

Halo Infinite

DAS SCHIESSEN GEWINNT

Genre: **Shooter** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **343 Industries**
 Termin: **8.12.2021** Sprache: **Deutsch** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden**
 Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Microsoft Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Halo Infinite entlarvt im Test, warum Open Worlds auch ein Problem sein können. Die fade Spielwelt lenkt nämlich vom brillanten Shooter-Gameplay ab. Von Elena Schulz

Halo Infinite kämpft an vielen Fronten und stellt sich dabei einer scheinbar unmöglichen Aufgabe. Als Multiplayer-Shooter muss es nicht nur zwischen den Platzhirschen Battlefield und Call of Duty bestehen, sondern mit seiner Kampagne auch alte und neue Fans überzeugen. Denn das umstrittene Halo 5 hat viele treue Spieler verprellt, die der Master Chief jetzt wieder für sich gewinnen muss. Außerdem hatte die PC-

Community bisher deutlich weniger Berührungspunkte mit der geschichtsträchtigen Reihe als Xbox-Spieler.

Die Story ist furchtbar ...

Haltet Zettel und Stift bereit, das wird in der Prüfung abgefragt: 18 Monate nach Halo 5: Guardians gabelt Pelican-Raumschiffpilot Echo 216 den im Weltraum treibenden Master Chief alias Spartan Nummer 117 alias

John auf. Der bedankt sich bei seinem Retter, indem er ihn kurzerhand zurück zum letzten verbleibenden Halo-Ring Zeta schleift – auch ganz nüchtern Installation 07 genannt. Ein geschichtsträchtiger Ort: Hier verlor die Menschheit ihre letzte Schlacht gegen die Verbannten unter der Führung von Kriegshäuptling Atriox, der den Master Chief im direkten Zweikampf besiegte und ihn kurzerhand ins All hinauswarf.





Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr einen abwechslungsreichen Shooter sucht.
- ... ihr gerne mit Gadgets experimentiert.
- ... ihr euch einen Oldschool-Multiplayer wünscht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine vielseitige Open World entdecken wollt.
- ... ihr als Einsteiger die Story verstehen möchtet.
- ... ihr Wert auf Fortschrittssysteme legt.

Raucht euch jetzt schon der Kopf, wird es euch bei der Kampagne von Halo Infinite die meiste Zeit so gehen. Entwickler 343 verschwendet keine Zeit damit, Neulingen die Ausgangslage zu erklären oder Figuren einzuführen. Ihr werdet dafür permanent mit bedeutungsschwangeren Namen und Begriffen wie Cortana, Blutsväter, Atriox oder Infinity bombardiert, die eine eigentlich vergleichsweise simple Geschichte kaschieren: Nach Atriox' Verschwinden haben sich die grimmigen Verbannten-Aliens auf Zeta eingenistet. Mit den verbleibenden Menschen führen wir eine Art Guerillakrieg gegen sie, um zu verhindern, dass sie den Halo-Ring als Waffe nutzen. Außerdem fechten wir eine persönliche Fehde mit dem neuen Verbannten-Häuptling Escharum aus.

Gleichzeitig wollen wir herausfinden, was mit unserer ehemaligen Partnerin Cortana passiert ist. Dabei hilft die gut gelaunte KI-Begleiterin namens ... öhm ... Waffe, die wir aus einem Blutsväter-Konstrukt fischen – ihr merkt schon: Ihr müsst Halo kennen, um Infinite zu verstehen.

Fehlende Einführungen sind aber bloß ein Problem der etwa zehn bis 20 Stunden langen Kampagne. Die Spielzeit hängt nämlich stark davon ab, wie ausgiebig ihr die Hub-Welten erkundet. Die vielen Open-World-Nebensächlichkeiten nehmen der Story aber gehörig den Wind aus den Segeln und strecken sie unnötig. Flieht ihr gerade noch spektakulär aus einem explodierenden Raumschiff, müsst ihr im nächsten Atemzug drei Luftabwehrgeschütze deaktivieren oder Daten aus vier Sendern auslesen. Gähnt!



Das Shooter-Gameplay ist aktuell das Highlight von Halo Infinite. Das Gesamtpaket präsentiert sich aber noch mager.

Die Ringwelt Zeta ist groß, hübsch, aber auch ein wenig öde.



Es gibt einen Tag-Nacht-Wechsel, insbesondere die Sonnenauf- und -untergänge sehen schick aus.

... und fantastisch!

