Halo Wars: Definitive Edition

SO GEHT RTS-KAMPAGNE!

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Ensemble Studios, 343 Studios** Termin: **20.12.2016** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **13 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Halo Wars trumpft mit einer großen Stärke auf. Aber die dürfte nicht jedem gefallen. Von Dimitry Halley

Halo Wars dürfte Fans von guter Echtzeit-Strategie traurig machen. Oder zumindest melancholisch. Denn bei Erscheinen der ursprünglichen Xbox-360-Version im Jahr 2009 war es das letzte Geschenk einer ausklingenden Ära, das finale Spiel von Ensemble Studios, bevor der Laden dichtgemacht wurde. Und wer sich jetzt fragend am Kopf kratzt: Ensemble Studios waren die Leute hinter Age of Empires, Age of Empires 2 und Age of Mythology. Umso blöder, dass ihr letztes Spiel ursprünglich nur auf Microsofts Konsole erschienen ist. Bis jetzt! Mit der Definitive Edition bringt der Publisher Halo Wars als Teil der Vorbesteller-Edition von Halo Wars 2 auch auf den PC, und das sogar in einer Remastered-Variante mit aufgehübschter Grafik und zeitgemäßer Serverstruktur innerhalb des hauseigenen Play-Anywhere-Programms. Dieses Extras sind aber nicht der Grund, der Halo Wars für PC-Spieler so interessant macht. Denn als größter Pluspunkt dieses Spiels entpuppt sich eindeutig die tolle Kampagne – zumindest unter gewissen Voraussetzungen.

Endlich eine ordentliche RTS-Kampagne!
Wir machen jetzt mal einen kleinen Lesertest, um rauszufinden, ob Ihnen Halo Wars Spaß machen wird. Lesen Sie dazu bitte zuerst den folgenden Absatz: Halo Wars spielt im Jahr 2531, knapp 20 Jahre vor den Ereignissen des allerersten Halo: Combat Evolved. Die UNSC Spirit of Fire schwebt über den Ruinen des »geglassden«, aber zurückeroberten Planeten Harvest – ein Pyrrhussieg, den die Erdtruppen nur mit Hilfe der SPARTAN-II-Commandos gewinnen konnten. Doch die Allianz heckt offenbar schon einen neuen Plan aus: UNSC-Sergeant Forge erspäht auf der Planetenoberfläche den Arbiter und seine Truppen, der in einer Blutsväter-Architektur auf Befehl des Propheten Regret nach einer geheimen Waffe sucht. Im Streit darüber entbrennt die umfangreiche Kampagne mit ihren knapp 15 Missionen.

So. Alles verstanden? Falls nicht, dann treffen Sie genau den Kern des größten Problems der Halo-Wars-Kampagne: Sie wurde in erster Linie für Fans der Shooter-Serie gemacht. Das ärgert PC-Spieler, denn bis heute sind lange nicht alle Halo-Teile für den PC erschienen. Klar, die Rahmenhandlungen dürfte man so oder so halbwegs nachvollziehen können – das Setting »Menschen vs. Aliens« klingt ja auch recht eingängig. Aber die hervorragend inszenierten Zwischensequenzen von Halo Wars setzen voraus, dass Ihnen diese ganzen Fraktionen, Namen und Einheiten bereits im Vorfeld etwas sagen.

Das Halo-Universum hat eine extrem reichhaltige Hintergrundgeschichte, gefüttert durch unzählige Bücher, Comics und Spiele. Fans dieses Kanons bekommen hier eine tolle Prequel-Geschichte, die die Anfänge des erbitterten »Human-Covenant-War« ins Zentrum rückt. Die Entwickler haben die SciFi-Welt mit sehr viel Liebe zum Detail umgesetzt, die Spartaner greifen beispielsweise auf exakt das gleiche Waffenarsenal zurück wie der Master Chief in den Shooter-Ablegern der Serie. Und wenn die kleinen Supersoldaten einen feindlichen Banshee-Jäger knacken, indem sie die Pilotenkanzel mit der Faust zu Klump hauen, dann seufzt der Fan vor Freude. Fachfremde müssen jedoch damit leben, dass das Setting sie wahrscheinlich weniger in seinen Bann zieht –

Wo bekomme ich Halo Wars?

