

Der Herr der Ringwelt



Auf Video-CD:
1. Video-Special
Auf DVD:
2. Video-Special:
die ersten 90
Minuten +
Multiplayer

Halo

Prächtige 3D-Landschaften,
Bombast-Effekte und mega-schlaue
Monster: Auf einem fernen Planeten
kämpfen Sie als Elitekrieger um das
Schicksal der gesamten Galaxie.

WWW

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

Facts

- 10 Kapitel
- 7 Umgebungen
- 9 Waffenarten
- 12 Allientypen
- 5 Vehikel
- 27 Multiplayer-
Modi
- 13 Mehrspieler-
Maps

Inhalt

Mega-Preview	20
Beispiel-Mission	23
Steuerbare Vehikel	24
Halo: Die Story	26
Halo: Multiplayer	28
Wo bleibt die PC-Version?	30
Halo: Die Alternativen	32

Dauer-Daddeln



Redakteurs-Glück: Peter Steinlechner und Mick Schnelle
spielten Halo sechs Tage lang auf zwei Xbox-Konsolen.



Ein Truppentransport der gegnerischen **Covenant-Außerirdischen** setzt seine gefährliche Fracht ab – direkt vor Ihrem Kampftrupp aus Fahrer, Beifahrer und Kanonier im Jeep.

Wie ein Schmuckstück schwebt der Ringplanet im All. An der Außenseite nur dunkle Materie, an der Innenseite jedoch glänzen Länder und Meere, reihen sich die Kontinente aneinander. Die Entdeckung einer solchen Welt würde jeden irdischen Himmelforscher entzücken – aber für Sie bedeutet das Gestirn Krieg. Im Ego-Shooter **Halo** kämpfen Sie auf den Bergen und in den Schluchten der namensgebenden Ringwelt gegen Alien-Armeen. Gemeinsam mit Teamkameraden brettern Sie in Hightech-Vehikeln durch die prächtige Landschaft und jagen schlauen KI-Monstern Gewehr- und Raketenkugeln ins außerirdische Hinterteil. In Gebäudekomplexen und unterirdischen Hallen räumen Sie mit modernstem Kampfgerät unter der interstel-

laren Brut auf. Nicht nur ums eigene Überleben geht es dabei, sondern auch um Antworten: Wer hat die Ringwelt eigentlich gebaut – und warum?

Seit gut zwei Jahren bastelt das amerikanische Entwicklerteam Bungie an dem Großprojekt. Jetzt ist es fertig, wenn auch noch nicht auf PCs, sondern in der Fassung für die Xbox von Microsoft. GameStar hat zwei dieser Konsolen ergattert und das Actionspektakel mit mehreren Redakteuren durchgespielt.

Einsamer Elitekämpfer

Die Erde steht 2552 vor der Zerstörung durch die aggressiven Covenants. Der Raumkruzer Pillar of Autumn (»Herbstsäule«) soll die Aliens von unserem Planeten weglocken und steuert einfach irgendwo ins All – zufällig in die Nähe von Halo.

Der Plan gelingt, die Aliens wollen die mysteriöse Ringwelt für sich haben und greifen massiv an. Also reißt ein Vorgesetzter Sie aus dem Reich der Cyborg-Träume. Der erste Level an Bord des Schiffs ist dramatischer Story-Einstieg mit schwer bewaffneten Invasoren in bren-

nenden Gängen, gleichzeitig aber das Tutorial: Sie lernen alles Grundsätzliche in Sachen Bedienung, Bewegung und Angriff. In letzter Sekunde gelingt Ihnen dann der Sprung in die Rettungskapsel. Wenig später stehen Sie auf Halo und finden heraus, wer wirklich hinter dem



Nach Missionsende verlässt Ihr **Landungsschiff** in einer 3D-Zwischensequenz den Einsatzort.

Die stationäre
Geschützstellung
der Covenant
können Sie kapern
und dann selbst
damit schießen.



interstellaren Bauwerk steckt. Und vor allem: Warum es eine gewaltige Bedrohung für die gesamte Galaxie darstellt.

