Halo Wars 2 im Vorabtest

BOMBAST vs. BANISHED

Genre: **Echtzeit-Strategiespiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Creative Assembly, 343 Industries** Termin: **21.2.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **?? Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja, Windows 10**

Auf DVD: Test-Video

Mit Halo Wars 2 erzählt Creative Assembly die Halo-Vorgeschichte weiter – als motivierendes Echtzeit-Strategiespiel mit ordentlich Wumms. Von Markus Schwerdtel

Ist der Ruf erst ruiniert, lebt's sich völlig ungeniert. Und mit einem schlechten Ruf haben Echtzeit-Strategiespiele auf Konsole seit jeher zu kämpfen. Während man als PC-ler mit Maus und Tastenkombinationen behände Einheiten übers Feld schickt, muss man auf Xbox, PlayStation & Co. mit fingerbrecherischen Gamepad-Kommandos Vorlieb nehmen und ist damit praktisch immer im Nachteil.

Ein Spiel, das sich mit diesem Vorurteil nicht abfinden wollte, war 2009 Halo Wars für die Xbox 360. Durch ein paar schlaue Tricks der Entwickler der Ensemble Studios (wir erinnern uns, die Genies hinter Age of Empires) funktionierte das Kommandieren plötzlich auch auf Konsole ganz hervorragend. Fest vorgegebene Basisbauplätze sowie etwas flache Upgrade- und Einheitenbäume lassen Hardcore-Strategen vielleicht die Nase rümpfen, in Halo Wars sorgen sie aber für schmissigen Spielfluss. Und natürlich hilft es der Beliebtheit des Spiels, dass sich die Macher bei Einheiten und Gegnern im üppigen Halo-Universum bedienen konnten. Es macht einfach Spaß, Warthog-Jeeps oder Scorpion-Panzer über die Karte zu hetzen. Wer sich selbst davon überzeugen will, der besorgt sich die jetzt auch für den PC erschienene Definitive Edition von Halo Wars, die wir auf Seite 32 ausgiebig testen. Ganze sechs Jahre nach dem Vorgänger steht zudem mit Halo Wars 2 die Fortsetzung an. Leider gibt es die Ensemble Studios als Entwickler schon lange nicht mehr, doch mit Creative Assembly (Total-War-Reihe) hat Microsoft würdige Nachfolger gefunden. Die Engländer halten klugerweise an bewährten Tugenden fest, haben sich für Halo Wars 2 aber auch jede Menge Neuerungen einfallen lassen.



Als der Chief ein Baby war

Einen der Erfolgsfaktoren des ersten Halo Wars behält Creative Assembly bei: Wieder wird es eine storylastige Solokampagne geben, die eine starke Geschichte aus dem Halo-Universum erzählt. Genau genommen knüpft Halo Wars 2 sogar direkt an die Ereignisse des Vorgängers an, der wiederum rund 20 Jahre vor dem ersten Halo-Shooter angesiedelt ist. Das heißt, dass wir den guten alten Master Chief auch diesmal nicht treffen werden, dafür aber alte Bekannte wie Captain Cutter oder den Spartan Jerome-92 vom UNSC-Schiff Spirit of Fire. Die Hauptdarsteller haben sich am Ende von Halo Wars in den Cryoschlaf gelegt, um den langen Weg zur Erde anzutreten. Allerdings werden sie nach gerade mal 28 Jahren von der KI des Schiffes geweckt, weil die Spirit of Fire auf die Banished gestoßen ist, also die Verbannten. Die sind eine Splittergruppe der Alien-Allianz unter der Führung von Alpha Jiralhanae Atriox, einem gewieften Militärstrategen. Und da haben wir ihn auch schon, den Bösewicht von Halo Wars 2. Mehr wollen wir zur Story aber auch gar nicht verraten, die erspielt man sich im Lauf der zwölf Kampagnenmissionen lieber selbst.

