

Halo: Reach

DER PERFEKTE EINSTIEG

Genre: Ego-Shooter Publisher: Microsoft Game Studios Entwickler: 343 Industries, Bungie Termin: 3.12.2019 Sprache: Englisch, Deutsch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 8 Stunden Preis: 10 Euro DRM: ja (Steam, Microsoft Store) Enthalten in: Xbox Game Pass



Halo: Reach sieht aus wie 2010 auf der Xbox 360. Weltbewegende Überarbeitungen in der Grafik gibt's nicht. Aber eine 4K-Auflösung.



Auch im Enhanced-Look sind die Farmer vom Planeten Reach etwas hüttestief und polygonarm. Aber vielleicht ist das dort einfach so.

Das erste Spiel der Master Chief Collection läuft rund auf dem PC und spielt sich hervorragend.

Von Sascha Penzhorn

Halo: Reach gibt's jetzt auch für den Rechenknecht – mit Unterstützung für extra hohe Auflösungen und Breitbildformate bis 21:9. Das kommt hervorragend an – Steam zeigt derzeit eine Spitze von über 97.000

Spielern – und da sind Menschen, die über den Xbox Game Pass am PC spielen, gar nicht miteingerechnet. Und weil das Spiel losgelöst von der Master Chief Collection gerade mal rund einen Zehner kostet, können auch Shooter-Fans, die sonst nichts mit der Reihe am Hut haben, einen Blick riskieren.

Zurück ins Jahr 2010

Halo: Reach erschien vor mehr als acht Jahren für die Xbox 360. Das Spiel macht auf

dem PC eine passable Figur, doch einen Remaster sollte man nicht erwarten. In den Grafikeinstellungen geht's spartanisch zu: Es gibt drei Einstellungen für die Qualität – Performance, Normal und Enhanced. Bei normalen Einstellungen sieht das Spiel so aus, wie man es von der Konsole kennt. Stellt ihr auf Enhanced, gibt's minimale Verbesserungen bei der Darstellung der Flora, und einige weit entfernte Objekte sind etwas detaillierter – Unterschiede, die man



Die Story haut zwar nicht komplett um, wird aber immerhin nett in vielen kleinen Zwischensequenzen präsentiert.



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Dass Halo: Reach für den PC ein Pflichtkauf für Fans ist, muss ich euch hier nicht extra noch mal erzählen. Das Teil wird auf Steam gespielt wie bekloppt und ist jetzt schon beliebter als Sauerstoff. Und Liebhaber der Reihe werden sich auch nicht sonderlich daran stören, dass das Spiel inzwischen etwas angestaubt aussieht, auch in 4K und in 21:9. Klar, es wäre noch schöner gewesen, richtig hochauflösende Texturen, ein paar verbesserte Effekte und eine überarbeitete Optik zu bekommen. Auf der anderen Seite ist das Spiel aber auch nicht furchtbar schlimm gealtert und das Gameplay macht auch heute noch richtig Spaß – besonders im Multiplayer!

Wer mit Konsolen-Shootern im Allgemeinen und Halo im Speziellen nie etwas anfangen konnte, wird sich mit dem PC-Release von Halo: Reach aber freilich auch nicht mehr in die Reihe verlieben. Halo bleibt Halo, bis auf die Plattform ändert sich nichts. Unentschlossene machen beim Preis von zehn Öcken aber auch nicht viel falsch, wenn sie einen Blick riskieren. Halo: Reach ist der wohl beste Einstiegspunkt in eine Reihe, die man eigentlich kennen muss. Es muss ja nicht gleich die komplette Master Chief Collection für 40 Euro sein, wenn man erst mal nur reinschnuppern will.

beim Spielen kaum wahrnimmt. Auf der Einstellung Performance sehen entfernte Objekte derweil aus wie 2D-Attrappen, ein paar Modelle werden durch detailärmere Varianten ersetzt. Das ist nicht schön, aber wer Halo: Reach nicht auf einer Kartoffel startet, sollte ohnehin nicht auf dieses Setting angewiesen sein. Doch auch im Enhanced-Modus und in 4K solltet ihr kein Grafikwunder erwarten. Man sieht dem Spiel sein fortgeschrittenes Alter an. Es gibt einen FOV-Slider, über den ihr euer Sichtfeld einstellen könnt. Außerdem könnt ihr das Limit für die Bildwiederholrate aufheben – dieser Menüpunkt wird derzeit allerdings als experimentelle Einstellung geführt. Bei uns führte die Entfernung des Frame Cap zu teils starkem Bildstottern. Irgendwelche grafischen Effekte wie erweitertes Anti-Aliasing fehlen. Auch die Akustik ist nicht perfekt. Die Waffensounds kommen kaum gegen die laute Sprachausgabe und die (hervorragende) Musik an. Die Entwickler wollen hier in kommenden Updates noch nachbessern. Zudem klingen einige der Sprecher, gerade mit deutschsprachigem Audio, etwas lustlos, was der Präsentation der Story schadet.

