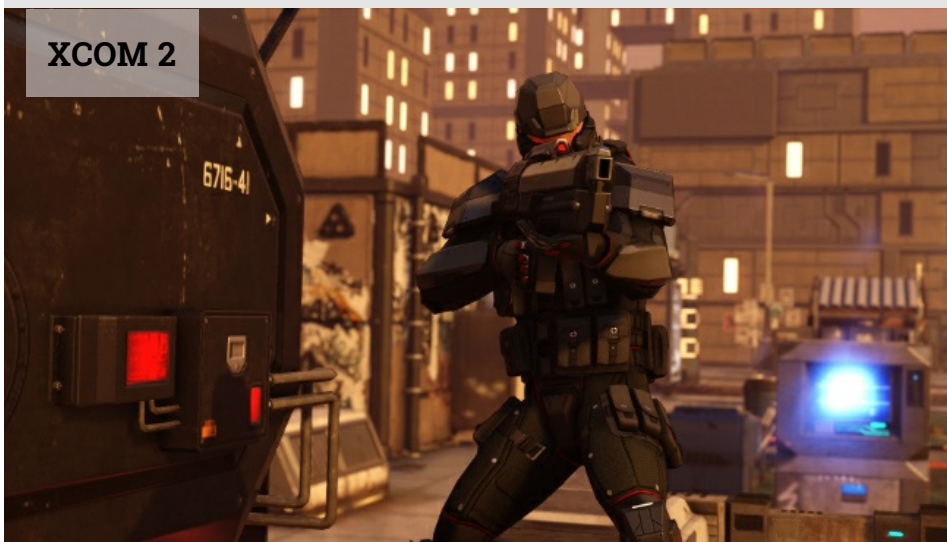


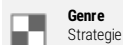


... ► Beurteilungen ► Strategie ► XCOM 2

Suche...



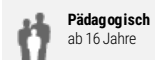
XCOM 2



Genre
Strategie

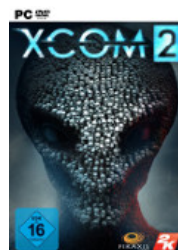


USK
ab 16 Jahre (2)



Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb 2K Games
Erscheinungsjahr 2016.02
Systeme PC, Mac
System im Test PC
Homepage des Spiels [Link](#)
Hinweis(e) via Steam
Kurzbewertung Großartige Fortsetzung des
Rundenstrategieshits



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

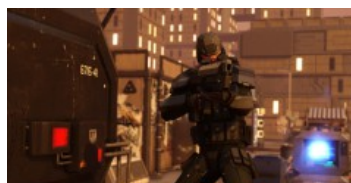
XCOM 2 ist die Fortsetzung von *XCOM: Enemy Unknown* von 2012, das wiederum ein Remake von *XCOM: UFO Defense* von 1996 ist und das in Europa als *UFO: Enemy Unknown* erschien. Sogar noch komplexer als die Herkunft von *XCOM 2*, sind die serientypischen Spielmechaniken: Runde um Runde versucht eine schwerbewaffnete Spezialeinheit, kontrolliert durch den Spieler, eine Invasionstruppe von verschiedenen Aliens auszuschalten. Für die Verteidigung der Menschheit ist die internationale Organisation XCOM zuständig, die von verschiedenen Staaten der Welt finanziell unterstützt wird - zumindest im Idealfall. Kümmert man sich nicht um Entführungen oder Angriffe durch Aliens im jeweiligen Land, so tritt die Regierung zurück und streicht die Fördergelder.

XCOM 2 gibt dem bis dahin serientypischen Szenario eine neue Wendung: 20 Jahre nach dem ersten Kontakt mit Aliens, haben eben diese die Regierungen der Welt infiltriert und kontrollieren diese mit eiserner Hand. Die XCOM-Organisation verschwand in den

Untergrund und versucht nun von da aus die Invasoren zurückzuschlagen. Dabei bleibt das Spielprinzip im Vergleich zu den Vorgängern zum größten Teil gleich. Wieder müssen Mitgliedsstaaten gesucht und verteidigt werden, dieses Mal aber mit Rebellenstützpunkten. Auch die einzelnen Missionen laufen gleich ab. Wieder stellt man ein möglichst funktionelles Einsatzteam zusammen. Jeder Soldat kann den eigenen Vorstellungen



Redaktion
Jan
Scheurer
Spieleratgeber-NRW



Startseite

Spiele

- Aktuell
- Beurteilungen**
- Spiele-Dossiers
- Tipp der Redaktion
- Video-Beurteilungen
- Spielesuche

Ratgeber

- ★ Familie
- ★ Schule
- ★ Jugendhilfe
- News
- Artikel
- Dossiers
- Praxisprojekte
- Aus der Jugendredaktion
- Videos
- Plattformen
- Alterskennzeichen & Jugendschutz
- Rechtliche Aspekte
- Faszination
- Medienwirkung

Service

- Wieso Weshalb Warum
- Team
- Die Spieletester
- Die Jugendredaktion
- Schirmherrschaft
- Unser Angebot
- Materialien
- Kooperationen
- Weitere Projekte
- RSS Feeds
- Datenschutzerklärung

Suche

 Suchbegriff

Spielesuche

 Spieletitel

[Erweiterte Suche](#)

angepasst werden, sei es vom Aussehen oder der Bewaffnung, die vorher aber entwickelt und gekauft werden muss.