Spartans im Wald

Gut, eine Mission beschreiben wir dann doch genauer, denn sie ist beispielhaft für die abwechslungsreichen Aufträge von Halo Wars 2. Noch ziemlich zu Beginn der Kampagne beginnt dieser Auftrag damit, dass wir mit einem kleinen Aufklärungstrupp aus zwei Warthogs, drei Cy-



Unser Hornet-Geschwader versucht, einen der Kontrollpunkte einzunehmen. Blöderweise wird der jedoch von Geschützen bewacht.

clops-Exoskeletten und einem Spartan auf einem idyllischen Waldplaneten abgesetzt werden. Schon bald stößt der Trupp auf eine zerstörte Basis mit menschenähnlichen Leichen. Wer hat hier ein Blutbad angerichtet?

An einer Schlucht trennen sich die Wege unserer Gruppe. Der Spartan Jerome-092 springt mit seiner Spezialfähigkeit auf einen Felsvorsprung, um einen Umweg zu suchen. Und tatsächlich: Über einen malerischen Weg an einem Wasserfall entlang kommt er auf die andere Seite der Schlucht, da steht aber blöderweise ein Wraith-Panzer Wache. Wieder kommt Jeromes-Spartanfähigkeit zum Einsatz, in einer detailliert animierten Sequenz kapert er den Panzer – das kennen wir schon aus den Halo-Shootern. Jetzt noch ein paar Grunts erledigen, und schon kann er eine Lichtbrücke aktivieren und die Kollegen nachrücken lassen. Moment mal, Wraith-Panzer? Grunts? Wo kommen die denn her?

Banished vs. Blutsväter vs. UNSC

Unsere Crew stolpert mitten in einen Konflikt zwischen den Blutsvätern (uralte Außerirdische) und den Banished. Erstere haben auf dem Waldplaneten – wie auf den meisten bewohnbaren Welten – ein Artefakt versteckt, Letztere wollen es haben. Die Banished haben sich unter der Führung des Generals Atriox nach einem schweren Bürgerkrieg von der Allianz abgespalten. Sie benutzen deshalb das gleiche Kriegsgerät wie die Aliens, die beliebten Ghosts, Banshees und Wraiths feiern also – um einige neue Einheiten ergänzt – ihre Wiederkehr.

Das Blutsväter-Artefakt interessiert natürlich auch Captain Cutter und die Forscherin Ellen Anders. Also soll unser Trupp auf dem Planeten eine Basis etablieren, drei Energietürme kapern und ganz nebenbei die Banished im Zaum halten. Das geht deutlich leichter, wenn er – typisch Halo Wars – Nebenziele erfüllt. Es lohnt sich zum Beispiel, die drei auf der Karte versteckten Fahrzeugfabriken der Banished auszuschalten. Denn dann haben die weniger Nachschub und wir folglich weniger Ärger mit Ghosts & Co. Bevor wir uns jedoch Gedanken um solche Fleißaufgaben machen können, ist erst mal die eigene Basis dran.

Fertighaus-Idyll

Ein Zugeständnis an das Konsolenerbe von Halo Wars 2 ist der im Vergleich zu anderen Echtzeit-Strategiespielen stark vereinfachte Basisbau. Das fängt schon beim Standort an, der Stützpunkt lässt sich nur an fest vorgegebenen Bauplätzen errichten. Da es ohnehin keine sammelbaren Rohstoffe und damit Ernter-Routen gibt, ist die starre Grundstücksvergabe einigermaßen verschmerzbar. Dafür konzentrieren wir uns lieber umso mehr auf die richtige, möglichst auf den Gegner abgestimmte Bau- und Forschungsreihenfolge.

Die beiden Ressourcen »Rohstoffe« und Energie kommen durch Nachschub-Landeplätze und Generatoren, die sich jeweils einmal verbessern lassen, was den Output verdoppelt. Schlechte Idee: die ganze Basis



Die Basis wird nicht von einem Schild geschützt, sondern von Blutsväter-Drohnen belagert.

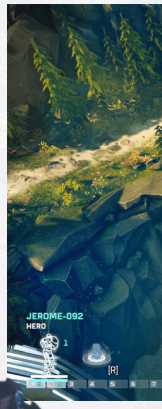
Der 1994 veröffentliche Shooter Marathon galt sozusagen als Doom für Macs.