Was für Serienneueinsteiger schwierig zu verdauen ist, lässt Fan-Hezen höherschlagen. Wer mit Halo vertraut ist, kann die Kritik an der Story ignorieren und sich schon mal Taschentücher und Decke gegen Tränen und Gänsehaut zurechtlegen. Der vertraut imposante Soundtrack jagt euch durch verlassene Ruinen, in denen das Echo eines gewaltigen, intergalaktischen Erbes schallt, und die fantastisch geschriebenen und auf Englisch und Deutsch toll vertonten Dialoge vermitteln viel mehr als nur hohle Lore-Phrasen.

Der Master Chief wirkt selbst mit Helm sympathisch und menschlich, während er herrlich trocken mit seiner KI kommuniziert. »Können Sie das hacken?« – »Nein!« Und schon landet die gepanzerte Faust in der filigranen Alien-Technologie. Okay, so geht's auch. Beide können sich hier und da einen spöttischen Kommentar nicht verkneifen, während der aufgeregte Echo über Funk zur Vorsicht mahnt oder mit dem leichtsinnigen Duo schimpft. Man muss die drei einfach ins Herz schließen. Dahinter steckt aber mehr als leichte Unterhaltung. Halo Infinite ist unglaublich emotional aufgeladen, weil

Es müssen nicht immer Kugeln sein: Auch die Schwerter schneiden butterweich durch Gegner.



so viel unter der Oberfläche brodelt. Der Master Chief wirkt augenscheinlich stark und gefasst, hadert innerlich aber sehr mit sich. Er ist zerfressen von Schuldgefühlen, weil er Gefährtin Cortana und den Kampf gegen Atriox verloren hat. Gleichzeitig spürt man zu jeder Zeit, wie intim die Beziehung der beiden immer noch ist, ohne dass es viele Worte braucht. Selbst Escharum mit seiner augenscheinlich recht flachen Motivation beweist noch Tiefe. Er und der Master Chief sind sich erstaunlich ähnlich, und beide respektieren einander ehrenvoll als Krieger auf dem Schlachtfeld. Keine Figur bleibt eindimensional.

Die Open World hätte es nicht gebraucht

Halo verzichtet zwischendurch immer wieder auf die gewohnten Schlauchlevels und entlässt uns in Open-World-Hubs. Eigentlich eine logische Weiterentwicklung, die mit aktuellen Trends geht. Die offenen Areale wirken aber trotzdem ein wenig wie aus der Zeit gefallen. Zum einen bietet Zeta einfach nicht die optische Vielfalt, die man sich heute von offenen Spielwelten wünscht. Dabei sorgt der Kontrast zwischen den monumentalen Alien-Bauten und der bergigen Waldlandschaft eigentlich für Aufbruchsstimmung und lädt zum Erkunden ein. Immer

wieder entdecken wir lauschtige Plätzchen, an denen exotische Vögel über Wasserfällen kreisen, oder auch gefallene Spartans in Felsspalten, neben denen ein Audiolog von ihrem tragischen Schicksal erzählt. Aber der Halo-Ring sieht einfach überall gleich aus, sodass wir uns schnell sattgesehen haben.

Auch die linearen Passagen führen uns durch die immer gleichen herrschaftlichen Katakomben tief in den Strukturen des Zeta-Rings, hier legt aber die Inszenierung einen spürbaren Zahn zu, wenn wir gleich mehrere Raumschiffe abwehren oder uns an aggressiven Wächterdrohnen vorbei den Weg zu einem rettenden Aufzug freikämpfen.





Der Typ mit dem Namen und dem Schild- und Gesundheitsbalken ist ein Zwischenboss.

Zum anderen gewinnen auch die generischen Open-World-Aufgaben aus dem Baukasten keinen Blumentopf. Ihr nehmt optisch sehr ähnliche Außenposten oder Feindbasen ein, zu denen ihr dann auch schnellreisen dürft, zerstört Propagandatürme, befreit Verbündete oder schaltet hochrangige Ziele aus. Als Belohnung winkt eine Ressource namens Tapferkeit, mit der ihr neue Fahrzeuge und Waffen freischaltet. Beides lässt sich aber zu Genüge auch so in der Spielwelt aufgabeln. Wirklich freier wird Halo also nicht durch die Open World, im Gegenteil: Die weitläufigen Gebiete lenken eigentlich nur von einem unglaublich spaßigen Shooter-Feuerwerk ab.

Das ist neu: Greifhaken und Gadgets

Spielerisch ist Halo Infinite ein Brett, weil es genau da punktet, wo viele andere Shooter schwächeln: bei der Gegner-KI, beim Schussgefühl und bei der enormen Waffenvielfalt. Außerdem bringt der Greifhaken als geniale Neuerung zusammen mit weiteren Gadgets noch zusätzlich Schwung ins Arsenal. Das entschuldigt ein Stück weit sogar die generischen Verbannten-Festungen, weil wir uns so gerne durch sie bewegen, um dort alles und jeden umzuballern.