Pädagogische Beurteilung:

Easy to learn, hard to master

Durch ein kurzes Tutorial werden schnell die grundlegenden Spielmechaniken erklärt. Vor allem durch die zu Beginn limitierte Anzahl an Gegnern, Ausrüstung und die eingeschränkte Auswahl an Aktionen verstehen auch Einsteiger schnell das Spielgeschehen und finden sich in diesem zurecht. Leider ist vor allem der Beginn des Spiels trotz verstellbarem Schwierigkeitsgrad teilweise sehr frustrierend, da die eigenen Soldaten oft schon nach einem einzigen Treffer ins virtuelle Gras beißen. Und das nicht temporär sondern für das komplette restliche Spiel. Das trifft besonders hart, wenn man die Figur und ihre Fähigkeiten über mehrere Missionen hochgelevelt und lieb gewonnen hat.

Mit der Zeit und dem Zugang zu höher entwickelter Technologie wird das Spiel aber ausgeglichener und gewährt dem Spieler auch auf höheren Schwierigkeitsgraden eine faire Chance. Um die taktische Tiefe und die verschiedenen Situationen perfekt auszunutzen, benötigt es allerdings einiges an Übung.

Jede Partie startet in einer Profilsicht des XCOM-Schiffes. Hier können neue Soldaten rekrutiert, Alienartefakte untersucht oder Waffen entwickelt werden. Außerdem kann hier die nächste Mission ausgewählt werden. Ob man nun einen Krisenherd in Nordamerika klären oder Forschungseinrichtungen in Europa infiltrieren möchte, die Auswahl wird hier getroffen. Damit gehen Vor- und Nachteile einher, da man unmöglich überall sein kann und so auch einige Angriffe der neuen Weltherrscher über sich ergehen lassen muss.



Spielprinzip

Die Mission an sich verlaufen ähnlich ab. Rundenbasiert manövriert man bis zu sechs Soldaten durch zufallsgenerierte Level, rettet Zivilisten und birgt seltene Artefakte. Dabei muss der Spieler jeden seiner Züge gut durchplanen, denn jeder Soldat kann pro Zug nur zwei Aktionen ausführen. Sind zu Beginn alle Rekruten noch nicht spezialisiert und verfügen nur über grundlegende Fähigkeiten, entwickeln sich diese im Laufe des Spiels immer weiter. So kann der Spieler bei jedem Levelaufstieg eine von zwei Fähigkeiten auswählen. Der Schlüssel zum Erfolg ist, die verschiedenen Fähigkeiten effektiv zu kombinieren. So besitzt der Spezialist eine kleine Drohne, mit der er Verbündeten einen Verteidigungsbonus geben oder, in Kombination mit einem Medipack, diese heilen kann. Der Scharfschütze dagegen kann auch vom anderen Ende der Karte Gegner ausschalten, solange sie im Sichtfeld des eigenen Teams sind.

Das wichtigste Spielelement ist die Deckung. Bleibt ein Teammitglied auf offenem Terrain stehen und wird von Gegnern getroffen, erhöht sich die Chance auf einen kritischen Treffer um ein Vielfaches. Spieler, die die Umgebung geschickt zu ihrem Vorteil nutzen, gewinnen schnell die Oberhand über die Invasoren. Diese agieren allerdings auch auf niedrigem Schwierigkeitsgrad äußerst kompetent und nutzen konsequent jede Schwachstelle aus, die sich bietet. Das kann besonders für Einsteiger schnell frustrierend wirken. Dank einer stetig steigenden Lernkurve finden aber auch neue Spieler schnell in die Welt von XCOM rein. Trotzdem gibt es öfters Missionen auf höherem Schwierigkeitsgrad, die teilweise unfair wirken. Zusätzlich dazu sind viele Missionen mit einem Zeitlimit versehen. So muss beispielsweise ein Wissenschaftler aus einem Aliengefängnis befreit und zu einem Abholpunkt eskortiert werden. Dazu muss das Team erst das Gefängnis infiltrieren, die Gefängnistür knacken und den Wissenschaftler dann vorsichtig aus dem Gebäude geleiten. Und das alles in nur acht Runden. Das klingt genauso kompliziert, wie es ist. Soldaten, die es nicht innerhalb dieses Zeitraums in die Evakuierungszone schaffen, werden zurückgelassen.

Spielzeit

Während das Spielprinzip im Grunde unverändert bleibt, wächst der Spieler im Verlauf der Missionen mit seinen Aufgaben. Durch die Weiterentwicklung von Technologie, die beispielsweise neue Ausrüstung ermöglicht, motiviert der Titel auch nach mehreren Stunden zum Weiterspielen. Die Möglichkeit jederzeit zu speichern reduziert die Frustration, da der Spieler so jeden seiner Fehler schnell beheben kann. Das hebt zwar den permanenten Tod der Teammitglieder aus, macht das ohnehin schon schwere Spiel dafür aber um einiges einfacher. Trotzdem bleibt *XCOM 2* kein Spiel für den schnellen Hunger zwischendurch, sondern verschlingt ganze Abende, Tage, Wochen.

Technische Umsetzung

Die Grafik und der Sound sind serientypisch auf einem hohen Niveau. Auf allzu explizite Darstellungen wurde verzichtet. Dennoch hat der Stil der verschiedenen Aliens vom comic-ähnlichen Design der Vorgänger zu einer erwachseneren und bedrohlichen Optik gewechselt.

Fazit:

Mit *XCOM 2* haben Firaxis und 2K Games ein umfangreiches und komplexes Taktikstrategiespiel veröffentlicht, das in vielen Punkten großartig ist. Für Jugendliche unter 16 Jahren ist das Spiel trotzdem nicht geeignet. Und das nicht nur wegen den teils expliziten Darstellungen, sondern wegen der schieren Komplexität, die viele jüngere Spieler überfordern kann. Wegen den teilweise unfairen und schweren Leveln ist außerdem eine gewisse

Frustresistenz vorausgesetzt. Daher ist *XCOM 2* erst für Spieler ab 16 Jahren geeignet.

[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