Eine der Anführerfertigkeiten ist eine Art Heilaura aus Minidrohnen, die verbündete Einheiten repariert.



Der Basisbau läuft simpel per Radialmenü, wir können zwar die Slot-Belegung, nicht aber den Standort bestimmen.



voller Ressourcengebäude zu ballern. Denn insgesamt hat eine voll ausgebaute Basis nur sieben Slots, auf denen neben den Fabriken für Rohstoffe auch Produktions- und Forschungsgebäude Platz finden müssen.

Wo welches Bauwerk in der Basis steht, ist für den Output egal, sondern eher für den Verteidigungsfall relevant. Wichtige und teure Reaktoren sollte man eher nicht auf der dem Feind zugewandten Seite platzieren. Wobei es sowieso ratsam ist, schnell die vier kleinen Slots für Abwehrgeschütze zu bebauen und diese dann fix auf das Feindaufkommen (Infanterie, Fahrzeuge, Luftangriffe) hin abzustimmen. Sämtliche Bau-und Upgrade-Aufträge erteilen wir – auch da merkt man die Konsolenherkunft – über ein Radialmenü. Das flutscht aber ganz hervorragend. So oder so werden alle Bauwerke nach Bestellung direkt per Dropship von der Spirit of Fire geliefert und sind nach einer kurzen Installationszeit einsatzbereit.

Grüne Luftwaffe

In unserer Beispielmission setzen wir auf eine Kombination aus Flugeinheiten und Infanterie. Mit einem Geschwader aus acht bis zehn Hornets erreichen wir schnell jeden Punkt auf der Karte und können so die gegnerischen Fabriken fix eliminieren. Die Fußsoldaten brauchen wir für das Einnehmen der Energietürme. Außerdem sind überall auf der Karte kleine Wachposten versteckt, die wir mit Marines besetzen und somit den Vormarsch der Banished bremsen können.

Damit unsere Einheiten eine Chance haben, spendieren wir ihnen in der Basis jede Menge Verbesserungen. Die gibt es zum einen in drei Stufen als Pauschal-Upgrades. Im Hangar motzen wir zum Beispiel mit einem Befehl alle Flugeinheiten mit zehn Prozent mehr Schaden und Rüstung auf. Zum anderen kommen Forschungsaufträge, die lediglich einem Einheitentyp zugutekommen. In der Banished-Garage wäre das etwa stärkere Rüstung für alle Wraith-Panzer. Sämtliche Upgrades klingen plausibel und machen vor allem auf dem Schlachtfeld einen ordentlichen Unterschied – genau, wie es sein soll.

Schnell und hart

Spielerisch orientiert sich Halo Wars 2 nicht nur am direkten Vorgänger, sondern tatsächlich an Echtzeit-Klassikern wie Command & Conquer. Nach ein paar Augenblicken hat man den ersten Scout im Feld, der die Gegend erkundet. Und ein paar Minuten später eine kleine Armee, die für einen Vorstoß oder die Eroberung von Außenposten taugt. Klar im Vorteil ist, wer ständig zwischen den Einheiten auf der Karte und der Basis hin und her wechselt. Die Kameraden an der Front erforschen und erobern, daheim erteilen wir inzwischen neue Bau- und Upgrade-Befehle. Das ergibt einen dynamischen Spielfluss, der tatsächlich wohlig an alte RTS-Zeiten erinnert.

Die sechs Anführer



Captain Cutter

Der Kommandant der Spirit of Fire ist ein pflichtbewusster Taktiker, der das Wohl seiner Crew über alles stellt. Eigentlich sollte er längst ein größeres Schiff kommandieren, doch die Treue zu Mannschaft und Maschine hält ihn auf der Spirit.

Professor Anders

Die Xenobiologin ist Expertin für die Blutsväter. Das qualifiziert sie für den Umgang mit der Alien-Technologie, auf die unsere Helden im Verlauf der Kampagne stoßen. Anders hat keine Angst vor riskanten Aktionen an vorderster Front.