Mit dem Greifhaken überwindet ihr nicht nur mühelos wie eine flinke Spartan-Ziege Berge oder zieht euch auf hohe Gebäude, um einen Sniper zu überrumpeln. Ihr krallt euch auch direkt an Schilden fest und lähmt so Feinde oder entert Fahrzeuge, um im nächsten Atemzug den Fahrer herauszuzerren und selbst das Steuer zu übernehmen.

Über die sogenannten Spartan-Kerne dürft ihr außerdem mit eurem Spielstil experimentieren. Per Greifhaken oder Dash-Sprung zieht ihr euch schnell aus der Affäre,

während ihr mit dem Schild eine Stellung länger halten könnt. Die Fähigkeiten werdet ihr nach und nach auf, indem ihr die Module beim Erkunden aufstöbert und in euren schicken grünen Anzug einsetzt.

Wo Halo anderen Shootern davonläuft

Hinzu kommt eine aberwitzig große Auswahl an Schießweisen und Granaten, wobei ihr jeweils zwei Arten mit euch führt. Mit dabei sind alte Bekannte wie die Allianz-Nadelpistole mit ihrem Schwall aus Laserprojektilen, messerscharfe Lichtstrahlen, Plasma-geschosse oder auch klassische Scharfschützen- und Sturmgewehre.

Neu sind Schockwaffen, deren Projektile sich verketten und von Gegner zu Gegner springen, oder einzelne Waffen wie der Mangler, eine Bolzenpistole, die auch dick gepanzerten Verbannten die Helme aus der Nähe wegbläst. Alles begleitet von wuchtigem Treffer-Feedback, eleganten Animationen und knackigen Waffensounds, die wummern, dröhnen, fauchen und zischen, während wir Verbannte mit Kugeln durchsieben.

Hinter der großen Auswahl steckt aber mehr als nur eine Spielerei: Eure Schrotflinte kann noch so dick sein, gegen Schilde ballert ihr euch damit dumm und dämlich, während ein Plasmagewehr sie wie Butter schmilzt. Die Feinde reagieren außerdem klug, hechten vor Granaten weg und stürmen auf euch zu, wenn ihr gerade nachladen müsst. Selbst auf dem leichtesten der vier Schwierigkeitsgrade können die Horden an Aliens euch gefährlich werden, wenn ihr nicht die richtige Taktik gegen jeden Typ lernt. Schwertragende Elites machen sich zum Beispiel unsichtbar – hier hilft mit dem Sensor gegen optische Tarnungen das vierte und letzte Gadget. Auch die kleinen Grunts

KOOP UND FORGE

Bisher war bekannt, dass die Koop-Features für die Storykampagne erst rund drei Monate nach dem Launch des Singleplayer-Teils von Halo Infinite erscheinen sollen. Aber jetzt müssen wir noch länger warten, und zwar offenbar mindestens bis Mai 2022. Es bleibt dabei, dass die Koop-Option für die Storykampagne mit dem Start der zweiten Season veröffentlicht werden soll, aber die wurde jetzt verschoben, da Season 1 drei Monate länger dauern soll, also ungefähr bis Mai 2022.

Forge kommt sogar noch später: Der Kreativmodus soll nach wie vor mit der dritten Season an den Start gehen. Das bedeutet, dass sich auch der Release des Schmiedemodus mindestens drei Monate nach hinten verschiebt. Wenn Season 2 ebenfalls sechs statt drei Monate laufen sollte, würde das aber heißen, dass Forge erst ein Jahr nach Launch, also frühestens im Dezember 2022 erscheint. Weil es sich bei diesen Plänen bisher nur um grobe Ziele handelt, kann sich daran natürlich auch noch einiges ändern. Microsoft und 343 Industries nennen absichtlich keine festen Daten.

sind nicht zu unterschätzen, wenn sie sich todesmutig mit Granaten am eigenen Körper auf euch stürzen. Es ist aber auch ein bisschen niedlich, wenn sie dabei laut: »Bitte töte mich nicht, lass mich dich töten!« rufen. Noch knackiger und spannender werden die Schießereien aber natürlich, wenn wir uns im Multiplayer anderen Spartans gegenübersehen.

Der Multiplayer ist zu gut, um jung zu sterben

Halo Infinite hat Mumm bewiesen. Der Multiplayer-Part erschien bereits vorab kosten-

WIE STEHT ES UM DIE TECHNIK?

