Spektakulär zerlegt der **Scorpion-Panzer** ein Alien-Geschütz, während er von einem Wraith beschossen wird.

Halo Spartan Assault

Perspektivwechsel im Halo-Universum: Aus der Ego-Shooter-Serie wird eine Twinstick-Ballerei in Iso-Ansicht – die einen Heidenspaß macht! Von Markus Schwerdtel

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Vanguard (Gatling Gun, Xbox Live)**
Termin: **19.7.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **6 Euro (6,50 Euro für WP8)**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Test-Video

Mobil-Umsetzungen großer Spiele-Marken? Da wendet man sich normalerweise mit Grausen ab. Denn nur wenige Titel für Handys und Tablets wie **Lara Croft and the Guardian of Light** oder **Mirror's Edge** schaffen es, die Atmosphäre der PC- oder Konsolen-Vorlage auf den kleinen Screen eines Handys oder Tablets zu bannen. Ein Glück: **Halo: Spartan Assault** gehört ebenfalls zu den gelungenen Umsetzungen. Allerdings machen die Entwickler von 343 Industries (**Halo 4** für Xbox 360) und den niederländischen Vanguard (**Gatling Gears** für Xbox Live) aus dem Ego-Shooter ein eher mobil-taugliches Twinstick-Geholze. Gut so, schließlich bewahrt uns der Genre-Wechsel vor einem missglückten Mobil-Shooter und bringt uns stattdessen eines der besten Spiele für Windows Phone 8 und Win-8-Tablets. Angenehmer Nebeneffekt: **Spartan Assault** läuft auch auf PCs mit Windows 8 als Betriebssystem einwandfrei. Auch wenn man dem Titel deutlich anmerkt, dass der PC nicht die »Zielplattform« ist.

⊕ Stärken

+ gelungene Touch-Steuerung
+ abwechslungsreiche Missionen
+ passt in die Halo-Welt

⊖ Schwächen

- kein Multiplayer
- seltene KI-Mängel
- teure In-App-Käufe

Wichtig für **Halo**-Fans: Story und Ereignisse eines neuen Titels müssen zum bereits bestehenden Universum passen. Diese Hürde umgeht das zwischen **Halo 3** und **Halo 4** angesiedelte **Spartan Assault** elegant. Wir sind an Bord der UNSC Infinity auf der Suche nach dem Master Chief und spielen dort – je nach Mission – innerhalb eines Trainingsprogramms die Abenteuer der Spartaner Palmer oder Davis nach. Die beiden sind auf dem Mond von Draetheus-V stationiert und haben es dort mit aufständischen Allianzlern zu tun, die den Waffenstillstand mit der Menschheit gebrochen haben. Insgesamt gibt es 25 dieser Missionen, jede beschäftigt für 5 bis 10 Minuten – ideal für kurze Mobil-Sessions. Vor jedem Auftrag gibt es ein erklärendes, gut gemachtes Filmchen, das die **Halo**-Atmosphäre zusätzlich unterstützt. Dazu passt, dass wir in **Spartan Assault** alle Spielelemente finden, die zu einem ordentlichen **Halo** gehören: aufhebbare Waffen, Nahkampfangriffe, unterschiedliche Granaten, der automatisch aufladende Schild, Fahrzeuge aller Art. Kurz, wer jemals ein **Halo** gespielt hat, wird sich trotz des Perspektivenwechsels im Iso-Ableger sofort daheim fühlen.

Klingt paradox, aber **Halo: Spartan Assault** ist ein Twinstick-Shooter ohne Sticks. Stattdessen kontrolliert man die Helden mit den Daumen auf dem Touchscreen. Während der linke nur für das Herumrennen bzw. -fahren zuständig ist, hat der rechte mehr Arbeit: Neben der Schussrichtung bestimmen wir mit etwas fummeligen Touch-Knöpfen auch die Waffen- und Granatenauswahl. Ein separater Button lässt die Spartaner zusätzlich Waffen

Exotische Schauplätze wie dieser **fremdartige Wald** erinnern an die Konsolen-Halos.

! Nur Windows 8

Halo: Spartan Assault läuft nur unter Windows 8 und ist für 6 Euro im Marktplatz des Betriebssystems erhältlich. Außerdem gibt es eine Version für Windows Phone 8, die 50 Cent teurer ist als die PC- bzw. Tablet-Fassung. Wer sowohl auf dem Telefon als auch auf dem PC spielt, muss das Spiel also doppelt kaufen. Immerhin werden die an den Microsoft-Account gekoppelten Spielstände automatisch übertragen.

