessanter.

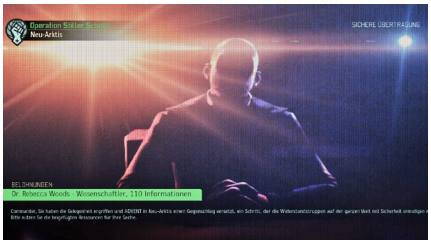
Ist doch nur ein Sektoid!

Mit all unseren neuen Fähigkeiten fühlten wir uns recht mächtig, als wir im Schutz der Tarnung aufs Schlachtfeld marschierten. Bis wir dann unseren ersten Sektoiden trafen. Sie wissen schon, diese kleinen, lächerlichen Kanonenfutter-Aliens aus dem ersten Teil. Blöd nur, dass die anscheinend die letzten Jahre im Fitness-Studio verbracht haben und schon in der Standardvariante mehr aushalten als in Enemy Unknown der Sektoiden-Kommandant. Ach ja, und die Viecher können unsere Soldaten per Gedankenkontrolle mopsen und Gefallene als Zombies erwecken. Einfach so. In den ersten Missionen schon. Äh, bitte was? Und von da an wird es nur noch schlimmer. Die menschlichen Soldaten des ADVENT-Regimes wirken zuerst wie die neuen Wegwerf-Feinde, bis sie Elitetruppen aufs Feld bringen, die allen Verbündeten Schutzschilde verleihen. Die Viper zerrt unsere Leute übers Schlachtfeld und wickelt sie dann ein, fortschrittlichere Aliens klonen sich gar oder lassen per psionischem Wirbelsturm sämtliche Munition in unseren Magazinen verpuffen. Wir erleiden es mit Begeisterung: Was XCOM 2 uns an fiesen Feinden und damit knifflingen Herausforderungen entgegenwirft, ist erste Sahne.

Hilfe, wir werden unterdrückt!

Generell spielt XCOM 2 mit härteren Bandagen als sein Vorgänger: Schon auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden sterben unsere Soldaten bereits in den ersten Missionen wie die Fliegen, wenn wir auch nur einen falschen Schritt machen. Das Spiel lässt es bei »angenehm knifflig« nicht bewenden und artet stellenweise sogar ins Unfaire aus. Zum Beispiel, als es uns einen zu rettenden Zivilisten präsentiert, der ohne jede Vorwarnung zu einem riesigen Alienschleimbatzen mutiert und gleich mal unseren nächsten Soldaten aus den Latschen haut, ohne dass wir überhaupt reagieren dürfen. Und vorsichtig vorrücken ist auch nicht immer eine Option, weil wir in sehr vielen Missionen nur eine bestimmte Rundenzahl Zeit haben. Dem Anspruch tut das durchaus gut, weil wir uns nicht immer auf das gleiche, vorsichtige Vorgehen verlassen können. Aber der Schwierigkeitsgrad wirkt insgesamt zu unausgegoren: Auf dem niedrigsten ist XCOM 2 viel zu leicht, auf dem zweiten sind ausgerechnet die ersten Schlachten die schwersten – haben wir uns mal gefangen, den einen oder anderen unfairen Moment überstanden und eine Veteranentruppe aufgebaut, pendelt sich XCOM 2 auf einem immer noch fordernden, aber weniger garstigem Niveau ein. Ausgerechnet anfangs die meisten Sol-

Das XCOM-Personal



Der Sprecher hat sich als Überläufer ausgegeben, leitet aber heimlich die Rebellion.

Lily Shen ist die Tochter von Dr. Shen aus dem Vorgänger und die neue Chef-Mechanikerin.

Dr. Tygan hat mal für ADVENT geforscht, jetzt leitet er das XCOM-Labor.

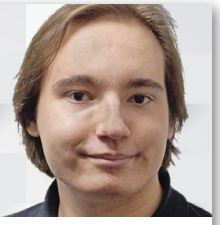
Soldaten mit Exoskeletten können schwere Waffen wie Flammenwerfer ausrüsten.

datentode, schon auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad, das ist doch genau verkehrt herum. Wer keinen sanften Einstieg will, der könnte die Schwierigkeit immer noch auf Anschlag stellen. Der Vorgänger kriegte diesen Spagat aus Anspruch und Fairness besser hin. Dass so viel von zufälligen Trefferchancen abhängt, kann ebenfalls für Frust sorgen. Aber auch für Spannung, und die taktische Kunst liegt freilich darin, die Chancen so gut wie möglich zu den eigenen Gunsten zu drehen und Risiken abzuwägen.