Halo Wars wird in der Definitive Edition für den PC aktuell nur im Bundle mit der Vorbesteller-Edition von Halo Wars 2 für 70 Euro im Windows Store verkauft. Im Rahmen der Vorbesteller-Boni ist der erste Teil seit dem 20. Dezember 2016 im Early Access spielbar. Early Access heißt hier allerdings »Vorab-Zugang zum kompletten Spiel« und nicht wie Steam »Zugang zur unfertigen Version«. Ein unabhängiger Release von Halo Wars ist nach Erscheinen des Nachfolgers äußerst wahrscheinlich. Oh, und Teil eins lässt sich im Rahmen von »Play Anywhere« auch problemlos auf der Xbox One spielen.

Die Zwischensequenzen sind toll animiert. Keine Selbstverständlichkeit im RTS-Genre.

Die Aliens unterscheiden sich optisch von den Marines, funktionieren aber ähnlich.

die Kampagne bleibt unterm Strich aber trotzdem durchweg unterhaltsam. Das liegt nicht zuletzt an dem tollen Missionsdesign.

Deftige Küche

Die Spielmechanik von Halo Wars ist wie gut-bürgerliche Hausmannskost. Es verzichtet auf ein raffiniertes Rezept mit vielen Aromen und verarbeitet stattdessen einfache Zutaten zu einem deftigen Gericht, das am Ende trotzdem gut schmeckt. Im Vergleich zu den Total-War-Spielen oder Dawn of War 2 wirken die Gefechte wie magere Kost: Es gibt zwei spielbare Fraktionen (Menschen und Aliens), die sich Panzer, Soldaten und Flugzeuge auf den Hals hetzen. Eine eigene Kampagne haben nur die Menschen der UNSC.

Spielerisch erwartet uns kompakter Basisbau, bei dem wir an vorgegebenen Stellen Fabriken, Reaktoren oder Kasernen zusammenschrauben. Ein paar Extras gibt's dann aber doch: Alle Einheiten lassen sich upgraden, Flugzeuge bekommen kleine Bordschützen, und unsere Truppen sammeln Erfahrung, um Veteranenränge freizuschalten.

Die Skirmish Matches spielen sich flott und unterhaltsam, aber eben wie die Einsteigervariante moderner RTS-Titel. Profis dürften die KI in diesen schnellen Gefechten recht schnell aufs Kreuz legen. Doch wo den »2 vs. 2«- oder »1 vs. 1«-Schmarmützeln nach einer Weile die Luft ausgeht, bleibt die Kampagne bis zum Schluss spannend, weil sie die einfachen Spielmechaniken immer wieder aufs Neue clever kombiniert. Mal müssen wir mit zwei Panzern in die Gruft einer antiken Alien-Rasse stürmen, um Sergeant Forge und seine Leute zu retten. An anderer Stelle wird die Menschenstadt Arcadia von Feinden überfallen, wir müssen die Fluchtschiffe und Zivilistenströme an der Seite der Spartans in einem gnadenlosen Rückzugsgefecht verteidigen.