Ich bin der Master-Daumen
Markus Schwerdtel
Redaktion
markus@gamestar.de

Sollte sich jeder Halo-Fan für Spartan Assault ein Windows Phone 8-Handy oder Tablet kaufen? Nein, sicher nicht. Sollte sich jeder Windows 8-Besitzer (egal ob Handy oder Tablet) Halo: Spartan Assault holen? Ganz klar: Ja! Denn ein besseres Actionspiel ist für Mobilgeräte zurzeit kaum zu finden. Und selbst PC-User bekommen für sechs Euro ganz schön viel Halo. Auch wenn kleinere Aspekte wie der In-App-Nepp oder der fehlende Multiplayer-Modus nerven, Spartan Assault ist ein würdiger Halo-Ableger, der dem großen Namen keine Schande macht. Ich wünschte, das könnte man von allen Mobil-Umsetzungen sagen.

aufnehmen oder in Geschütze und Fahrzeuge klettern. Das alles klappt in der Hitze des Gefechts erstaunlich gut, präzise brennen wir den Elites mit dem Sturmgewehr Löcher in die Schilde. Ungewohnt: Granaten wirft der Held immer in Blickrichtung. Um also gezielt Stellungen auszuschalten, muss man ihn erst richtig hindrehen. Nur auf dem PC platziert man die Dinger bequem mit Fadenkreuz und rechter Maustaste. Etwas problematisch ist auch die Fahrzeugsteuerung: Während etwa das kleine Plasmageschütz eines Wraith-Panzers ganz einfach mit dem rechten Stick gelenkt wird, müssen wir für gezielte Mörserschüsse erst den ganzen Tank richtig positionieren. Das ist nicht immer leicht, zumal gerade große Fahrzeuge auch manchmal an der Landschaft hängen bleiben können. Am Computer ist die Steuerung der Panzer mit WASD etwas gewöhnungsbedürftig, Tasten sind nun mal kein Stick. Alles in allem ist die Bedienung aber sehr gut gelungen. Achtung PC-Spieler: Momentan lässt sich **Halo: Spartan Assault** nur mit Maus und Keyboard (Tasten nicht frei konfigurierbar!) steuern, eine für dieses Genre besser geeignete Joypad-Unterstützung soll erst per Patch nachgereicht werden.

Halo ohne Master Chief

Vor jeder Mission können wir mit den verdienten Erfahrungspunkten shoppen gehen und neue Waffen oder Rüstungsupgrades (Unsichtbarkeit, Drohne etc.) kaufen oder mit den **Halo**-typischen Schädeln den Schwierigkeitsgrad hochdrehen und Spielregeln verändern. Richtig gute Upgrades gibt es allerdings nur für Credits, die man wiederum für echtes Geld erstehen muss. Zur Einordnung: Eine Bazooka schlägt mit 80 Credits zu Buche, das kleinste Paket mit 500 Credits kostet echte 2,49 Euro. Zwar rutscht man auch ohne In-App-Käufe gut durch das Spiel, wer jedoch in allen Missionen ein Gold-Ranking abräumen will, kommt um Upgrades kaum herum. Das ist angesichts des App-Grundpreises von immerhin 6,49 Euro (bzw. 5,99 Euro für die PC-Version) ganz schön gesalzen.

Praktisch alle Missionstypen aus den »großen« **Halos** haben es ins Spiel geschafft: Wir erstürmen feindliche Stellungen, eskortieren Transporter, zerstören mit Panzern Luftabwehrgeschütze usw. Dabei halten sich Fahrzeug- und Zu-Fuß-Aufträge gut die Waage. In typischer **Halo**-Manier drängt uns das Spiel sanft dazu, alle Waffen- und Granatentypen auszuprobieren – toll!

Technisch gehört **Halo: Spartan Assault** zur Oberklasse der Mobil-Spiele. Egal wie viele Grunts auf die Spartans einstürmen, das Spiel läuft stets flüssig. Knallige Explosionen und Lichteffekte machen den Titel zu einer Augenweide. Allerdings verlangt die Pracht der Hardware viel ab: Unser Testtelefon Lumia 920 wurde beim Spielen ganz schön heiß, und natürlich belastet die aufwändige Rechnerei auch den Akku mehr als der Handy-Normalbetrieb. Dafür gibt es aber stets hochwertige **Halo**-Optik. Apropos: Die in den Konsolen-**Halos** schon aus der Ferne so eindrucksvollen Bauten verlieren natürlich in der Iso-Perspektive an Wucht, der **Halo**-Stimmung tut das aber keinen Abbruch. Auf dem PC wirkt **Spartan Assault** nicht ganz so spektakulär, zumal auch ein Optionsmenü fehlt, in dem sich die Einstellungen hochdrehen lassen würden.