Isabel

Die KI ist die letzte »Überlebende« einer Banished-Attacke. Sie hat auf der Spirit of Fire eine neue Heimat gefunden und will mit Cutters Hilfe Rache an den Banished nehmen. Sie war wach, während die Crew 28 Jahre lang cryo-schlief.

Atriox

Der knallharte Anführer der Banished ist zwar ein Brute, aber extrem intelligent. Nachdem das Covenant-Oberkommando die meisten seiner Kameraden sinnlos verheizt hat, wurde er mit ein paar Kameraden als die Banished abtrünnig.

Decimus

Der Brute-General ist nicht nur unglaublich stark, sondern auch blutrünstig. Er ist ein treuer Gefolgsmann von Atriox, den er für den Mut bewundert, den Covenant den Krieg zu erklären. Decimus hasst Elites, obwohl sie an seiner Seite kämpfen.

Let 'Volir

Der erfahrene Schiffsmeister kommandiert den Träger Enduring Conviction (Ständige Überzeugung) und transportiert damit Atriox' Armee. Besonders gefürchtet sind seine Banshee-Geschwader und kampfstarken Elite-Trupps.



Die Umgebungen sind detailliert, hier läuft Jerome-092 an einem Wasserfall entlang.

Das Halo-Universum



Sie haben keine Ahnung, was die Covenant-Allianz ist? Oder die Blutsväter und die Spartans? Und was zum Teufel die Arche? Keine Sorge, damit sind Sie nicht allein. Nur absolute Serienchecker behalten bei den vielen Fraktionen, Charakteren, Einheiten und Ereignissen im Halo-Universum den Überblick. Die Geschichte ist so umfangreich, dass sie den Rahmen dieses Artikels bei weitem sprengen würde. Unsere Kollegen von GamePro haben jedoch die Ereignisse aus allen Halo-Spielen in einem praktischen »Was bisher geschah«-Special zusammengefasst, das Sie hier finden: http://bit.ly/2hMzbRz

Und wie damals kann man sich natürlich auch in der Basis einigeln und erstmal kräftig forschen und produzieren, bevor man sich vor die Tür wagt. Riskiert damit aber, dass irgendwann der Gegner vor der selbigen steht, und zwar mit einer übermächtigen Armee. Denn in diesem Punkt ist Halo Wars 2 seiner namensgebenden Serie treu: Selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad bekommt man nichts geschenkt. Wer einfach nur die gute Halo-Geschichte genießen möchte, spielt deshalb vielleicht lieber auf »Easy«. Wer die Reflexe eines Spartans hat, kann sich auf »Legendary« profilieren. Dann wird es auch wichtiger, die Spezialfähigkeiten der Einheiten clever einzusetzen, etwa die Rammattacke der Warthogs.