Die Story hält allerhand überraschende Wendungen bereit

und gehört mit zum Besten, was es derzeit im Action-Genre gibt. Erzählt wird sie sowohl in den Missionen per Sprachausgabe von Vorgesetzten und Kameraden, als auch in teils dramatischen Engine-Zwischensequenzen. Das Programm legt übrigens – trotz Xbox-Festplatte – nur einen Spielstand an und benutzt intern Savepoints. Speichern im gewohnten Sinne wird wohl der PC-Variante vorbehalten bleiben. Den gewünschten von vier Schwierigkeitsgraden können Sie zwischen den zehn großen Levels immer wieder neu auswählen.

Runde Sache

Langsam schweift unser Blick über lauschige Hügel. Am Horizont, hinter einem gewaltigen Meer, wölbt sich die Planetenkruste empor und bohrt sich in den Himmel. Ganz schnell verschrecken wir den Gedanken an möglicherweise nach oben spuckende Außerirdische auf der Gegengeraden. Die Sonne

geht auf, wirft einen rötlichen Schimmer auf das kleine Wäldchen neben uns und den leise dahinplätschernden Fluss. Fantastisch – am liebsten möchten wir in aller Ruhe mit einem Liedchen auf den Lippen durch die neue Welt lustwandeln. Geht aber nicht: Schon sausen zwei Covenant-Späher über uns hinweg, wenige Sekunden später folgt ein feindlicher Truppentransporter. Seine seitlichen Tore öffnen sich, Aliens springen aufs grüne Gras und jagen

uns sofort grell leuchtende Energiegeschosse um die Laischer. Schon tobt in der prächtigen Spielwelt ein Kampf, der einige Standards in Sachen 3D-Grafik und Bombasteffekte locker in Schutt und Asche legt.

Abgestimmter Angriff

Ein Dutzend Feindtypen hoppelte Ihnen im Spielverlauf vor die Flinte. Die meiste Zeit liegen Sie mit den Covenant im Clinch, später begegnen Ihnen auch mutierte Soldaten-Kolle-

Jörg Langer



Weltklasse-Design

Selten habe ich einen so gut designten Spielbeginn erlebt. Wie im Konsolenklassiker Zelda 64 lerne ich Schritt für Schritt, aber immer logisch in die Handlung eingebettet,

die gar nicht mal so unkomplexe Steuerung. Und es geht spannend weiter: Flucht vom Raumschiff, Ankunft auf Halo, Suche nach Überlebenden – die Linearität der Handlung und überschaubaren Ausmaße der einzelnen Abschnitte fällt da gar nicht auf. Bungie hat die besten Elemente aus Unreal (Gegner-KI, Grafikstil) und Half-Life (Story, Skript-Ereignisse) geklaut und geschickt um eigene Ideen erweitert. Der Jeep etwa ist ein echter Spaßbringer, weil er mit realistischer Physik durch die Landschaft brettet. So sehr es mich stört, dass PC-Spieler zugunsten der Xbox benachteiligt werden: Das Spiel Halo kann nichts für die Microsoft'schen Marketingpläne und ist erste Sahne.



Dieser Covenant verfehlt uns mit seinem Lichtschwert – unsere Alien-Pistole hingegen trifft.



An Bord der Pillar of Autumn heizen Sie den **Invasoren** mithilfe der Crew ein.

gen und Zombie-Aliens. Mit seiner Feind-KI setzt das Programm neue Maßstäbe. Beispiel: Wir öffnen ein riesiges Tor, dahinter liegt eine große Halle mit vielen Kisten und diversen Gerätschaften. Ganz am Ende – weit außerhalb unserer Schussreichweite – lauern gut zwei Dutzend Feinde. Anstatt sofort anzugreifen, verschanzen wir uns auf einem Hügel gegenüber. Von oben sehen wir dann, wie die Aliens sich durch den Raum in unsere Richtung vorar-

beiten. Die größeren – offenbar klügeren – laufen von Deckung zu Deckung, agieren extrem vorsichtig und feuern höchstens mal einen Probeschuss auf uns. Die zwergähnlichen Kreaturen handeln weniger vorsichtig – achten aber darauf, zusammenzubleiben und auch mal auf einen Kollegen zu warten.

Listig und lustig

Zusammen mit den Animationen haucht die KI den – optisch teils ein wenig steril wirkenden –

Außerirdischen glaubwürdig Leben ein. Da stöhnt ein verzweifelter Alien mitten im Großangriff »They're everywhere!« oder gellt, wenn ihm eine Granate vor die Füße plumpst, erschreckt: »Grenades!« Menschliche Sprache beherrschen leider nur die beiden kleineren Covenant-Soldatentypen, deren fiepsige Stimmen übrigens ziemlich lustig klingen. Von deren Ausrufen haben die Entwickler so viele aufgenommen, dass Sie immer wieder andere Sätze zu hören bekommen.