Halo Infinite bietet auf dem PC umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten bei Texturqualität, Reflexionen, Beleuchtung und mehr. Futuristische Gebäude wechseln sich im Multiplayer stimmungsvoll mit alpinen Tälern oder trockenen Wüsten ab. Im Singleplayer leidet die optische Vielfalt etwas, weil man nur auf dem grünen Halo-Ring und in den allesamt sehr ähnlich wirkenden Blutsäter-Konstruktionen unterwegs ist. Mit unserer GeForce RTX 2070 und einem Core i7-8700k schaffte der Shooter bei hohen Einstellungen und 4K-Auflösung zwischen 40 und 60 FPS. Bei Full HD gab es keine Probleme, die 60 FPS zu halten.

Die Steuerung lässt sich im Detail anpassen und funktioniert mit Controller oder Maus und Tastatur problemlos. Obwohl Halo eigentlich auf der Konsole zu Hause ist, überzeugt uns Letztere sogar mehr, weil es sich einfacher zielt und die Fahrzeuge damit nicht ganz so unbeholden herumiefern. Trotzdem ist es ungewohnt, sie mit der Maus zu lenken, statt es über die WASD-Tasten zu tun. Auf dem Gamepad benutzen wir hier beide Sticks.

Schlimme Bugs oder Abstürze begegneten uns nicht, allerdings kam es während der Kampagne insgesamt dreimal vor, dass die Geometrie von Objekten oder Gegnern brach, die dann als unförmige Stachelgebilde erschienen. Ein Neustart behob das Problem jedes Mal.



los und warf sich mitten auf das Schlachtfeld zwischen die Schwergewichte Battlefield 2042 und Call of Duty Vanguard. Eine riskante Strategie, die aufging: Fast 300.000 Spieler stürzten sich allein über Steam zeitgleich ins Gefecht. Wo Battlefield mit der eigenen Technik kämpft, läuft Halo butter-

weich, und während Vanguard auf ausgetretenen Pfaden wandelt, fühlt sich ein Halo heutzutage mutig und frisch an.

Aber so hell das Feuer noch lodert, so klar und deutlich wird auch, dass es nicht lange so weiterbrennen kann. Halo ist anders, fordernd, altmodisch – aber nicht nur im Gu-

ten. Es knirscht genau da, wo die moderne Shooter-Konkurrenz brilliert: bei Fortschritt und Langzeitmotivation. Wo ein CoD oder BF jede coole Aktion belohnt und feiert, während zig Maps, Modi und Freischaltungen locken, bleibt die Ausbeute in Halo Infinite ungewöhnlich mager.

Zwei Modi, zwei Welten

Infinite verzichtet auf akribische Loadout-Basteleien, die man aus modernen Shootern kennt. Stattdessen startet jeder Spieler mit der gleichen simplen Ausrüstung aus Sturmgewehr, Pistole und zwei Granaten. Gadgets wie einen besonders starken Panzer, eine optische Tarnung oder die mächtigen SciFi-Waffen mit ihren Lasern und Plasmageschossen muss man unterwegs einsammeln. Alle bringen also die gleichen Voraussetzungen mit – das weckt Erinnerungen an Klassiker wie Unreal Tournament.