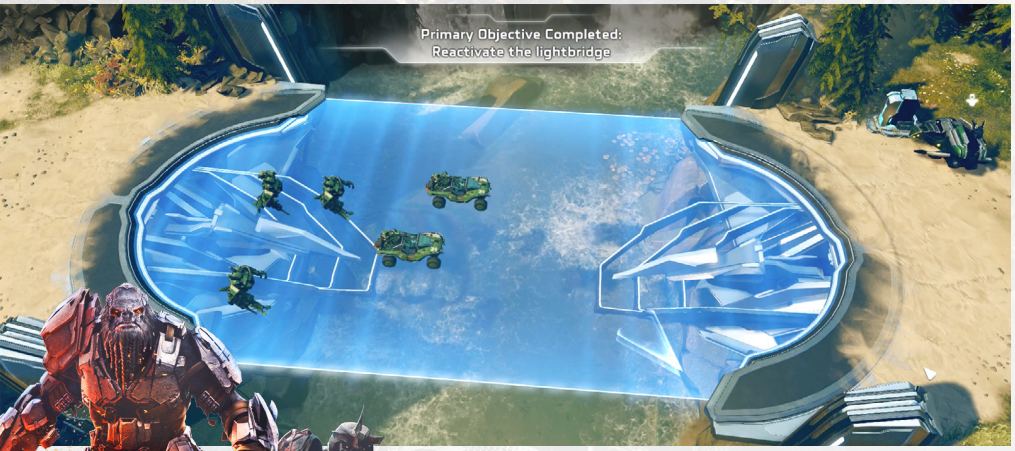
Major Komfort

Großes Sorgenkind bei PC-Spielen, die auch für Konsole erscheinen: die Bedienung. Zum Glück können wir da bei Halo Wars 2 Entwarnung geben. Obwohl das Spiel auch auf dem Rechner hervorragend mit Gamepad funktioniert, haben die PC-Spezialisten von Creative Assembly natürlich auch an eine vernünftige Maus- und Tastatur-Steuerung gedacht. Deshalb gibt es jetzt – wie in der Definitive Edition des Vorgängers – eine Gummibox zur Einheitenauswahl und die Möglichkeit, Verbände auf die Zifferntasten zu legen. Das macht in der Schlachtfeld-Praxis einen riesigen Komfortunterschied und dürfte PC-Strategen in Multiplayergefechten einen deutlichen Vorteil verschaffen. Wenn sie denn gemeinsam mit Konsoleros auf die gleichen Server dürfen, da ist das letzte Wort nämlich noch nicht gesprochen. Creative Assembly denkt noch über Cross-Platform-Partien nach.

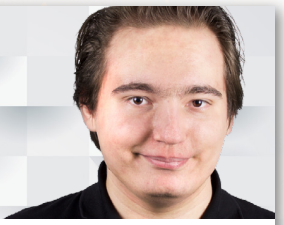
Wir fassen jedenfalls unsere Hornets und Marines in jeweils einer Gruppe zusammen und machen uns auf den Weg zur ersten Fahrzeugfabrik der Banished. Schnell stoßen wir auf eine Patrouille aus Ghosts und Marauder-Panzern, denen wir mit unseren voll ausgebauten Fliegern den Garaus machen. Prompt informiert uns das Spiel, dass wir dem Nebenziel »50 Fahrzeuge mit Hornets eliminieren« etwas näher gekommen sind. Diese versteckten Aufgaben sind typisch für die Halo-Serie, ebenso wie die freischaltbaren Schädel. Das sind Modifikationen, mit denen man vor Missions- oder Matchbeginn die Regeln ändern kann, um den Schwierigkeitsgrad zu verschärfen. Sie halbieren zum Beispiel die Rohstoffproduk-



Manchmal ist man erstmal ohne Basis im Feindesland, um etwa wie hier Gefangene zu befreien.



Immer wieder gibt es kleinere Zwischenmissionsziele wie hier das Aktivieren einer Lichtbrücke, damit wir vorrücken können.



Maurice Weber
@Froody42

Gleich vorneweg: Erfahrene Mausstrategen dürfen von Halo Wars 2 nicht den gleichen Tiefgang erwarten wie von der PC-exklusiven Konkurrenz. Das Spiel macht klare Kompromisse, um sich auch auf Konsolen überraschend gut für ein Echtzeitstrategiespiel zu steuern. Nur: Das stört mich viel weniger, als ich erwartet hätte! Command & Conquer habe ich ja damals auch nicht wegen seiner enormen Komplexität gespielt, und festen Basisbau hatte auch schon Schlacht um Mittelerde – eines meiner absoluten Lieblingsspiele! Die bombastischen Gefechte von Halo Wars 2 machen jede Menge Spaß und entfalten dann doch mehr Anspruch, als man zunächst erwartet. Egal, ob ich nun im einstündigen Multiplayer-Deathmatch um Basen ringe oder in flotten Blitz-Matches über die Karte jage, ich bin stets gefordert, die ganze Karte im Blick zu behalten, an mehreren Stellen gleichzeitig zu sein und meine Truppen schlau zu manövrieren. Und es hat eine Koopkampagne! Davon wünsche ich mir seit Dawn of War 2 und Alarmstufe Rot 3 mehr in diesem Genre. Da verzeihe ich ein paar Konsolenkompromisse doch gerne.