Ein Monstertyp wirkt nach wenigen Schüssen fast eingeschüchtert und verharrt dann bewegungslos in Deckung. Aber wehe, er fängt weitere Treffer. Dann versteht er plötzlich keinen Spaß mehr, heult beleidigt auf, dreht durch und stürzt sich blindwütig auf Sie. Abteilung »Makaber, aber nett anzuschauen«: Viele Aliens feuern im Moment des Ablebens noch ein paar ungezielte Schüsse ab.

Die KI Ihrer Soldaten-Kollegen spielt übrigens fast keine Rolle, weil Sie nur ganz selten mal im Team unterwegs sind. Immerhin erledigen die Kameraden alle grundlegenden Auf-



Der dicke Außerirdische mit Energiewaffen (links) und mächtigen **Stacheln** ist der stärkste Kämpfer der Covenant.

Beispiel-Mission

Mit einem **Landungsstrupp** stürmen Sie die feindliche **Festung** am Strand. Dann klettern Sie als Fahrer in den **Jeep**, erkunden die Insel, liefern sich mit Aliens Scharmützel und entdecken schwer bewachte Bunker. Im außerirdischen Kartenraum sind die Türen dicht, also kämpfen Sie sich erst in das **Sicherungsgebäude** und schalten die Systeme ab. Dann geht es wieder zum **Kartenraum**, wo Sie mehr über die Superwaffe auf Halo erfahren.



Steuerbare Vehikel

Fünf dicke Geschützplattformen stehen in Halo bereit. Heftiger Beschuss kann sie umstoßen – per Tastendruck lassen sie sich aber wieder aufrichten.



Mit dem Jeep vom Typ **Warthog** sind Sie am häufigsten unterwegs, ein Beifahrer sowie ein Kanonier passen mit an Bord. Die Steuerung ist nicht ganz einfach, der Geländewagen tendiert zum Schlittern.

Der **Scorpion**-Panzer hat ein wichtiges Argument auf seiner Seite: eine großkalibrige Kanone – zwar mit langer Nachladezeit, aber dafür effektiv. Für kleinere Feuerstöße greifen Sie auf das arg schwächliche Mini-MG zurück.



In den **Banshee** klettern Sie erst ganz zum Schluss – und selbst dann nur in einem Level mit eingeschränkter Bewegungsfreiheit. Der Gleiter hat eine starke Kanone sowie eine mittelstarke Extrawaffe.

Das Hovercraft **Ghost** schwebt gut einen halben Meter über dem Boden. Es ist extrem wendig und vergleichsweise einfach zu steuern. Seine Bordkanone ist prächtig geeignet, einzelne Feinde schnell auszuschalten.



Der stationäre **Alien-Geschützturm** lässt sich zwar nicht durch die Gegend kutschieren – aber Sie können mit seinen mega-starken Kanonen selbst größeren Gruppen von Außerirdischen extrem effizient heimleuchten.

gaben ohne Probleme selbstständig und finden beispielsweise problemlos den Jeep, wenn Sie darin auf Ihren Beifahrer und den Kanonier warten.

Adrenalin-Aufträge

Das Programm besteht aus zehn sehr großen Levels. Der erste spielt in der Pillar of Autumn, erst anschließend kämpfen Sie direkt auf Halo. Jeder dieser großen Einsätze ist in circa zwei bis vier übersichtliche Missions-Häppchen unterteilt. Dabei geht es stets linear zu, über echten Handlungsfreiraum verfügen Sie nicht. So müssen Sie erst bei Nacht unter freiem Himmel ein gegnerisches Lager angreifen, dann eine Station infiltrieren und dort einen Kommandanten befreien. Die Umgebungen variieren stark: Mal rumpeln Sie längere Zeit per Panzer über Schneeflächen, dann wieder sind Sie stundenlang in düsteren Hallen unterwegs.