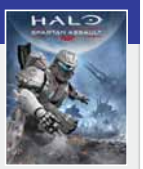
In Sachen Sound gibt sich **Spartan Assault** ebenfalls keine Blöße: Die vielen Funksprüche und Soundeffekte passen genauso gut zum Geschehen wie der Soundtrack. In einem wichtigen Punkt unterscheidet sich **Spartan Assault** dann aber doch von den bisherigen **Halos**: Es gibt es keinen Multiplayer-Modus, weder im Koop noch gegeneinander. Es werden nur Ranglisten geboten, und Microsoft hat Herausforderungen angekündigt, in denen aber auch nur Punktzahlen verglichen werden sollen. MS

Das kleine Gelbe in der Bildmitte ist der **Held**. Durch die weit herausgezoomte Perspektive hat man zwar tollen Überblick, Details gehen jedoch unter.

TERMIN 19.7.2013 PREIS 5,99 Euro USK nicht geprüft

Halo
Spartan Assault

Actionspiel



Publisher	Microsoft
Entwickler	Vanguard Games
Sprache	Deutsch
Ausstattung	Download
Kopierschutz	–

GRAFIK 8/10
- ⊕ Lichteffekte und Explosionen ⊕ läuft stets flüssig
- ⊕ detaillierte Animationen ...
- ⊖ ... die man durch die weit entfernte Kamera kaum sieht

SOUND 9/10
- ⊕ toller Soundtrack ⊕ stimmungsvolle Sprachausgabe
- ⊕ komplett und gut synchronisiert

BALANCE 8/10
- ⊕ ausführliches Tutorial ⊕ sanft ansteigende Schwierigkeit
- ⊕ Schädel verändern Spielregeln
- ⊖ fast schon etwas zu leicht

ATMOSPHÄRE 7/10
- ⊕ typische Halo-Umgebungen ⊕ Zwischensequenzen
- ⊕ passt in die Halo-Historie
- ⊖ Atmosphäre-Verlust durch die Iso-Perspektive

BEDIENUNG 7/10
- ⊕ Granaten gut platzierbar
- ⊖ keine frei konfigurierbaren Tasten ⊖ noch keine Joypad-Unterstützung ⊖ große Vehikel hängen manchmal

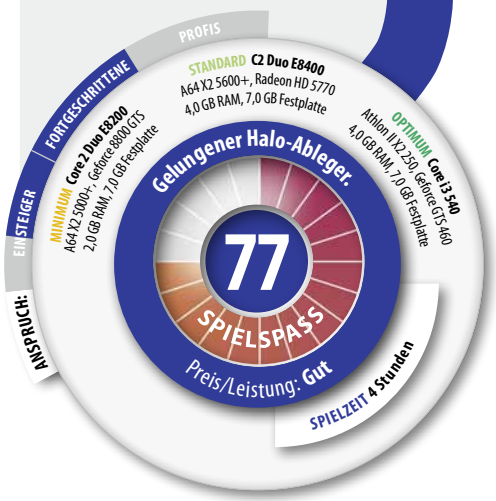
UMFANG 7/10
- ⊕ Wiederspielwert durch Schädel und Ränge
- ⊖ nur rund vier Stunden lang
- ⊖ keine Sammel-Gegenstände

LEVELDESIGN 8/10
- ⊕ unterschiedlichste Szenarien
- ⊕ viel Abwechslung durch Fahrzeug-Levels
- ⊖ relativ linear ⊖ Energiebarrieren als Begrenzungen

KI 7/10
- ⊕ intelligent kämpfende Mit-Spartaner
- ⊖ Gegner eher dümmlich
- ⊖ Feinde bleiben manchmal hängen

WAFFEN & EXTRAS 8/10
- ⊕ alle Halo-Waffen
- ⊕ Fahrzeuge ...
- ⊖ ... aber nicht alle aus dem Halo-Universum steuerbar

HANDLUNG 8/10
- ⊕ passt ins Halo-Universum
- ⊕ spannende Geschichte ...
- ⊖ ... die aber wenig zur übergreifenden Story beiträgt



Die PC-Version des ersten Halo erschient fast eineinhalb Jahre nach der Xbox-Fassung.