Halo wurde auf der Apple-Messe Macworld 1997 angekündigt und mit tosendem Applaus bedacht.

tion oder schwächen die Panzerung. Wie in den Halo-Shootern gibt's am Ende jeder Begegnung Punkte und Medaillen, basierend auf Schwierigkeitsgrad, Geschwindigkeit, Nebenzielen und eben Schädeln. Wer gern auf Highscore-Jagd geht, kann die zwölf Kampagnenmissionen versuchen.

Kompetente Anführer

In den Kampagnenmissionen sind die jeweiligen Anführer fest vorgegeben, in unserer Mission etwa Captain Cutter. Obwohl er nicht selber auf dem Schlachtfeld steht, ist er vielleicht der wichtigste Mann im Gefecht. Denn auf Tastendruck aktivieren wir das Radialmenü mit den Anführer-Fähigkeiten. Das können eher defensive Aktionen wie ein Schwarm Reparaturdrohnen sein, aber auch brachiale Orbitalangriffe und Flächenbombardements. Diese Fertigkeiten sind mächtig genug, um in kniffligen Situationen das Ruder herumzureißen, haben dafür im Gegenzug eine quälend lange Aufladezeit.

Während unserer Mission meldet sich Cutter immer wieder über kleine Einblendungen links oben zu Wort, um uns über weitere Ziele oder Feindaktivitäten zu informieren. Das ist natürlich mittlerweile Strategiespiel-Standard, erzeugt aber auch in Halo Wars 2 Atmosphäre. Die ist bei unserem Auftrag mittlerweile zum Schneiden dicht. Überall auf der Karte liefern sich Banished und UNSC-Einheiten kleine Scharmützel. Die mit Marines besetzten Stellungen wehren Welle um Welle von Grunts ab, die mit ihren Quietschestimmchen fast schon zu süß zum Abschießen sind. Doch unsere lange Basis-Ausbauphase hat sich gelohnt. Am Ende haben die Banished dem voll ausgebauten Hornet-Geschwader nichts entgegenzusetzen und der dritte Energieturm fällt. Das Tor zum Blutsväter-Artefakt öffnet sich und wir können endlich herausfinden, wieso die Banished so scharf darauf sind. Das verraten wir hier aber natürlich nicht, sondern kümmern uns lieber um den zweiten wichtigen Spielmodus von Halo Wars 2: Multiplayer.

Traditionelles Miteinander

Serientypisch gibt es auch in Halo Wars 2 einen Koopmodus, in dem wir die Kampagne zu zweit angehen können. Das macht Spaß, erfordert aber präzise Kommunikation via Voicechat, einen Splitscreen-Modus gibt es nicht. Die beiden Generäle teilen sich das Anfangskontingent an Einheiten sowie Rohstoffe und Basis. Das heißt: Wer Einheiten in Auftrag gibt, unter dessen Kommando stehen sie dann auch. Allerdings ist ein Transfer zum Koop-Kumpel möglich.

Einen Transfer gibt es auch zwischen Teamkollegen in den »traditionelleren« Multiplayermodi. Allerdings dürfen wir dort statt Einheiten nur Rohstoffe verschieben, um etwa den Mitstreitern mit zusätzlicher Energie unter die Arme zu greifen. Die Balance wirkt in unseren Probematches gelungen, für jede Taktik gibt es eine geeignete Gegenmaßnahme. Der Gegner schickt in einem

Die Echtzeit-Wurzeln

Neben der »großen« Shooter-Serie Halo wirken die beiden Strategiespiele Halo Wars und Halo Wars 2 fast wie Fremdkörper. Dabei begann Halo als Echtzeit-Taktikspiel! Serienerfinder Bungie hatte sich Ende der 90er-Jahre mit dem Strategiespiel Myth: The Fallen Lords und dessen Fortsetzung Myth 2: Soulblighter einen Namen gemacht. Markenzeichen der Spiele: blutige Splattereffekte und realistische Physik, die es zum Beispiel möglich machte, dass abgeschlagene Köpfe Hügel herunter kullerten.

