

Halfway

Rundenstrategie trifft Retro-Optik. Halfway verströmt trotz pixeliger Oldschool-Grafik viel Atmosphäre, offenbart aber auch Schwächen in der Spielmechanik. Wir klären, was dem Sci-Fi-Spiel zum Taktik-Hit fehlt. Von Christopher Reimers

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Chucklefish**
 Entwickler: **Robotality (My Little Dungeon, nicht getestet)**
 Termin: **22.7.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **13 Euro**

Fakten

- X 8 verschiedene Charaktere
- X 16 aktive und passive Skills
- X über 30 Missionen

Auf den ersten Blick wirkt Halfway wie ein Spiel aus einer anderen Zeit. Doch die pixelige Retro-Grafik liegt gerade wieder voll im Trend. Das Sci-Fi-Spiel kombiniert diese Optik allerdings geschickt mit einem rundenbasierten Kampfsystem à la XCOM sowie einem interessanten Szenario: Im Jahr 2450 erforscht die Menschheit dank fortschrittlicher Technologie weit entfernte Galaxien. Seit kurzem aber verschwinden immer mehr Raumschiffe spurlos. Ein Fehler der Hochgeschwindigkeitstechnik? Oder steckt da mehr dahinter? In der Haut von Kriegsveteran Morten Lannis erwachen wir an Bord des riesigen Weltraumkreuzers Goliath aus dem Kälteschlaf. Kurz darauf treffen wir auf die beunruhigte Sanitäterin Linda. Der Rest unserer Crew ist verschwunden. Plötzlich springt das Raumschiff in den Hyperraum. Nur Sekunden später attackiert uns ein mutiertes Besatzungsmitglied. Glücklicherweise können wir den Cyborg-Angreifer mit unserem Gewehrkolben erschlagen – höchste Zeit also, der Sache auf den Grund zu gehen! Zusammen mit Linda greifen wir zu den Waffen und machen uns auf den Weg, das gewaltige Raumschiff zu erforschen.

Bei der Erkundung der Station verbreitet Halfway sehr viel Retro-Charme: Der Grafikstil erinnert an klassische 16-Bit-Rollenspiele der 90er-Jahre, nur mit deutlich hübscherer Beleuchtung. Der quadratische Levelaufbau, die pixeligen Charaktere sowie die melancholische Musikuntermalung mit Synthie-Pop-Anleihen verdichten die Oldschool-Atmosphäre. Nach einem kurzen Zwiesgespräch mit Begleiterin Linda treffen wir plötzlich auf weitere Mutanten, woraufhin das Spiel automatisch in den rundenbasierten Taktikmodus schaltet. Jetzt heißt es: Deckung suchen! Jedes unserer Gruppenmitglieder besitzt zwei Aktionspunkte, die wir entweder in Fortbewegung oder in eine Kampffaktion investieren. So können wir bei-



In dieser halbhohen Deckung haben wir eine Fifty-fifty-Trefferchance.



Pro Runde investieren wir zwei Aktionspunkte in Bewegung und Angriff.

Viel Stimmung pro Pixel

Schon mit wenigen Mitteln zog mich Halfway für einige Stunden in seinen Bann. Die Technik ist zwar simpel, die Aufmachung dafür jederzeit stil-sicher. Seine dichte Atmosphäre ist die große Stärke des Indie-Spiels. Nach den ersten Missionen sehnte ich mich aber nach mehr Kampfoptionen und größerer spielerischer Freiheit. Letztlich steht und fällt Halfway mit seiner speziellen Aufmachung. Diesen Retro-Stil mag nicht jeder, ich empfand ihn zu meiner Überraschung als sehr passend.



Christopher Reimers

spielsweise ein paar Felder vorrücken und anschließend schießen. Alternativ entscheiden wir uns für extralange Spurts oder einen besonders gut gezielten Schuss. Je nach Entfernung und Deckung unserer Feinde haben wir eine mehr oder minder große Chance auf einen Treffer. Die ständige Abwägung zwischen Offensive und Defensive, zwischen Bewegung und Attacke macht den Reiz dieser Taktikgefechte aus. Wie viel Risiko gehen wir ein? Wie erhöhen wir unsere Chancen auf den Sieg?

Leider erschöpft sich dieses solide Spielprinzip durch die fehlende Abwechslung recht schnell. Auf Dauer bieten sich zu wenige Optionen in Form von Charakteranpassungen oder Spezialfähigkeiten. Unsere Partymitglieder spielen sich sehr ähnlich und besitzen nur wenige Kampfwerte. Die fehlende Komplexität und der immer gleiche Spielablauf (Gruppenaufstellung im Lager, Erkundung, Kampf, Plünderung) sorgen dafür, dass sich die Missionen sehr gleich anfühlen. Einzig der Schwierigkeitsgrad zieht nach und nach merklich an. Kleine Fehler werden nach den ersten Spielstunden konsequent bestraft. Solide, aber ähnlich seicht wirkt auch das Charaktersystem: Neben den Waffen und Rüstungen unterscheiden sich unsere Charaktere lediglich durch die drei Werte Leben, Mobilität und Zielgenauigkeit sowie durch je eine aktive und passive Fähigkeit. So macht Linda etwa effektiveren Gebrauch von sämtlichen Medikits, während unser Protagonist Morten Lannis alle fünf Runden einen besonders gezielten Schuss abfeuern kann, der genauer trifft.

Die interessante Prämisse von Halfway und die Befreiung von immer mehr Gruppenmitgliedern, die uns zusätzliche Optionen bieten, lockern den recht gleichförmigen Missionsalltag auf. Die Geschichte wird zwar nur durch kurze, englische Gespräche in Textfenstern ohne Dialogoptionen erzählt, dennoch wollten wir stets wissen, was es denn nun mit den ungebetenen Zombie-Gästen und verschollenen Raumschiffen auf sich hat. Wer ein Faible für düstere Weltraum-Settings hat, und sich auf den Stil von Halfway einlässt, wird hier für etwa zwölf Stunden gut unterhalten. Trotz der leicht zugänglichen Spielmechanik könnten sich ungeduldige Naturen aber auch schnell frustriert vom Rudentaktik-Acker machen, denn Halfway besitzt weder unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, noch lässt es sich während einer Mission abspeichern. Trotz solcher Frustmomente und mangelnder Abwechslung müssen wir festhalten: Halfway erzeugt mit nur wenigen Pixeln eine sehr dichte Sci-Fi-Atmosphäre, lässt aber noch genügend Freiraum für unsere Fantasie. CR

Halfway

Publisher: **Chucklefish** Entwickler: **Robotality**
 Sprache: **Englisch** Ausstattung: **– (Downloadspiel)**

PRO / KONTRA

- Party mit Spezialfähigkeiten
- interessantes Sci-Fi-Setting
- lange Spielzeit
- stimmiger Retro-Stil
- passender Soundtrack
- gleichförmige Missionen
- geringe spielerische Freiheit
- simples Charaktersystem
- wenige Animationen

Stimmige Retro-Taktik mit seichter Spielmechanik.