Meine Soldaten, meine Waffen, meine Familie

Wer den Einsatz überlebt, kassiert Erfahrung und schaltet mit jedem neuen Level eine von zwei Fähigkeiten frei. Ranger feilen entweder an ihrer Schwertkunst oder üben sich in Heimlichkeit, wodurch sie getarnt bleiben, selbst wenn der Rest des Trupps aufgedeckt wird. Die Klassen sind einfallsreicher und mächtiger als im ersten Teil, wodurch die Wahl schwerer fällt. Und dann all diese Ausrüstungsmöglichkeiten! Legen wir lieber eine Spinnenrüstung mit Kletter-Greifhaken an oder ein Exoskelett, das uns schwere Waffen wie Flammenwerfer beschert? Ganz neu sind Waffenaufsätze wie Automatiklader (Nachladen kostet keine Aktionspunkte) oder stabilere Kolben (selbst Fehlschüsse richten Mindestschaden an). Wir haben spürbar mehr Freiraum als im Vorgänger.

Den Vogel schießen aber die optischen Gestaltungsmöglichkeiten ab, bei denen selbst so manches Rollenspiel blass vor Neid wird. Soll unser Agent ein narbenübersäter Texaner mit Cowboyhut und Zigarre sein? Geht! Ein ganz in schwarz gerüsteter Ninja-Ranger mit verhülltem Gesicht? Geht! Genau wie natürlich ganz klassische Soldaten. Unsere Leute wachsen uns stärker ans Herz als je zuvor, weil es eben wirklich unsere Leute sind: Vom Gesicht bis zum Rüstungsdesign lässt sich alles anpassen, sogar die »Einstellung« dürfen wir bestimmen – ein nervöser Soldat kommentiert unsere Befehle zaghafter als ein streng konzentrierter. All das perfide kalkuliert, damit uns der Schicksalsschlag noch übler erwischt, wenn ein liebevoll gestalteter und hochgezüchteter Veteran dahinschleicht. Haben wir schon erwähnt, dass XCOM 2 das spielgewordene Böse ist? Und dafür lieben wir es. ★



Maurice Weber
@Froody42

XCOM 2 lässt mich jedes Haar auf den Köpfen meines Agententeams liebevoll anpassen, nur um meiner wunderbaren Elitetruppe gleich in der nächsten Mission beim grausamen Sterben zuzuschauen. Es erzählt vielleicht keine tiefe Story, aber es weckt große Gefühle. Himmelhohes Jauchzen, wenn drei Feinde meinen mitten im Raum stehenden und völlig schutzlosen Soldaten allesamt verfehlen. Und abgrundtiefen Hass auf jede Art von Zufall in Spielen, wenn meine Schrotflinten-»Spezialistin« viermal hintereinander danebenholzt – bei einer Trefferchance von 97 Prozent! Aber trotz seines starken Zufallselements ist es ein höchst taktisches Spiel: Wie minimiere ich meine Risiken, wie rüste ich meine Truppe aus, wie stelle ich mich auf?

Wirklich gestört hat mich nur der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Anspruchsvoll darf es ja gerne sein, aber XCOM 2 macht es genau falschrum: Der Einstieg ist bereits auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad mörderisch, erst später pendelt es sich auf einem weniger frustrierendem Niveau ein. Insgesamt ist es trotzdem ein großartiges Spiel. Alles, was den Vorgänger auszeichnete, ist hier wieder mit dabei – nur besser.

XCOM 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E4700 / AMD Phenom 9950	Core i5-2500 / Athlon II X4 640
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 45 GB Festplatte	8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ sehr gelungene Animationen + abwechslungsreiche und stimmungsvolle Gebiete + enorm viel optische Designmöglichkeiten für Soldaten + treibender Soundtrack – gelegentliche Kamerafehler

SPIELDESIGN

+ intuitive, aber anspruchsvolle Taktikschlachten + ständig knifflige Entscheidungen + vielseitige Feinde + Forschung und Basisbau motivieren ? Wird an der fummeligen Steuerung noch gearbeitet?

BALANCE

+ gut ausbalancierte Klassen und Items + hoher taktischer Anspruch + unterschiedliche Vorgehensweisen möglich – inkonsistenter Schwierigkeitsgrad ? Überarbeitet Firaxis noch die Balance?

ATMOSPHÄRE / STORY

+ cooles Dystopie-Szenario + einige gelungene Zwischensequenzen + angehaltener Atem bei jedem Schuss + niederschmetterndes Verlustgefühl beim Tod von geliebten Veteranen – platte Handlung

UMFANG

+ lange Kampagne + hoher Wiederspielwert durch freies Vorgehen + zahlreiche Upgrades, Items und Fähigkeiten + teils zufallsgenerierte Karten + abwechslungsreiche Missionen

FAZIT

Eine tolle Fortsetzung, sie verbessert fast alles, was schon im Vorgänger klasse war. Nur der Spagat zwischen Anspruch und Fairness gelingt nicht.