Nach dem Verkauf an Microsoft fielen die Myth-Rechte an Take 2, wo man das unglückliche Myth 3 zusammenschraubte. Bungie überlegte unterdessen, das Taktik-Knowhow in ein SciFi-Universum zu versetzen. Ganz nach der damaligen Strategiemode sollte ein Held eine wichtige Rolle spielen, den man individuell in einer Third-Person-Perspektive über die Karte bewegen konnte. Das machte den Entwicklern so viel Spaß, dass sie beschlossen, auf die Einheiten drumherum zu verzichten, komplett in die Ego-Perspektive zu wechseln und aus dem Taktikspiel einen Shooter zu machen – Halo war geboren.



Myth: The Fallen Lords war spielerisch nicht besonders anspruchsvoll, machte aber nicht zuletzt wegen der übertriebenen Splatter- und Physikeffekte eine Menge Spaß.



Die blaue Condor rechts ist die Ultimate Unit der UNSC, sollte sich aber vor Luftabwehrraketen in Acht nehmen.



Detaillierte Animationen wie hier die von Spartan Jerome-092 beim Kapern eines Wraith-Panzers erfreuen das Halo-Herz.



Der Scarab-Walker der Banished sieht brandgefährlich aus und teilt ordentlich aus, ist aber schwach gegen Panzerbrecher.

Rush-Versuch ein Geschwader billiger Banshees? Unsere Geschütze mit Luftabwehr-Upgrade warten schon. Wir sparen fleißig auf eine Scarab-Supereinheit und wollen damit die Feindbasis einebnen? Seine Panzerabwehr macht kurzen Prozess mit dem Riesenkäfer. Generell sind die Supereinheiten Scarab (Banished) und Condor (UNSC) nicht so übermächtig, wie es ihr Name verspricht. Ohne vernünftigen Geleitschutz und Komplementär-Einheiten sind die Kolosse – trotz ihrer hohen Kosten – schnell Schrott.

Clash Royale Deluxe

Spannender als der normale Multiplayermodus sind die sogenannten Blitz-Duelle. Die kommen ganz ohne Basisbau und Upgrades aus. Vielmehr stellen wir uns vor dem Match ein Kartendeck zusammen, das wir mit in die Schlacht nehmen. Die Karten repräsentieren in der Regel Einheiten, es gibt aber auch seltenere Spezialkarten, die sozusagen die Rolle der Anführerfertigkeiten übernehmen und etwa einen Orbitalschlag zünden oder besonders starke Einheiten ins Feld rufen. Allerdings brauchen wir zum Ausspielen der Karten Energie. Die erneuert sich mit der Zeit, oder aber wir grasen das Schlachtfeld nach Energiekernen ab, die hin und wieder abgeworfen werden. Welche Spezialkarten wir benutzen können, hängt von der Wahl des Anführers ab. Insgesamt stehen sechs Häuptlinge zur Verfügung, jeder geht mit spezifischen Karten an den Start. Wenn wir uns etwa für Professor Anders entscheiden, bringt sie Sentinel-Drohnen mit und kann auf Spezialkarten mit Blutsväter-Technologie zurückgreifen.

Das macht die Wahl des Anführers und noch mehr die der mitzunehmenden Karten zur wichtigen Entscheidung. Erst recht, wenn man mit Kameraden im Team spielt, wo man sich tunlichst abstimmen sollte, wer welche »Rolle« übernimmt. Der brutale Banished-Häuptling Decimus etwa geht mit seinen Mannen an die Front, während sich die Künstliche Intelligenz Isabel lieber etwas zurückhält und mit unterstützenden Karten hilft. Das klingt und funktioniert sehr gut, ist aber natürlich der ideale Ansatzpunkt für den Ingame-Shop von Halo Wars 2. Der war zwar bis zum Redaktionsschluss noch nicht online, die Entwickler haben uns aber verraten, dass es dort – Überraschung – Kartenpakete in allen Variationen zu kaufen geben wird. Gegen echtes Geld, versteht sich.