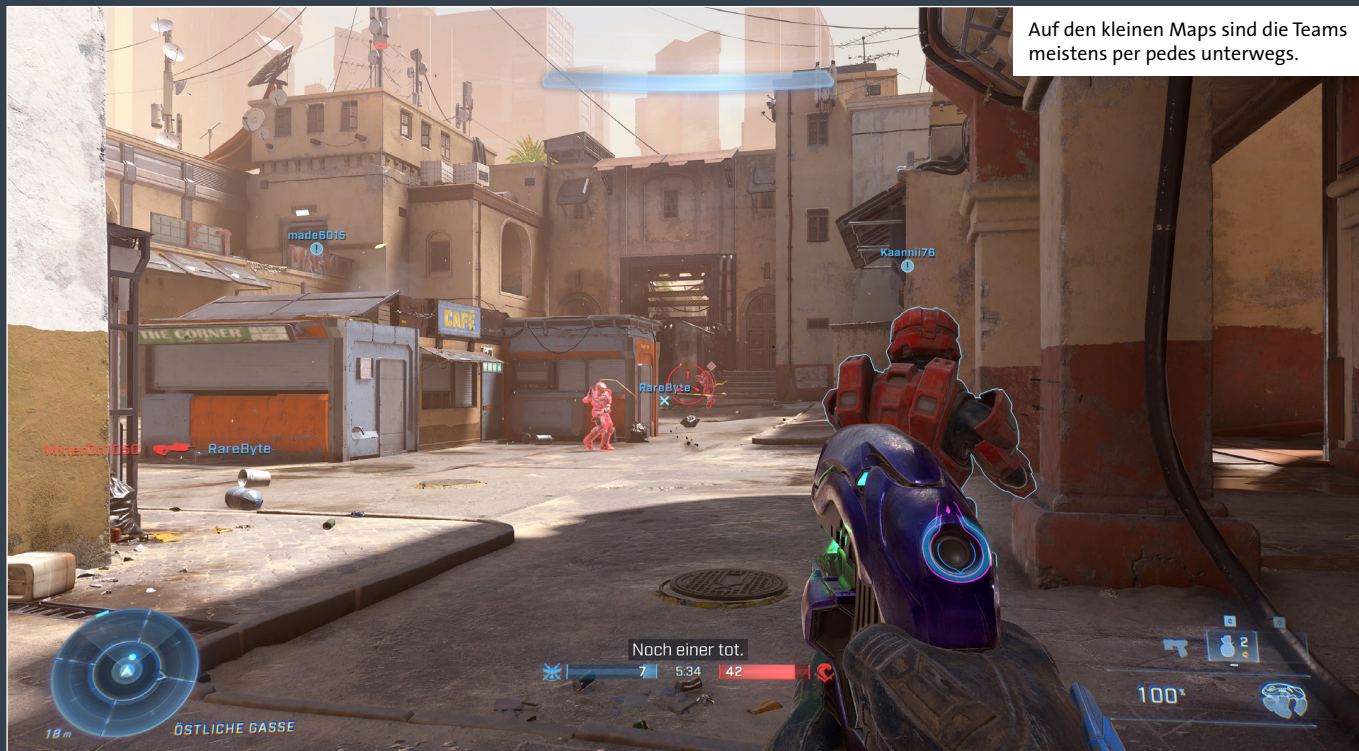
Ein wenig nach E-Sport-Turnier fühlt sich auch die kleine Spielvariante an, wo Viererteams auf engem Raum um Kills und Objectives wie Capture the Flag rangeln. Die große Version mit zwölf Spielern auf beiden Seiten verlagert die Gefechte auf weitläufige Maps à la Battlefield, wo die Fahrzeuge für deutlich mehr Chaos und kreativen Freiraum sorgen. Infinite vereint also eigentlich das Beste aus zwei Shooter-Welten, verkauft seine Stärken aber in unseren Augen völlig unter Wert. Kommen wir aber erstmal zu dem, was Halo von der Konkurrenz abhebt.

Taktik und Skill auf engstem Raum

Gerade in der kleineren der beiden Spielvarianten fühlt sich Halo Infinite sehr taktisch und oldschool an. Verschachtelte Gassen, Läden und unterirdische Tunnel führen zu engen Nischen, die Snipern einen perfekten Blick auf weitläufige Plätze wie einen

Das Gegner- und Waffendesign: bunt. Es macht einfach gute Laune.





orientalischen Basar gewähren. Aber wir finden so auch genug Wege, sie geschickt zu umlaufen oder um eigene Hinterhalte zu planen. Ihr sucht nicht nur die optimale Waffe und übt euch im Zielen, sondern müsst euch bei nur vier Spielern auf jeder Seite auch genau absprechen, kooperieren und richtig positionieren.

Im Vergleich zu höheren Teilnehmerzahlen fällt sofort stark ins Gewicht, wenn jemand auf Teamwork pfeift – gerade bei den Objectives. Die verlangen klassisch, möglichst viele Gegner auszuschalten, die feindliche Flagge zu erobern, Punkte zu halten oder einen Ball im Idealfall ununterbrochen

über die Karte zu bugsieren. Wer lieber solo auf Kill-Jagd geht, wird nicht nur schnell überrumpelt, sondern versaut bisweilen auch seinem Team komplett die Tour.

Sandbox-Chaos à la Battlefield

Die taktische Tiefe geht in der großen Variante für 24 Spieler nicht verloren, wird aber durch ein Sandbox-Chaos voller Spielergebnisse und glanzvoller Triumphe erweitert, wie man es von Battlefield in seinen besten Momenten kennt. Während die Fahrzeuge im kleinen Modus kaum zur Geltung kommen, könnt ihr euch hier mit eurem Squad auf einen Warthog-Kampfjeep werfen

und direkt in die gegnerische Basis brettern. Während ihr die überrumpelten Spartans mit Kugeln durchsiebt, stürzen Banshee-Flugzeuge von oben herab, oder ganze Gruppen verschanzen sich für Überfälle an strategischen Punkten auf den weitläufigen Karten rund um grüne Hügel, Felsschluchten, Bunker und gestrandete Raumschiffe, um euch in einem dramatischen Shootout den Rückweg abzuschneiden.