Maurice Weber
@Froody42

Ich hatte mir vom ersten Halo Wars nicht allzu viel erwartet. Ich hab's mehr aus Neugier gespielt und aus purer Verzweiflung – ist ja schließlich immer noch das letzte große Spiel der Age-of-Empires-Erfinder, und es herrschen magere Zeiten für Echtzeitstrategen! Umso größer meine Überraschung, dass mir Halo Wars Spaß gemacht hat! Sein Alter sieht man dem Spiel – Remaster sei Dank – nur bedingt an. Und klar, spielmechanisch erreicht es längst nicht den Tiefgang alteingesessener PC-Strategiemarken. Nur zwei Völker, eine einzige Ressource, fester Basenbau – man merkt die Kompromisse, die hier für gute Konsolentauglichkeit gemacht wurden. Im Gegenzug bietet Halo Wars aber auch Freuden, die selbst eingefleischte PC-Strategen nur noch ganz selten geboten kriegen. Eine Koop-Echtzeitstrategiekampagne zum Beispiel! Und auch noch eine richtig gelungene – angenehm abwechslungsreich und gewürzt mit sogar heute noch schmucken Zwischensequenzen. Das gab's seit Alarmstufe Rot 3 und Dawn of War 2 nicht mehr. Wieso eigentlich nicht? Halo Wars beweist doch mal wieder, wie klasse das sein kann.

Im nächsten Auftrag fliehen wir mit einer Handvoll Soldaten und bauen in einer Grube ein Verteidigungsnest, das wir bis zur Ankunft von Verstärkungstruppen halten müssen. Doch die Rache am Ende ist dafür umso süßer. Halo Wars würzt jede Mission mit Nebenaufgaben – im gerade erwähnten Bei-

Unsere drei Spartaner können es mit einem Haufen von Feinden aufnehmen.

In der ersten Arcadia-Mission kann man einen kleinen Jungen retten und zum Fluchtschiff eskortieren. Gibt ein Achievement.

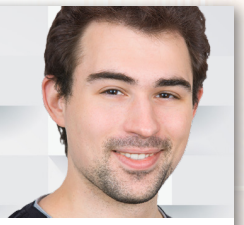
Böse in die Falle gelaufen: Wir wollten die Riesenkanone links erstürmen, dann fallen uns die Aliens in die Flanke.

Wer die Halo-Spiele kennt, freut sich über ein Wiedersehen mit den bekannten Designs, hier zum Beispiel der Pelican-Transporter.

Die Heldeneinheiten haben nur die Aliens. Der Arbiter stürmt eine Basis im Alleingang. Im Skirmish fast schon zu stark.

Auch der Basenbau ist detailreich inszeniert. Hier fahren die einzelnen Fabriken hübsch animiert aus der Erde.

spiel erscheint plötzlich ein gegnerischer Artillerieturm, der unser Nest beharkt. Wir können uns verbunkern oder riskieren eine Flucht nach vorn, um das Ding auszuschalten. Das Sahnehäubchen: Die Kampagne funktioniert auch im Koop.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Aktuell spiele ich die Kampagne von Halo Wars in meiner Freizeit nochmal mit Maurice durch – und an unseren Gesprächen kann man ganz gut erkennen, für wen sich das Spiel am ehesten eignet. Ich bin ein Halo-Fan, für mich ist Halo Wars vollendeter Fanservice. Bis zu den kleinen Bordschützen an den Hornets und dem Waffenverhalten der Warthog-Geschütze wurde das Gefühl des Halo-Kriegs aus dem Shooter-Genre in die RTS-Riege übertragen. Großartig! Deshalb kann ich auch einen ganzen Abend Skirmish an Skirmish reihen, weil mir das Austoben auf den Halo-Schlachtfeldern aus der Generalsperspektive einfach so viel Spaß macht.

Wenn Ihnen diese Fan-Komponente komplett fehlt, dann wird der Zugang zum Spiel und seiner Welt natürlich etwas holpriger. Aber auch Maurice findet als Nicht-Fan von Halo seine Freude. Wenn Sie Koop, Kampagne und Halo mögen, werden Sie keine Sekunde von Halo Wars bereuen. Auch 2017 macht das Spiel als Definitive Edition auf dem PC für Fans eine sehr gute Figur. Wenn man hingegen Strategie mit Tiefgang und ernsthafter PvP-Tauglichkeit sucht, sollte man die Finger davon lassen. Das bietet Halo Wars einfach nicht. Aber vielleicht Halo Wars 2.

Koop-Kampagne! Hach!

