

## XCOM 2: War of the Chosen

## MENSCHHEIT VS. ALIENS XXL

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **29.8.2017**  
 Sprache: **Englisch, Deutsch** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**



**GameStar**  
für Spieldesign



**GameStar**  
Gold-Award



Die Attentäterin Ref-Mai Mordenna ist nur mit konzentriertem Beschuss auszuschalten – gegen Feuerschutz ist sie immun.

»Da steckt so viel drin, das sollte eigentlich der dritte Teil werden!«  
**Firaxis bewirbt seine XCOM-2-Erweiterung mit markigen Worten. Doch was steckt hinter dem lauten PR-Getrommel?** Von Martin Deppe

Happige 40 Euro will 2K Games für seine XCOM-2-Erweiterung War of the Chosen haben – und nein, da ist das Hauptspiel nicht dabei. Aber weil ihr bestimmt sowieso schon unten auf unsere Testwertung geschickt habt, ahnt ihr es bereits: Das Teil ist jeden Euro wert! Denn der War of the Chosen wirft nicht nur ein paar neue Einheiten und Missionen ins Spiel oder pappt zusätzliche Einsätze hinten an die Kampagne. Nein, die Erweiterung verbreitert sozusagen den bisherigen Feldzug. Den müsst ihr also ganz neu anfangen, das ist aber nicht schlimm. Denn selbst wenn ihr ihn wie wir schon ein paarmal gespielt habt, stoßt ihr sehr schnell

auf die ersten Neuerungen. Zum Beispiel nach dem zweiten Einsatz: Da melden sich zwei Widerstandsgruppen bei euch. Nicht diese alten örtlichen Gruppen, die wir mit unserem Schiff kontaktieren und per Funkrelais verbinden. Die gibt's zwar in War of the Chosen auch noch, aber jetzt kommen insgesamt drei neue Fraktionen hinzu: Schnitter, Scharmützer und Templar.

Blöderweise sind sich die drei Widerstandsgruppen untereinander nicht grün. Vor allem die Scharmützer sind den beiden anderen (und uns!) suspekt, denn sie bestehen aus Aliens, die sich von Advent losgesagt haben und auf unserer Seite kämpfen – oder sind das vielleicht doch Maulwürfe? Die erste ganz neue Mission besteht darin, zwei Vertreter unserer potentiellen Verbündeten zu einem Treffen zu bringen. Mitten durchs Feindgebiet gehen die beiden Eskortmissionen, und wir treffen schnell auf weitere Neuzugänge. Diesmal allerdings auf der Gegenseite. Zum Beispiel die »Verlorenen«: Das sind wiederauferstandene Men-

schen, die im Sechserpack oder noch größeren Gruppen auf uns zutorkeln. Die Zombies sehen zwar schlecht, werden aber durch Lärm angelockt. Und dann gibt's da diese Purifikatoren, das sind Advent-Infanteristen mit Flammenwerfer. Prima: Als wir einen der Typen killen, explodiert sein Tank mit einem lauten Kawumms. Blöd: Eben dieses laute Kawumms lockt Verlorene an ...

#### Shadow on the Wall

Mit den drei Widerstandsgruppen bekommen wir nach und nach auch drei neue Heldenfiguren für die Gefechte. Etwa die Scharfschützin Elena Dragunova (!), die zwar keine Pistole mitführt, aber zum Beispiel eine Mine werfen kann, die bei Beschuss explodiert. Scharmützer-Überläufer Pratal Mox hat einen Enterhaken am Seil dabei, mit dem er sich a) von Dach zu Dach schwingt und b) Gegner zu sich zieht und ihnen einen Klauenschlag verpasst. Aber auch Advent hat drei »Helden«, sogenannte Ausgewählte, und die versetzen uns echt in



**Martin Deppe**  
@GameStar\_de

In den letzten paar Jahren gab es wenige Titel, die ich mehrfach durchgespielt habe. XCOM 2 ist einer davon, da habe ich mich gleich dreimal durchgekämpft. Ist da ein viertes Mal noch spannend? Aber hallo, und wie! Denn der War of the Chosen schmeißt nicht nur Addon-typisch neue Einheiten und Maps ins Gefecht, sondern baut den ohnehin komplexen Strategie-Taktik-Mix clever aus. In den taktischen Kämpfen halte ich noch öfter den Atem an – etwa dann, wenn Alien-Boss Ref-Mai Mordenna aus der Verborgenheit auftaucht, zuschlägt und wieder unsichtbar wird. Denn gegen die Terror-Trulla hilft kein Feuerschutz, ich muss sie schnell wieder aufstöbern und mehrfach unter Beschuss nehmen. Das erfordert auch in »alten« Missionen ganz neue Taktiken, genauso wie meine neuen Helden, die sich teils ganz anders spielen als meine XCOM-Kämpfer. Und auf der Strategieseite hat sich genauso viel getan, ständig kommen neue Aufträge, Ereignisse, Hauptmissionen und Nebeneinsätze rein, die drei verbündeten Fraktionen wedeln mit Boni, die drei Auserwählten grätschen immer wieder rein. Und weil diese ganzen Neuerungen sich bestens in die bisherige Kampagne einfügen, werde ich sie bestimmt auch ein fünftes Mal spielen ...