Leider sind die häufigen Gebäudeinsätze die große Schwäche von **Halo**. So schick die Außenlandschaften aussehen – sobald Sie Stationen oder sonstige Gebäude betreten, sinkt der Spielspaß. Innengebiete wirken grafisch weniger schick als selbst im alten **Half-Life**. Statt durch liebevoll aufgebaute 3D-Räumlichkeiten marschieren Sie durch Standardkulissen. Keinerlei Details verraten, ob etwa ein großer grauer Keller mal ein Labor war oder eine Kantine. Die Designer schicken Sie sogar an mehreren Stellen wiederholt



Kameraden haben sich **Alien-Waffen** geschnappt.



Den einzigen **Nano-Superkrieger** in den Reihen der Erdlinge spielen Sie.



Manche Aliens verschanzen sich hinter tragbaren **Schildgeneratoren**.



Der Kampfpanzer vom Typ **Scorpion** ist enorm durchschlagskräftig, reagiert aber im Nahkampf zu langsam.

durch die gleiche langweilig-verwirrend konstruierte Umgebung: Das sollen dann die vier Stockwerke eines Bunkers sein.

Nur zwei Knarren

Wer als erfahrener PC-Spieler ans stetige Auffüllen der Wafenkammer gewöhnt ist, muss in **Halo** umdenken: Maximal zwei Kampfgeräte stecken im Pistolengurt. Sobald Sie ein drittes am Boden finden, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sie gegen eine Ihrer Wummen auszutauschen. Klingt wie eine Design-Schikane – entpuppt sich jedoch rasch als sinnvolle Neuerung. Zum einen wirkt es schlicht realistisch. Zum anderen werden Sie so dazu gebracht, gezielt zu wählen. Diese Entscheidung hat Konsequenzen: Einige Waffen durchdringen zwar feindliche Schutzschilde, feuern aber insgesamt weniger stark als etwa die Schrotflinte. Neun Schießsprügel finden Sie im Spielverlauf. Der stärkste ist der Raketenwerfer, der beste Allrounder heißt Assault Rifle – ein Schnellfeuergewehr à la **Aliens**. Außerdem gibt's außerirdische



Ratter, ratter – die kleineren Aliens sind für unsere **Assault Rifle** kein Problem.

Waffen mit hübsch bunten Energiegeschossen und – allerdings nur in wenigen Missionen – ein Scharfschützengewehr.

Auch Ihre sonstige Ausrüstung wirkt gut durchdacht. Am unteren Bildschirmrand warnen rote Punkte im Radarfeld vor Gegnern, gelbe stehen für verbündete Einheiten. Ergänzend zeigt Ihnen gelegentlich ein Pfeil im HUD-Display den Weg zum nächsten Einsatzort. Ein regenerierender Schutzschild fängt Treffer ab. Wenn er abgebaut ist, schrillt ein Alarm,

und Sie sollten Deckung suchen: Denn dann werden Ihnen Gesundheitspunkte abgezogen, die Sie nur mit Healthpacks wieder aufladen können. **PS**

Peter Steinlechner



Schöne Welt

Mission erfüllt: Halo schafft es tatsächlich, das Genre Ego-Shooter weiterzubringen. Grafisch setzen die Außenlevels neue Maßstäbe – so schöne 3D-Land-

schaften gab es bislang nicht zu bestaunen. Die prima Story liegt im Genrevergleich ganz vorne und hält sogar mit der von Half-Life mit. Für besonderen Spaß sorgen die Vehikel. Wenn ich per Jeep durch Feindeshorden brettere und mein Kanonier die Aliens platt macht, kommt die Abenteuer-Atmosphäre unglaublich gut rüber. Ein echter Geniestreich ist die KI: So clevere und vor allem glaubwürdige Monster sind mir noch nicht ins Fadenkreuz gekommen. Es macht sogar richtig Freude, die Biester beim Rumlaufen und Quasseln einfach nur aus einem Versteck zu beobachten. Ein dickes Lob verdient in dem Zusammenhang übrigens die Soundkulisse – was die Entwickler da abliefern, ist Weltklasse.

Leveldesigner: Nachsitzen!

Ein schlechter Witz sind dagegen einige der Innengebiete. Bitte, Bungie: Holt euch ein paar ordentliche Leveldesigner. Was da momentan zum Monstermeucheln einlädt, sind mit Abstand die langweiligsten Hallen in einem Ego-Shooter seit langem. Es kann doch nicht wahr sein, dass ihr Räumlichkeiten einfach ein paar Mal wiederholt! Nebenbei kann es auch nicht schaden, für ein bisschen mehr Überblick zu sorgen – ist zwar kein ganz großes Problem, aber gelegentlich habe ich mich schon verlaufen. Wenn diese Punkte entscheidend verbessert werden, lohnt sich das Warten auf die PC-Version: Dann hat Halo das Zeug zur neuen Referenz.



