

Terror from the Deep

Spielinfos

X-COM 2 oder TFTD, spielt 30 Jahre nach dem ersten Teil. Statt vom Mars kommen sie jetzt aus dem Meer, sind dort aber anscheinend schon viel länger in Stasis gelegen.

Das Spiel ist ein reines Singleplayer-Spiel, sodass LAN oder Netzwerk-Dinge auch gleich mit flach fallen.

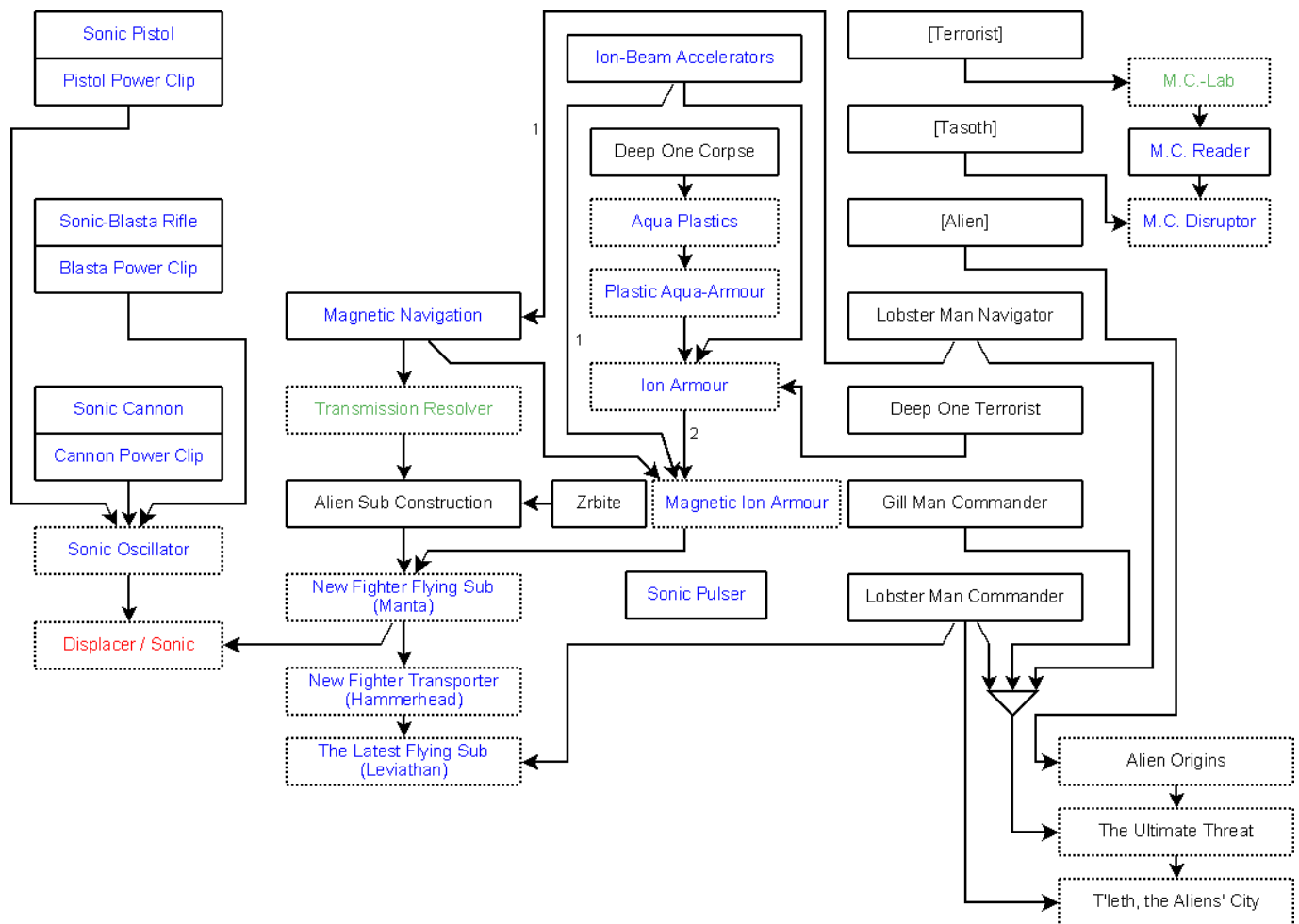
Kaufen

Das Spiel gibt es bei [GOG](#) und [Steam](#) immer noch zu kaufen. Eine verbesserte Version kann man mit diesen Original-Daten mit [OpenXcom](#) spielen.