Plötzlich Aliens

Handlungsmäßig stellt Halo: Reach gewissermaßen die Vorgeschichte der Halo-Spiele



Unsere Kumpel-KI kann nicht nur kompetent schießen, sondern fährt auch prima Auto.

dar. Auf der namensgebenden Welt Reach tauchen plötzlich die Aliens der Allianz auf. Als Spieler stellt ihr euch den Eindringlingen entgegen. Immerhin habt ihr für gewöhnlich überraschend kompetente KI-Kollegen an eurer Seite. Die plätten nicht nur reichlich Gegner, sondern übernehmen auch das Steuer in den verschiedenen Fahrzeugen, falls ihr mal nur den Beifahrer mimen möchtet. Die Story wird nett in vielen Zwischensequenzen präsentiert, während ihr Checkpoints ablatscht, Gegnerwellen zurückschlägt und euch durch ein Dutzend Missionen ballert. Ein erzählerisches Meisterwerk wird euch nicht geboten, trotzdem hat das Spiel auch 2020 noch eine gute Atmosphäre. Wichtiger noch: Die Action macht auch 2020 noch reichlich Laune. Sämtliche Knarren fühlen sich mächtig an. Wer mit der Reihe nicht vertraut ist, benötigt womöglich aber etwas Eingewöhnungszeit: Waffen wie euer Standard-Sturmgewehr lassen euch zwar mit der rechten Maustaste ranzoomen, geschossen wird aber aus der Hüfte.

Zusätzlich zum einstellbaren Schwierigkeitsgrad gibt es unterschiedliche Modifikatoren, die sogenannten Schädels, über die ihr Aspekte des Spiels schwieriger machen könnt. Dann werfen Gegner beispielsweise mehr Granaten. Beißt ihr zwischendrin mal ins Gras, geht's frustfrei vom letzten Checkpoint weiter. Je nach gewähltem Härtegrad seid ihr nach spätestens acht Stunden durch, Veteranen packen es schneller.

Obendrauf gibt's etliche Multiplayer-Modi. Und weil die Community nicht in Steam und Xbox Store aufgeteilt ist, sondern am PC miteinander spielen kann, waren in unserem Test ganz fix Spieler für alle Sitzungen gefunden. Verbindungsprobleme traten dabei nicht auf, allerdings vermelden einige Spieler derzeit noch Latenzprobleme oder Eingabeverzögerung im Koop.

Freischaltungen im Multiplayer

Als kleine Motivationsspritze gibt's für alle Aktivitäten im Multiplayer Erfahrungspunkte, über die euer Rang steigt. Dabei ist es euch überlassen, ob ihr lieber kooperativ,

im PvE oder PvP spielt – solange ihr im Mehrspielermodus zockt, gibt's Erfahrung – und nur dort. Mit höherem Rang schaltet ihr optische Charakteranpassungen für euren Avatar frei und erhaltet so nach und nach Zugriff auf mehr Helme, Schulterpolster und vieles mehr, bis zur Option, sogar als Alien aufzutreten. Die täglichen und wöchentlichen Herausforderungen wie damals auf der Xbox 360 fehlen allerdings noch, werden aber wohl in naher Zukunft mit noch anderen neuen alten Inhalten nachgereicht. ★

HALO: REACH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 550 / Phenom II X4 960T
Geforce GTS 450 / HD 6580
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 870 / FX-4100
Geforce GTX 560 Ti / Radeon R7 360
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stimmiger Look + hervorragende Musik + Unterstützung für 21:9 und 4K
Probleme beim Sound-Mixing
angestaubte Optik

SPIELDESIGN



spaßiges Shooter-Gameplay + gute KI + tolle Waffen und Fahrzeuge
rockt im Koop + Freischaltungen nur im Multiplayer

BALANCE



einstellbarer Schwierigkeitsgrad + viele Gameplay-Modifikatoren (Schädel) + viele Checkpoints + direkt anwählbare Missionen
alle Waffen fühlen sich mächtig an

ATMOSPHERE / STORY



nette Story-Präsentation + schicke Zwischensequenzen
coole Alien-Technologien + schwache deutsche Sprachausgabe schadet der Story
eher mäßige Handlung

UMFANG



große Story-Kampagne + Feuergefecht-PvE-Modus
Koop-Spielmodus + viele PvP-Spielmodi
tonnenweise Avatar-Freischaltungen

FAZIT

Gelungene PC-Portierung des Shooter-Klassikers ohne Schnörkel oder tiefgreifende grafische Überarbeitungen.