Im **Warthog-Jeep** übernehmen Sie in der Kampagne ausschließlich die Rolle des Fahrers.

Halo

Genre: Ego-Shooter
Termin: Herbst 2002

Entwickler: Bungie
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Halo macht schon in der Xbox-Version jede Menge Spaß. Wenn Bungie für die PC-Variante vor allem in Sachen Leveldesign noch deutlich nachbessert, steht uns irgendwann im nächsten Jahr ein echter Action-Überflieger ins Haus.«

Exklusiv-Reportage

Halo: Die Story

Soldat Peter Stone berichtet: So verlief der Sieg der Menschheit auf der Ringwelt. Achtung – hier erfahren Sie viel über die Handlung. Lesen auf eigene Gefahr!



War ja klar: Irgendwann stoßen die verdammten Covenant vor bis zur Erde. Gegen ihre Raumschiffe sind wir ohne Chance. Und dann geschah diese Sache mit Halo. Eigentlich wollten wir die Aliens ja bloß von der Erde weglocken, Februar 2552 war das. Der Captain ließ die Pillar of Autumn irgendwohin springen, und wir landeten prompt vor der Ringwelt. Die Aliens folgten uns wie die Wilden – die wussten wohl schon, was sich dort verbirgt...

Ich war als Kanonier in einem Warthog-Jeep mit auf dem Planeten. Alles habe ich mitbekommen. Sogar beim Erwachen dieses Cyborg-Kämpfers mit dem Visier stand ich oben auf der Brücke. Der lag ein paar Monate im künstlichen Koma und war dann sofort hellwach. Hat aber nicht viel genützt, die Covenant überrannten unser Schiff trotzdem. Wir sind gemeinsam in der letzten Rettungskapsel auf den Planeten geflohen.

Rettung der Kollegen

Überall Außerirdische, aber ein paar unserer Marines aus den anderen Shuttles konnten wir retten. Der Cyborg-Kerl hat das meiste erledigt, ich stand hinten auf dem Jeep und schoss ihm den Weg frei. Dann sollten wir Captain Keyes aus der Gewalt der Covenant befreien. Na klasse, dachte ich, für den hohen Herrn sollen wir unseren Arsch riskieren. Der Einsatz verlief aber ganz okay. Anschließend sammelte der Cyborg Infos über Halo. Ich wieder dabei, als wir zum Kartenraum fuhren. Die Kommandanten waren dann alle ganz

mies drauf, haben was von einer Superwaffe erzählt und dass wir den Krieg verlieren.

Mutanten auf Halo

Der Cyber-Kämpfer zog danach alleine los. Ich war im Shuttle, das ihn abgesetzt hat. Später erfuhr ich: Erst musste er mitten in einer Eislandschaft einen alten Supercomputer vor den Covenant beschützen. Dann hat ihn eine Blechdrohne durch verwinkelte Hallen geführt. Unsere eigenen, von der verdammten Ringwelt mutierten Leute griffen ihn da an. Das Video aus der Helmkamera war ja in allen Nachrichtensendungen. Das, wo man sieht, wie die Ekel-Bieser unseren Stoßtrupp fertig machen. Schätze, die Jungs waren nicht mehr sie selbst.

Wir sind Futter

Der Cyber-Typ hat den Computer der Halo-Erbauer reaktiviert, der Forerunners. Und was stellt sich raus: Der Ringplanet ist deren Trick, um die Facehugger-Aliens zu killen. Heißen einfach nur »The Flood«. Halo selbst sollte sie ausrotten. Leider nicht direkt. Sondern, indem er der üblen Pestflut alles Essbare wegballert – also uns. Das große Finale bekam ich nur halb mit, ich lag wegen einer dieser ansteckenden Alien-Krankheiten im Lazarett. Auf jeden Fall hat der Cyber-Bursche die Ringwelt zerstört. Erst ein paar alte Generatoren in die Luft gejagt, anschließend irgendwie ein Raumschiff in den Planeten gedonnert. Toller Typ. Ach, übrigens, kennt ihr das Gerücht? Die Forerunners sollen mehrere Halos gebaut haben... **PS**

Die ersten fünf Missionen

Halo besteht aus zehn großen Levels, die jeweils in kleine Häppchen unterteilt sind. GameStar zeigt Ihnen die ersten fünf Einsätze – Microsoft hat uns schriftlich untersagt, dass wir Screenshots aus der zweiten Hälfte bringen.