Tech-Tree

Reduziert

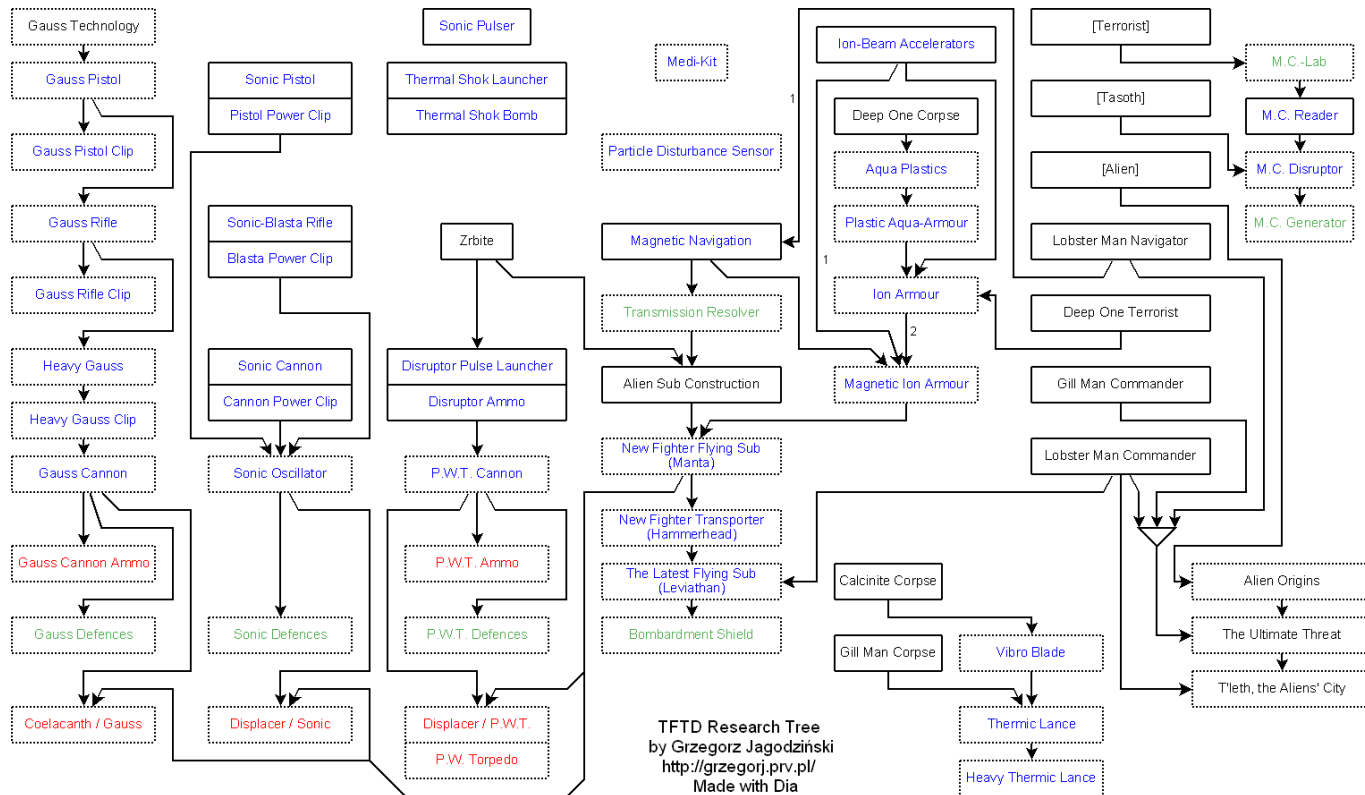
Hier mal nur eine auf's Wesentliche reduzierte Version des Tech-Trees. Das ist im Prinzip eine beschnitten Variante vom Original im Abschnitt [Vollständig](#) danach. Wer X-COM 1 kennt, weiß eigentlich wie der Hase läuft. Wenn man sich dann den Fun-Faktor beim ersten Mal etwas länger halten will, sollte der Hinweis nach dem Bild allerdings vollkommen ausreichen, um nicht total gefrustet zu sein. Für jemanden, der das 1er nicht kennt, sollte der Tech-Tree aber erst mal egal sein. Wenigstens ein mal sollte man X-COM 1 oder 2 ohne Hinweise gespielt haben.



Im Wesentlichen ist das alles, was irgendwie fürs Spielgeschehen vergleichsweise wichtig ist. Man beachte vor allem, dass man ohne den »Deep One Terrorist« kaum was reißen wird. In der aller ersten Terror-Mission ist garantiert immer wenigstens einer dabei. Wenn man den verpasst, kann es eine ganze Weile dauern (und damit den Fortschritt verzögern), bis man wieder eine Gelegenheit hat.

Vollständig

Das hier ist der vollständige TFTD-Tech-Tree:



[Zurück zur Games-Datenbank](#)

From:

<https://www.mobile-infanterie.de/wiki/> - mwohlauer.d-n-s.name / www.mobile-infanterie.de

Permanent link:

https://www.mobile-infanterie.de/wiki/doku.php?id=games:terror_from_the_deep

Last update: 2016-04-10-12-11