Hübsch solide

Technische Wunderdinge darf man von Halo Wars 2 nicht erwarten, schließlich erscheint das Spiel gleichzeitig auf der nun auch schon über drei Jahre alten Xbox One. Häßlich sind die Schlachten deshalb aber noch lange nicht, Effekte und Explosionen haben ordentlich Wumms und geben uns das Gefühl, wirklich im Halo-Universum unterwegs zu sein. Dabei helfen auch die vielen kleinen, liebevollen Animationen, etwa wenn die Basis um ein Gebäude erweitert wird oder eine Rohstofflieferung ankommt. Ob die deutsche Synchronisation gelungen ist, konnten wir anhand der von uns gespielten Version noch nicht beurteilen, die englische ist es auf jeden Fall. Dazu kommt ein typisch-epischer Halo-Soundtrack, der mächtig Atmosphäre schafft. Und, nicht ganz unwichtig: Halo Wars 2 machte unter Windows 10 keine Zicken und stürzte auch bei häufigen Taskwechseln nicht ab. Andererseits will man das Spiel ohnehin nicht verlassen. So schnelle, spaßige Echtzeit-Strategie gab es nämlich schon lange nicht mehr. ★



Markus Schwerdtel
@kargbier

Obwohl sie damals »uns PC-Spielern« weggenommen wurde, mag ich die Halo-Reihe schon immer. Nicht nur, weil sie fast ausnahmslos exzellente Shooter hervorgebracht hat, sondern vor allem auch wegen der Geschichte und der Charaktere. Riesige Weltraum-Bauwerke, irre Wissenschaftler, Alien-Allianzen und nicht zuletzt genetisch veränderte Soldaten – wie sollte man das nicht mögen? Klasse, dass Halo Wars 2 wie schon sein Vorgänger all diese Elemente aufgreift und in eine packende Echtzeitstrategie-Kampagne packt. Das Schicksal der Spirit of Fire würde ich mir auch als Film anschauen, aber wenn ich es sogar selber spielen kann – umso besser. Zumal Creative Assembly die für mich optimale Mischung aus Tiefgang und Spielbarkeit hinbekommen hat. Der Ablauf ist dynamisch genug, um mich schnell aufs Schlachtfeld zu lassen. Zugleich aber anspruchsvoll genug, dass ich mir über Bau- und Forschungsreihenfolgen Gedanken machen muss – klasse!

HALO WARS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500 / Athlon FX-4350	Core i5-4690 / Athlon FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7750	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
6 GB RAM, 26 GB Festplatte	8 GB RAM, 26 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ toll animierte Einheiten
- ✚ bombastische Effekte
- ✚ dramatische Zwischensequenzen
- ✚ serientypischer Soundtrack
- ➖ Konsolen-Zugeständnisse bei Details und Texturen

SPIELDESIGN

- ✚ viele Einheiten und Upgrades
- ✚ wuchtige Anführer-Fähigkeiten
- ❓ Missionen auf Dauer abwechslungsreich?
- ➖ kleinste Zoomstufe immer noch zu nah dran
- ➖ nur zwei, noch dazu ähnliche Fraktionen

BALANCE

- ✚ zugängliche Spielmechanik
- ✚ vier Schwierigkeitsgrade
- ✚ sanfter Einstieg in den Blitz-Modus
- ❓ Anführer-Fertigkeiten zu mächtig?
- ❓ ultimative Einheiten zu schwach?

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ perfektes Halo-Flair
- ✚ interessante, teils neue Charaktere
- ✚ auch ohne Halo-Fachwissen verständlich
- ✚ Halo aus Generalsperspektive
- ➖ Story etwas kurz

UMFANG

- ✚ Aufträge teilweise sehr lang
- ✚ Koopmodus in der Kampagne
- ✚ motivierender Blitz-Modus
- ➖ nur zwölf Solomissionen
- ❓ Anzahl der Multiplayerkarten?

FAZIT

Schnelles, zugängliches Echtzeit-Strategiespiel. Nicht nur, aber besonders für Halo-Fans geeignet.



Kurz darauf wurde die Marke jedoch von Microsoft gekauft, Halo wurde zum Starttitel der ersten Xbox.