Mission 1: The Pillar of Autumn



Die Covenant greifen Ihr Raumschiff an, Sie werden aus dem Cryo-Schlaf gerissen. Überall an Bord sind Außerirdische und liefern sich Schießereien mit der Crew. In letzten Augenblick gelingt per Rettungskapsel die Flucht auf den Ringplaneten Halo.

Mission 2: Halo



Überall auf Halo sind andere Rettungskapseln niedergegangen. Ihr Job: Suchen Sie drei der Shuttles, und retten Sie die Kameraden. Zum ersten Mal bretern Sie mit dem Jeep durchs Gelände und durch einen langen Tunnel mit einer seltsamen Konstruktion.

Mission 3: The Truth and Reconciliation



Die Covenant halten Captain Keyes gefangen. Erst stürmen Sie eine außerirdische Festung auf Halo, dann teleportiert Sie ein Kraftfeld ins Alien-Schiff. Dort befreien Sie gemeinsam mit schwer bewaffneten Kollegen den Vorgesetzten.

Mission 4: The Silent Cartographer



Die Covenant suchen mit massiven Kräften einen Kartenraum, der Informationen über den Planeten enthält. Gerade noch in letzter Sekunde gelingt es Ihnen, die Sicherheitssysteme zu deaktivieren und den Außerirdischen zuvorzukommen.

Mission 5: Assault on the Control Room



Ein alter Supercomputer soll weitere Angaben über Sinn und Zweck von Halo enthalten. Alleine machen Sie sich – teils im Scorpion-Panzer – in eine Eisumgebung auf. Erst verteidigen Sie den Rechner, dann finden Sie tatsächlich brisante Infos.

Auf Pirsch im Netzwerk

Halo: Multiplayer

Wer nach 20 Stunden die Solo-Kampagne durchhat, braucht Halo nicht wegzuerfen: Zahlreiche Multiplayer-Modi machen aus guten Freunden erbitterte Gegner.



Team Rot besteht aus Jörg am Steuer, Beifahrer Mick mit dem Assault Rifle sowie Peter an der Kanone, der den blauen Jeep unter Feuer nimmt.



Petra, Martin und Gunnar stoppen in und auf dem Panzer den Angriff der roten Sturmtruppen. Die finden hinter den kleinen Felsen kaum Deckung.

Das Spielkonzept von **Halo** fußt neben der schönen und spannenden Solo-Kampagne auch auf dem äußerst umfangreichen Multiplayer-Part. Bis zu 16 Kämpfer dürfen sich in insgesamt 27 Modi miteinander messen. Hochdramatische Gefechte alleine oder im Team und spannende Buggy-Rennen sorgen für jede Menge Abwechslung. Wir haben uns für Sie mit mehreren Redakteuren testweise in die Xbox-Schlachten gestürzt.

Ein Fall für zwei

Nach wie vor relativ selten ist ein vernünftiger Cooperative-Modus, in dem Sie miteinander die Solokampagne bestreiten können. Bei **Halo** ist diese Variante möglich, allerdings auf zwei Spieler beschränkt. Die müssen sich zudem einen Monitor teilen, wobei das Bild horizontal gesplittet wird. Dadurch ist das Sichtfeld beider Kämpfer naturgemäß eingegrenzt, die Übersicht leidet. Dafür wissen Sie stets, wo Ihr Mitstreiter gerade steckt – ein Riesenvorteil gegenüber Ihren KI-Begleitern. Außerdem kön-

nen Sie sich von Ihrem Spielpartner trennen und so größere Stationen und Abschnitte viel schneller erkunden. Praktischerweise dürfen Sie jeden Level, den Sie im Solomodus gelöst haben, direkt anwählen.