Viele Schlachten verwandeln sich im großen Modus in ein erbarmungsloses Kopf-an-Kopf-Rennen, bei dem jeder kleine Sieg und jeder Kill zählen. Die Modi jagen eure zwölf Spieler über das ganze Schlachtfeld, weil ihr

15. November 2021 – 02. Mai 2022 – 15. November 2021 – 02. Mai 2022
SAISON 01
166 Tage

HELDEN VON REACH

Dank dir haben wir Halo gefunden, seine Geheimnisse entschlüsselt und den Willen unseres Feindes gebrochen.

PREMIUM BATTLE PASS

03

SAISON 01

Handgelenk
UA/P10A
ARMSCHIENE

HERAUSFORDERUNGEN

TÄGLICH	7:32:49
ÜBUNG MACHT DEN MEISTER 9	
Beliebige PvP-Partien spielen	1/4
WÖCHENTLICH	6 Tage
BEWÄHRTER SIDEKICK	
Gegnerische Spartans mit der Sidekick-Pis	0/5
GOOSE-SPRIT	
Einen gegnerischen Spartan mit dem Gran	0/1
FESTUNGSSTÜRMER	
Schließe eine Partie „Festungen“ ab	0/1
GROSSES TRUPP-HANDGEMENGE	
Beliebige Partien „Schlacht mit großen Tec	0/2

Erhöhe die Stufe deines Battle Pass mit EP von abgeschlossenen Herausforderungen, um Belohnungen zu verdienen!

Begeisterung kommt weder bei den Herausforderungen noch bei Levelfortschritt oder Belohnungen auf.

Kiskadee
1
Tab
Fi

DIE NEBENAKTIVITÄTEN VON HALO INFINITE

**Propagandatürme**

Die Zerstörung dieser Objekte lässt das Tapferkeitskonto anwachsen.

**Mjolnir-Schrank**

Wer diese auf Zeta Halo findet, schaltet kosmetische Items für den Free2Play-Multiplayer von Halo Infinite frei.

**Hochrangige Ziele**

Diese in der Regel besonders widerstandsfähigen Gegner beschern dem Chief neben Tapferkeitspunkten auch besondere Waffenvariationen.

**Außenposten**

In diesen schwer bewachten Verbannten-Einrichtungen gilt es meist, ein bestimmtes Ziel zu erledigen, etwa Treibstoffsilos zu zerstören.

**Blutsväter-Artefakte**

Diese Bauten enthalten uralte Daten, die mehr über Zeta Halo verraten. Nach einem Scan können diese untersucht und ausgelesen werden.

**Marine-Trupps**

Wenn der Master Chief den UNSC-Einheiten aus der Patsche hilft, kämpfen sie zukünftig an seiner Seite und lassen sich an Vorposten anfordern.



Spartan-Kerne

Diese grün leuchtenden Truhen enthalten die wertvollen Aufrüstungspunkte für die Rüstungsfertigkeiten des Master Chiefs. Grün, ihr versteht?



Operationsbasen

Wenn die Verbannten von diesen Nachschubposten vertrieben sind, lassen sich dort Waffen, Marines und Fahrzeuge anfordern.

die gegnerische Fahne holen, alle markierten Punkte einnehmen und überdies gleichzeitig halten oder überall verteilte Energiezellen einsammeln muss.

Auch hier gewinnen Zusammenhalt und zielorientiertes Spielen, es passiert nur noch viel mehr um euch herum. In beiden Modi ist zudem das Schießen samt Waffengefühl über jeden Zweifel erhaben – auch wenn man sich für erfolgreiche Abschüsse erst reinfuchsen muss.

Halo ist perfekt, um endlich gut in Shootern zu werden

Infinite lässt euch nicht mogeln, denn Glück spielt fast keine Rolle: Ihr landet extrem selten zufällig einen Kopfschuss auf einen geschwächten Feind, es gibt auch keine schnellen Kills aus der Hüfte. Denn im Vergleich zu CoD, BF und Co. bringt der SciFi-Shooter eine enorm hohe Time to Kill mit. Wegen der futuristischen Schilde der Spartans braucht ihr selbst bei Kopfschüssen mehrere Treffer, um einen Gegner unschäd-

lich zu machen. Wer Abschüsse erzielen will, muss also das Fadenkreuz eisern auf dem Feind halten, permanent den Rückstoß ausgleichen und dabei auch noch selbst in Bewegung bleiben, um kein leichtes Opfer abzugeben. Ein komplizierter Tanz, der anfangs ziemlich fordern kann.

Halo schafft es dank seines einzigartigen Waffenarsenals außerdem, dass sich selbst Schildtreffer wuchtig und befriedigend anfühlen. Plasmakanonen schmelzen zischend den unsichtbaren Schutzmantel, Laserstrahlen schneiden gleich in mehrere Gegner, während Sturmgewehrfeuer in unseren Ohren trommelt und ein dumpfer Knall dafür belohnt, feindliche Spieler direkt im Nahkampf aus der Rüstung zu hauen. Die immer gleich wirkenden menschlichen Spartan-Gegner schaden dem wuchtigen Spielgefühl von Infinite also kein bisschen.