Schnappatmung. Die Leerehexe (Wer denkt sich eigentlich diese deutschen Übersetzungen aus?) Ref-Mai Mordenna (Wer denkt sich eigentlich diese Namen aus?) zum Beispiel treibt uns in den Wahnsinn, weil sie aus der Tarnung heraus angreift und gleich wieder im Schatten verschwindet. Da hilft's auch nicht, dass wir unseren Teammitgliedern gegenseitigen Feuerschutz befehlen – denn die Dame löst den erst gar nicht erst aus. Und wenn wir sie mal verfehlen, laden sich sogar ihre Schilde auf. Dafür erleidet sie Extraschaden, sobald wir sie mehr als dreimal in einer Runde treffen.

Wenn einer der drei Alien-Bosse in einer Mission mitmisch, spielen sich selbst die



War of the Chosen erweitert die Weltkarte enorm, es gibt neue Widerstands-HQs, mehr Aufträge und Ereignisse, und die drei Alienbosse greifen auch in »alte« Kampagnenmissionen ein.

bisherigen Einsätze wie neu, denn neben den bisherigen Gegnern müssen wir uns eben auch um diese Bosse kümmern. Die übrigens unsterblich sind: Wir können sie zwar ausschalten, aber dann teleportieren sie sich lediglich weg. Immerhin kriegen wir Fähigkeitspunkte dafür, mit denen wir zum Beispiel die Skills unserer neuen Helden aufpeppen können.

### Wenn Kameraden Kumpels werden

Die fiesen Auserwählten wirken sich auch stark auf der Weltkarte aus. Die drei verstärken beispielsweise bestimmte Gebiete, nagen an unseren Einkünften, greifen in einer Hauptmission auch mal unser Schiff Avenge an. Zum Ausgleich verpassen uns auch unsere Alliierten Boni, aus denen wir monatlich neue wählen können – praktisch! Zum Schluss einige der vielen kleinen Neuerungen im Schnelldurchlauf: Es gibt jetzt Nebenmissionen, für die wir Soldaten, Ingenieure oder Wissenschaftler für ein paar Tage abstellen, die den Job automatisch erledigen (etwa einen Gefangenen aufspüren, den wir dann in einer richtigen Mission befreien). Soldaten bilden nun Kameradschaften untereinander, zwei gute Kumpels im selben Team können sich dann zum Beispiel einen Extra-Aktionspunkt zuschustern. Neue Geländetypen mit merkwürdigen Alien-Pflanzen oder verwaiste Städte mit versteinerten Menschen im Pompeji-Look, die zerfallen, sobald wir ihr Feld betreten, passen sich prima in das Weltuntergangsszenario ein. So wie die ganze Erweiterung, die ihren »happigen« Preis voll und ganz wert ist! ★

## XCOM 2 WAR OF THE CHOSEN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM                        | EMPFOHLEN                     |
|--------------------------------|-------------------------------|
| Core 2 Duo E4700 / Phenom 9950 | 3 GHz Quad Core               |
| Geforce GTX 460 / Radeon 5770  | Geforce GTX 770 / Radeon 7970 |
| 4 GB RAM, 69 GB Festplatte     | 8 GB RAM, 69 GB Festplatte    |

### PRÄSENTATION

- ☑ dynamische Animationen
- ☑ neue Landschaftstypen
- ☑ viele neue Zwischensequenzen
- ☑ mehr Sprachausgabe
- ☑ gelegentlich unübersichtlich

### SPIELEDISIGN

- ☑ Neuerungen fügen sich prima ein
- ☑ noch anspruchsvollere Gefechte
- ☑ mehr knifflige Entscheidungen
- ☑ starke neue Bossgegner und Verbündete
- ☑ weniger Zuglimit-Missionen

### BALANCE

- ☑ gut ausbalancierte Klassen und Items
- ☑ noch mehr unterschiedliche Vorgehensweisen
- ☑ auch alte Missionen spielen sich anders
- ☑ knackig, aber fair
- ☑ stellenweise zu hoher Zufallsfaktor

### ATMOSPÄRE / STORY

- ☑ cooles Dystopie-Szenario
- ☑ gelungene Zwischensequenzen
- ☑ angehaltener Atem bei jedem Schuss
- ☑ gutes Kameradschafts-System
- ☑ immer was zu tun

### UMFANG

- ☑ sehr lange Kampagne
- ☑ noch höherer Wiederpielwert
- ☑ noch mehr Upgrades, Items und Fähigkeiten
- ☑ viele neue Hauptmissionen
- ☑ noch abwechslungsreichere Einsätze

### FAZIT

Macht das runde Rundenspiel noch runder: Runder gelungenes Addon mit vielen Erweiterungen, die prima in den bisherigen Feldzug passen.



Die Attentäterin schlägt aus der Verborgenheit zu – das macht auch bekannte Missionen zum Nervenkitzel, sie spielen sich fühlbar anders.



Scharmützer Pratal Mox ist ein Alien-Überläufer. Er kann Gegner mit einem Enterhakenwurf heranziehen und im Nahkampf ausschalten.