Schädeljagd, Rennmodus

Die restlichen 26 Modi sind im wesentlichen Varianten von Deathmatch, Capture the Flag und King of the Hill. Vor allem die letzteren beiden machen als Mannschaft (zwei Teams sind möglich) am meisten Spaß. Zusätzlich gibt es die Skull-Jagd. Darin bekommen Sie Punkte für

die Zeit gutgeschrieben, in der Sie im Besitz eines Totenkopfes sind. Besonders Spaßig ist das Rennen, in dem Sie durch Rundkurse mit Wegpunkten rasen. Das wird vor allem dann spannend, wenn sich jeder Spieler einen Warthog-Buggy schnappt und kräftig Gas gibt.

Auf dem Skorpion

Apropos Vehikel: Nur auf zwei der 13 Karten können Sie mit Jeep oder Panzer ins Gefecht ziehen. Im Teammodus bringt allerdings lediglich der Buggy wirklich Vorteile. Während der Fahrer versucht, den Wagen auf

unwegsamen Gelände möglichst ruhig zu halten, übernimmt ein Spieler die fest montierte, schwenkbare Kanone auf der Rückbank, ein anderer feuert vom Beifahrersitz aus. Beim Scorpion-Panzer bedient der Fahrer die dicke Kanone selbst; sie hat eine enorme Feuerkraft. Die Mannschaftskollegen dürfen nur außen auf den Seiten sitzen und dienen eher als Kugelfang. Wenn Sie nicht über Netzwerk spielen, können bis zu vier Teilnehmer an einem Monitor antreten. Dazu wird das Bild vierfach gesplittet – auf Kosten der Übersicht. **MIC**



Direkt neben der Festung liegt der Markierungspunkt, den Sie im Modus »King of the Hill« einnehmen sollen.



Bis zu vier Spieler teilen sich einen Bildschirm. Allerdings geht bei den kleinen Fenstern die Übersicht verloren.

Halo: Xbox-Spieler bevorzugt

Wo bleibt die

Schon Anfang 1998 hat Bungie begonnen, Halo auf Mac und PC zu entwickeln –

Die Xbox-Version vom lang ersehnten **Halo** ist fertig – und gut geworden. Das geht einher mit einer enormen Verzögerung der PC-Fassung: Microsoft will Sie dazu bringen, die Xbox für 936 Mark zu kaufen.

Im September 1999 kündigt die Programmierschmiede Bungie (**Myth**) ein äußerst ehrgeiziges Projekt an. Das 3D-Actionspiel **Halo** soll in Sachen Optik alles bislang Dagewesene in den Schatten stellen. Erscheinungstermin: Sommer 2000. System: PC und Mac. Im Oktober '99 führt Bungie-Mitarbeiter Joseph Straten auf Einladung des Publishers Take 2 ein **Halo**-Video in München vor – offene Mäuler bei den anwesenden Pressevertretern. Redakteur Gunnar Lott in GameStar 12/99: »Eine so unglaublich realistische Grafik habe ich noch nie gesehen.« Straten plante damals allerdings noch ein deutlich anderes Spiel, wie seine Aussage »Halo ist nicht levelbasiert, sondern eine ganze Welt« beweist. Auf die CD unserer Ausgabe 1/2000 presen wir ein Video-Special, dass

massig Euphorie unter unseren Lesern auslöst. GameStar ringt darum lange mit Take 2 und bringt mit Heft 5/2000 als erstes deutsches Magazin eine Titelstory – mit weltexklusiven Bildern. Von da an bleibt **Halo** ein ständiges Thema in unseren Leserbriefen und Foren.

Bungie wird gekauft!

Im Juni 2000 der Schock: Microsoft kauft Bungie. Sofort melden sich Schwarzseher mit Behauptungen, dass die Mac- und PC-Versionen eingestellt werden sollen. Eigentlich logisch, denn die Redmonder könnten dann **Halo** als exklusives Xbox-Zugpferd vermarkten. Kurz darauf gibt Microsoft Entwarnung: **Halo** soll nun »direkt nach der Xbox-Variante« auf dem PC erscheinen. Wenige Monate später veröffentlicht Bungie noch mal ein langes Video, dann legt sich für ein halbes Jahr ein Mantel des Schweigens um den Titel. Im Frühjahr 2001 ist das Spiel dann weit genug, um erstmals außerhalb von Bungie gezeigt zu werden: Auf Microsofts



Ein frühes Halo-Bild (GameStar 12/9) – seinerzeit noch von der PC-Version.

