



Aufgebohrte Umsetzung

Halo

Auf der E3 war die PC-Fassung des Xbox-Hits erstmals spielbar. Unser Eindruck: Konvertierung geglückt.



Die Assault-Rifle ist gegen die Covenant-Krieger die Lieblingswaffe des Masterchefs. Falls die Munition ausgeht, kann er mit dem Kolben zuschlagen. Maximal zwei Knarren darf der Held gleichzeitig tragen.



Auf CD/DVD:
Video-Special
Auf »ab 16/ab 18«:
härtere Fassung

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Wenn beim Masterchief morgens der Wecker klingelt, steht ihm garantiert kein ruhiger Tag bevor. Denn die Marines der Erdstreitkräfte tauen den Superkämpfer nur dann aus seinem Kälteschlaf auf, wenn wirklich Not am Mann ist. Im Ego-Shooter **Halo** muss der Held die außerirdischen Covenants daran hin-

dern, eine uralte Alien-Waffe zu aktivieren. Die Xbox-Version von **Halo** tummelt sich bereits seit zwei Jahren in den Top 5 der Charts. Der bei Gearbox (**James Bond 007: Nightfire**) für die PC-Umsetzung verantwortliche Produzent Randy Pitchford erklärte uns auf der E3 am laufenden Spiel die wichtigsten Verbesserungen für den PC.



Auf dem Warthog-Jeep haben drei Mann Platz. Wo Sie sitzen, steht Ihnen frei.

Vollgas mit Maus

Die Solo-Kampagne von **Halo** bleibt am PC im Vergleich zur Xbox gleich. Nach wie vor kämpft sich der Masterchief zehn Kapitel lang über die Ringwelt Halo und brutzelt dabei zwölf Alien-Typen. Hin und wieder helfen Marines selbstständig in den Gefechten, meistens sind Sie jedoch alleine unterwegs. Einen Heidenspaß machen Fahrzeuge wie der Warthog-Jeep oder die Kampfgleiter der Covenants. Dank Tastatur und Maus steuern sich die Vehikel – wie auch die Per-Pedes-Abschnitte – viel besser als auf der Konsole. Schade: Die öden, überlangen Innenlevels der Vorlage müssen Sie auch am PC von Gegnern säubern – weniger wäre da mehr gewesen.

In den 19 Mehrspieler-Levels (Xbox: 13) stehen den maximal 16 Spielern neben allen Fahrzeugen zwei neue Waffen zur Verfügung: ein Flammenwerfer und eine Art Plasma-Artilleriekanone mit extrem hoher Reichweite. Nur im Multiplayer-Modus fährt zusätzlich ein Warthog-Jeep mit aufmontiertem Raketenwerfer. Randy Pitchford versichert: »Der Netzwerk-Code von Halo wurde komplett überarbeitet und auf Internet-Spiele getrimmt. Lags wird es nicht geben.« Nach dem

Erscheinen des Spiels im Oktober will Gearbox zudem kostenlose Mod-Tools nachliefern.

Frischzellen-Grafik

Kleine, aber feine Verbesserungen sollen **Halo** auf das aktuelle Optik-Niveau von PC-Spielen heben. »Wir haben viele Texturen ersetzt und benutzen jetzt Pixel Shader, etwa für Lichteffekte«, erklärt Pitchford. Tatsächlich wirkt **Halo** auf dem PC wesentlich schöner als auf der Xbox. Außerdem optimiert Gearbox das Spiel auf Geschwindigkeit: Die ellenlangen Ladezeiten der Konsolen-



Die tristen Innenlevels der Xbox-Fassung nerven auch auf dem PC, sehen aber etwas besser aus.

fassung etwa sind auf maximal zwei Sekunden geschrumpft.

Bei Bungie und Microsoft ist übrigens bereits **Halo 2** für die Xbox in Arbeit. Einen ausführlichen Bericht über dieses Spiel lesen Sie in der aktuellen Ausgabe 07/2003 unseres Schwes-
termagazins GamePro. **MS**

Halo

Genre: Ego-Shooter
Termin: Oktober 2003

Entwickler: Microsoft
Ersteindruck: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Auch wenn ich die Xbox-Version bereits durchhabe, auf dem PC werde ich der Alien-Brut erneut einheizen. Denn Optik und Steuerung entsprechen nun endlich dem PC-Standard. Und in keinem anderen Spiel macht das Herumheizen mit Jeep und Panzer so viel Spaß wie in Halo, vor allem im Multiplayer-Modus.«