Zu zweit teilt man sich die heimische Basis. Jeder Spieler lenkt die Truppen, die er selbst damit gebaut hat. Fehlt in einer Mission der Basenbau, bekommt jeder eine Hälfte der verfügbaren Truppen. Das funktioniert reibungslos, auf höchstem Schwierigkeitsgrad bleibt Halo Wars auch im Koop eine knallharte Erfahrung. Lediglich der gemeinsame Ressourcen-Pool nervt ein wenig, weil man seine Truppenrekrutierung permanent abstimmen muss. Trotzdem spielt sich Halo Wars gemeinsam extrem launig, gerade weil RTS-Titel mit Koop so eine Seltenheit sind.

Einen Zahn müssen wir der PC-Portierung aber ziehen: Auch wenn sie technisch reibungslos läuft, ist die Anpassung auf Maus und Tastatur verbesserungswürdig. Klar, ganz grundlegend funktioniert die Truppenauswahl ordentlich, aber die Menüführung ist eindeutig fürs Gamepad optimiert. Deshalb fehlen auch Komfortfeatures wie Gruppierungsmöglichkeiten, die gibt es dann erst in Halo Wars 2. Nach einer Weile hat man sich dran gewöhnt, trotzdem wirkt die PC-Bedienung mit der heißen Nadel gestrickt.

Unterm Strich ist Halo Wars ein gelungenes Echtzeitstrategie-Spiel, das sich an eine ganz spezielle Zielgruppe richtet. Und damit meinen wir nicht mal unbedingt die Halo-Fans (wobei die klar die bevorzugten Spieler sind), sondern Freunde von Kampagnen und Koopfeatures in RTS-Titeln. Halo Wars spielen Sie nicht wegen der Skirmish-Gefechte oder dem PvP-Modus. Diese Modi sind zwar alle vorhanden und funktionieren rund, allerdings gibt's weit bessere Strategiespiele, die genau in diesen Bereichen trumpfen (zum Beispiel Dawn of War 2).

Aber es gibt wenige zeitgenössische Strategiespiele, die aus ihren Mechaniken eine so spannende Kampagne stricken. Sowohl in puncto Gamedesign als auch im Hinblick auf die opulent inszenierte Geschichte lohnt sich Halo Wars allein wegen der coolen Missionen, die beides clever miteinander kombinieren. Und den Koopmodus darf sich jedes künftige Strategiespiel gerne abschauen. ★

HALO WARS
DEFINITIVE EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-6100 / AMD A10 7850k	Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 740M / Radeon R5 M240	Geforce GTX 750 / Radeon HD 5850
2 GB RAM, 10 GB Festplatte	4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

+ sieht auch heute noch hübsch aus
+ großartiges Halo-Artdesign
+ aufwändige Render-Zwischensequenzen
+ famoser Soundtrack
− teils schlechte deutsche Synchro

SPIELDESIGN ★★★★☆

+ flotter Basenbau
+ dynamisches Schere-Stein-Papier-Prinzip
+ tolle Kampagne
+ abwechslungsreiches Missionsdesign
− wenig spielerischer Tiefgang

BALANCE ★★★☆☆

+ vier gelungene Schwierigkeitsgrade
+ weitgehend ausgewogene Fraktionen
+ ausführliches Tutorial
− Covenant-Helden im »Early Rush« übermächtig
− KI »cheatet« ab und zu

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★☆☆

+ stimmungsvolle Halo-Atmosphäre
+ fängt den Geist der Serie perfekt ein
+ spannende Geschichte für Fans
− Charaktere bleiben recht flach
− Nicht-Fans werden kaum eingeführt

UMFANG ★★★★☆

+ umfangreiche Kampagne
+ Extras wie sammelbare »Schädel«
+ Koopmissionen
+ Skirmish-Modus
− recht wenige Skirmish-Karten für 2 Fraktionen

FAZIT

Halo Wars bietet tollen Fanservice in einem soliden Strategie-Gewand, ist wegen der Koopkampagne aber für jeden RTS-Spieler einen Blick wert.