

Digitales | Games: Ion Assault HD

Obschon zu Gaming-Urzeiten nicht unpopulär, hat das Genre der Zwei-Stick-Shooter zu Zeiten, als digitales Spielen vom Nischen- zum Massenmarkt avancierte, ein eher tristes Dasein gefristet. Mit dem Aufkommen onlinebasierter Vertriebskanäle für die aktuellen Konsolen erlebt das Genre jedoch ein Revival. **VOLKER BONACKER** stürzt sich in die Weltraum-Schlacht.



An populären Vertretern mangelt es nicht: ›Geometry Wars‹ und das nerdhumorige I ›Made a Game with Zombies in It!‹ (in korrektem Leet-Sprech: ›I MAED A GAM3 W1TH Z0MBIES 1N IT!!!1‹) kommen in den Sinn, selbst in ›Call of Duty: Black Ops‹ findet sich als Dreingabe der Zombie-Shooter ›Dead Ops‹. Playstation 3-Besitzer mit Sinn für einfach gehaltenen Spielspaß bekommen nun mit ›Ion Assault HD‹ Nachschub. Das bereits 2009 für Xbox 360 und PC erschienene Spiel trägt nun trendgemäß ein »HD« im Titel, ist aber im Kern unverändert geblieben.

Eine Rahmenhandlung sucht man selbstredend vergeblich. Stattdessen spielen die Partien auf einem räumlich begrenzten Viereck, durch das ein Raumschiff gesteuert wird – wie immer mit dem linken Analogstick des Controllers. Ein Novum findet sich bei der Funktion des rechten Sticks: Über Bewegungen damit wird nicht wie bei vergleichbaren Titeln ein Dauerfeuer-Angriff ausgelöst, sondern lediglich die Schussrichtung festgelegt.

Erst durch Drücken der rechten Schultertaste sammelt man die im Raum umherschwirrenden Partikel auf, die als Munition dienen. Je mehr davon geladen werden, desto kräftiger wird der Angriff. Sobald die Taste losgelassen wird, fällt der Schuss und zerstört, so man korrekt gezielt hat, die umherfliegenden Asteroiden. Sind alle davon vernichtet, ist die Runde bestanden.

Einmal Space-War mit allem, bitte

Ganz so einfach läuft es aber nicht: So tauchen in steter Regelmäßigkeit feindliche Raumschiffe auf, die den eigenen Kreuzer attackieren. Ausweichen, gleichzeitig den nächsten Schuss laden und zielen sorgen in Kombination nicht nur für Bewegung auf dem Bildschirm, sondern auch Hektik beim Menschen davor. Die fällt zwar nicht so drastisch aus wie bei ›Geometry Wars‹, fordert aber dennoch schnelle und vor allem genaue Reaktion.

Denn in Sachen Treffern nimmt es das Spiel genau: wenige Millimeter daneben gezielt und der Angriff geht ergebnislos ins Leere. Außerdem stehen lediglich zwei Leben zur Verfügung, permanente Neuversuche sind also ausgeschlossen. Es bleibt wenig anderes übrig, als an der eigenen Hand-Augen-Koordination zu feilen.

Immerhin tauchen nach der Zerstörung bestimmter Asteroiden oder Feindschiffe diverse Extras auf, die - punktgenauer Einsatz vorausgesetzt - den Spielablauf erleichtern. Außerdem gibt's alle paar Level einen Bossfight gegen einen bildschirmfüllenden Gegner, der bestanden werden will. Wer darauf verzichten will, versucht es mit dem »Survival«-Modus, in dem es lediglich darum geht, so lange wie möglich am Leben zu bleiben. Abwechslung ist zunächst vorhanden. Leider gilt das nicht für die grafische Aufmachung, die sich deutlich mehr als nur gelegentlich an ›Geometry Wars‹ anlehnt. Nicht anders der Soundtrack: Elektronische Klänge mit spacigen Effekten und konstant-treibendem Beat als Hintergrund kennt man von genanntem Konkurrenten bereits. Im Gegensatz zu selbigem haben die Macher von ›Ion Assault HD‹ dagegen am Mehrspieler-Teil gespart: Kooperativ, gegeneinander, letzteres auch online, das war es. Spezielle Modi mit jeweils eigenen Aufgaben gibt es keine.

Trotzdem: Weil der eigene Angriff vor der Ausführung erst einmal vorbereitet sein und genau ausgeführt werden will, spielt sich der Download-Titel gelegentlich fast meditativ, in jedem Fall aber erfrischend entschleunigt. So setzt sich ›Ion Assault HD‹ von vergleichbaren Spielen ab. Ein attraktiver Preis (9,99 Euro), seit jeher die Triebfeder hinter dem Verkauf digitaler Inhalte, erledigt den Rest: Für die eine oder andere kurzweilige Runde taugt der Zwei-Stick-Shooter allemal. Womit geliefert wäre, was von diesem Genre zu erwarten ist.

| [VOLKER BONACKER](#)