Besonders mächtig fühlt man sich mit den legendären Sniper-Gewehren oder Raketenwerfern, die während der Matches auf den Maps auftauchen. Die töten plötzlich mit nur

einem Schuss und verwandeln uns für einen Augenblick in Götter auf dem Schlachtfeld.

Wo Halo die Luft ausgeht

Das klingt nach einem PvP-Traum zwischen Unreal Tournament, CS:GO, Call of Duty und Battlefield. Halo bringt spielerisch eigentlich alles mit, versteht nur seine moderne Zielgruppe nicht. Wo viele zeitgenössische Spiele es mit den Belohnungen übertreiben, entfernt Halo Infinite sogar die rudimentären Ränge aus den Vorgängern. Von Fortschritt zeugt nur noch, dass man pro Match 50 bis 300 Erfahrungspunkte erhält – für abgeschlossene Partien, nicht für Kills, Waffenmeisterungen oder besondere Aktionen. Halo-Fans freut der Battle Pass mit Spartan-Rüstungsteilen, bekannten Serien-Skins oder Anzugfarben, es dauert aber viel zu lange, sie freizuspüren, weil das ganze Vorankommen an den Challenges hängt.

Aufgaben wie »X Gegner mit einem Granatwerfer der Gungoose erledigen« schränken uns in der Praxis nur im Spielspaß ein,

Klassiker wie Capture the Flag machen Spaß, es fehlt aber etwas.



MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Als Halo-Fan wurde mir beim Spielen der Kampagne von Infinite immer wieder wohl warm, oder ich bekam eine Gänsehaut. So aufgeladen ist die Geschichte rund um die vertrauten Helden, die um ein ganzes Universum fechten. Dabei punktet Infinite nicht nur bei Inszenierung und Musikuntermalung: Gerade in Shootern erlebt man selten, dass die Beziehungen der Figuren so viel Raum zum Atmen und Wirken bekommen. Dass ausgerechnet ein Typ, der seinen Helm nie abnimmt, und eine KI mich zu Tränen rühren, muss man auch erstmal schaffen. Allerdings kenne ich auch die Vorgeschichte der beiden – Neulingen wird die tiefere Ebene der Erzählung wohl verborgen bleiben.

Die Open World ist leider nicht mehr als ein Gimmick, aber auch spielerisch fühlt sich Infinite sonst an, als würde ich nach Hause kommen. War meine Munition alle, habe ich mich fast schon gefreut, weil ich wieder eine neue Waffe ausprobieren konnte. Für jeden Gegner hatte ich irgendwann die perfekte Antwort parat: Schild mit Plasmakanone wegfeuern, Nahkampfangriff, herumwirbeln, Elites mit Schockgranate fesseln und anschließend mit dem Mangler einzeln per Kopfschuss wegfrühstücken. Hach ja. Rannte dann noch eine Horde wütender Brutes auf mich zu, war ich dank meines Greifhakens schnell ganz woanders und legte schon wieder an.

Auch im Multiplayer hat Halo Infinite alles, was ein großartiger Shooter braucht. Die einzigartigen Waffen bringen frischen Wind ins Standardarsenal aus Sturmgewehren, Schrotflinten, Snipern und Co., die futuristischen Maps sind verwinkelt und vielseitig. Sehe ich im direkten Aufeinanderprallen kein Land, umlaufe ich Gegner eben und nutze, dass ich sie von hinten im Nahkampf mit nur einem Schlag ausschalten kann – oder donnere eine Granate in ihre Mitte. Oder ich stürze mich auf den großen Karten mit meinem Team mitten ins Getümmel, markiere fleißig Gegner für sie und trage so zum Sieg bei, selbst wenn meine Kugeln nicht immer ins Schwarze treffen. Das macht Halo Infinite auch für Shooter-Anfänger nicht überfordernd, gleichzeitig geht der taktische Anspruch aber tief genug, um auch Veteranen vor den Bildschirm zu fesseln. Nur bei Abwechslung, Progression und Vielfalt müssen die Entwickler dranbleiben. Denn im aktuellen Zustand bietet Halo vor allem ein spaßiges Grundgerüst für einen langlebigen Shooter. Maps und Modi kennt man schon nach wenigen Stunden in- und auswendig, und selbst mit ersten Änderungen fühlt sich das Leveln noch belanglos und unbefriedigend an. Aktuell habe ich so viel Spaß mit dem reinen Gameplay, dass das nicht so schwer ins Gewicht fällt. Aber auf lange Sicht fehlt mir etwas, auf das ich hinarbeiten kann.



Der Greifhaken kann nicht nur im Kampf oder zur Bewegung genutzt werden, sondern auch um Gegenstände wie Explosivkisten heranzuziehen.

sind für Neulinge kryptisch formuliert und lassen sich auch noch schwer umsetzen, weil sich weder Modi noch Karten in den Standardpartien manuell auswählen lassen.

343 hat hier seit Release immerhin auf das Feedback gehört und an den Belohnungen geschraubt. Inzwischen ernten Spieler für ihr erstes Match 300 XP, gefolgt von 200, 100 und erst ab dem siebten Spiel 50 XP – so viel gab es vorher nur für die erste Runde, dann mussten die Spieler bei den Herausforderungen ran, um zu leveln. Eine löbliche Verbesserung, die das Vorankommen weniger mühsam gestaltet. Durch fehlende Rewards für Kills oder zielorientiertes Spielen fühlt es sich aber trotzdem noch zäh und wenig befriedigend an, auf die für den Level-up benötigten 1.000 Punkte zu kommen.

Ein guter Shooter braucht keinen Battle Pass, der dem Spieler eine Karotte vor die Nase hält und dafür die Hand aufhält, um Spaß zu machen. Es fühlt sich aber einfach trocken an, dass am Ende unterm Strich das Gleiche rauskommt, egal ob man gewonnen oder verloren hat, gut oder schlecht war. Es fehlt der Fortschritt, der langfristig motiviert und der eigenen Leistung im Spiel Bedeutung verleiht, ohne dass man sich dafür verbiegen muss. Ein harter Kern kann vielleicht darauf verzichten, aber um zu überleben, muss Halo Infinite die Spielergeneration überzeugen, die von Fortnite, CoD Warzone und Co. gewöhnt ist, dass ihr Engagement direkt gewürdigt und sichtbar wird.

Zu wenig Halo-Charme

Maps wie »Streets« mit neonbeleuchteten Cyberpunk-Gassen oder »Behemoth« mit großflächigem Wüstensand für Fahrzeuge und einer futuristischen Konstruktion für direkte Schlagabtausche in der Mitte sehen schick aus. Da es nur zehn Karten gibt, tauchen die in der Rotation aber immer wieder auf, und man hat sich schnell sattgesehen.

Genauso bei den Modi. Es fehlen frühere Halo-Highlights wie Team Swat oder Warzone, die Standards à la Capture the Flag und Domination aufbrechen. Ersteres ist ein Hardcore-Modus ohne Schilde oder Bewegungssensoren, was das Spiel und die Time

to Kill enorm beschleunigt. Headshots sind angesagt! Warzone spielt auf großen Karten für 24 Teilnehmer und führt zusätzlich KI-Gegner ein, was das Chaos weiter multipliziert. Beide Varianten könnten aber theoretisch noch nachgeliefert werden.

Halo Infinite bleibt trotzdem eine fantastische Shooter-Überraschung für PvP- und Story-Fans in diesem Herbst, die sich nicht vor BF 2042, CoD Vanguard und Warzone verstecken muss. Damit der Gratis-Multiplayer langfristig überlebt, müssen die Entwickler aber noch ein paar Schrauben festzurren. ★

HALO INFINITE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4440 / FX-8370
GTX 1050 Ti / RX 570
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700k / Ryzen 7 3700X
RTX 2070 / RX 5700 XT
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ schicke Waffen- und Gegnerdesigns ➤ scharfe Texturen ➤ Gänsehaut-Soundtrack ➤ monotone Landschaft ➤ altbackene Gesichtsanimationen

SPIELDESIGN



➤ fantastisches Schussgefühl ➤ spaßige und nützliche Gadgets ➤ schlaue Gegner ➤ abwechslungsreiche Multiplayer-Maps ➤ repetitive Aktivitäten

BALANCE



➤ alle Schwierigkeitsgrade fordernd ➤ Bot-Matches ➤ faire Speicherpunkte ➤ dröges Fortschrittssystem im Multiplayer ➤ fummelige Fahrzeugsteuerung

ATMOSPHERE / STORY



➤ vielschichtige Figuren ➤ tiefes Sci-Fi-Universum ➤ humorvolle Dialoge ➤ intensives Schlachtgetümmel ➤ keine Erklärungen für Neulinge

UMFANG



➤ lange Kampagne ➤ Sammelobjekte ➤ viele Optionen bei eigenen Matches ➤ wenige Mehrspielerkarten und -modi ➤ noch kein Koop und Leveleditor

FAZIT

Halo Infinite schwächelt bei der Open World, brilliert aber beim Shooter-Gameplay dank Waffenvielfalt und Anspruch.