GameStock-Event spielen wir einen sehr schönen Level. Auf unsere Frage nach der PC-Version antwortet John Howard von Bungie: »Die wird im Solomodus im Wesentlichen wie das, was du da siehst.« Dann kommt die E3-Messen, und erstmals Enttäuschung: Die Vorführversion ruckelt erbärmlich. Dennoch machen Grafik und Gegner-KI einen guten Eindruck.

PC-Version weggeworfen?

Auch wenn die Designer auf Nachfrage zur PC-Version meist Sachen sagten wie »Wir konzentrieren uns erst mal auf die Xbox«, sind wir doch immer davon ausgegangen, dass **Halo** auf dem PC kurz nach der Xbox-Fassung erscheinen wird. Doch seit dem X01-Event von Microsoft im Oktober in Cannes ist

endgültig klar, dass es keine Parallel-Entwicklung gegeben hat. Aufschlussreich die Äußerung eines Bungie-Produktmanagers auf dem Event: Demnach hat sich kurz nach Übernahme herausgestellt, dass die Xbox-Architektur mit der Engine von **Halo** nicht kompatibel sei. Daraufhin habe Bungie das Spiel im Wesentlichen von Grund auf neu schreiben müssen. Auf unsere Nachfrage, was das für die PC-Version bedeute, antwortet der Bungie-Mann: »Die wird im Prinzip eine Umsetzung von der fertigen Xbox-Version«. Mit dieser Aussage konfrontieren wir Boris Schneider-Johne, PR-Manager der Xbox Deutschland. Dessen Antwort: »Das hätten die Entwickler wohl gerne.« Laut Schneider-Johne soll im Dezember, wenn auch die lokalisierten Versionen vom Xbox-**Halo** fertig sind, erstmal überlegt werden, was mit mehreren Spiel-Features geschieht, ob vielleicht die Levels vergrößert werden. Mit anderen Worten: Die PC-Version existiert anscheinend nicht mal in Rohfassung.



Microsofts **Xbox**: erscheint in Deutschland am 14.3.2001 zum Preis von 479 Euro, gut 940 Mark. Enthalten sind neben dem Grundgerät nur Kabel sowie ein Controller. DVD-fähig wird die Konsole erst durch eine zusätzliche Fernbedienung (ca. 100 Mark).



PC-Version?

lesen Sie hier, warum Ihnen Microsoft die PC-Version trotzdem vorenthält.

Halo 1,5

Zur Entwicklung der PC-Version gibt es im Grunde zwei mögliche Szenarios: Nach den Aussagen der Entwickler von Bungie wird **Halo** Anfang 2002 auf den PC portiert; mit wenigen Änderungen, die hauptsächlich Online-Fähigkeiten, Interface und Maus-Steuerung betreffen. Vermutlicher Erscheinungstermin wäre dann wohl Juli oder August nächsten Jahres. Szenario 2: Folgt man den Aussagen von Schneider-Johne, bekommt die PC-Variante genügend Änderungen, um als eigenständiges Spiel durchzugehen. Dazu könnten größere Levels gehören, zusätzliche Multiplayer-Modi und mehr. Das aber würde bedeuten, dass **Halo** vermutlich erst tief im Herbst kommt.

Was Microsoft wohl auch nicht unrecht wäre, weil dann die Phase der Xbox-Exklusivität für das Spiel länger ist. Da die Konsole für Microsoft wegen der hohen Investment-Kosten weit wichtiger ist als die Einnahmen aus dem Verkauf des PC-**Halo**, ist sogar denkbar, dass die Gates-Firma die PC-Version über das Weihnachtsgeschäft 2002 hinaus verzögert.

PC-Spieler warten

In jedem Fall kann mit der Programmierung der PC-Version wohl erst im Januar 2002 richtig begonnen werden. Das wiederum dürfte bedeuten, dass PC-Besitzer noch mal mindestens neun Monate auf ein Spiel warten müssen, welches zunächst für den PC entwickelt wurde – und das PC-Spieler mit ihrer Euphorie überhaupt erst bekannt gemacht haben. Microsoft braucht aber offenbar dringend einen Xbox-Hit und lässt

die PC'ler erst mal schmoren – obwohl bekannt ist, dass Konsoleros normalerweise nicht auf Ego-Shooter stehen und ein PC-**Halo** ein sicherer Verkaufschlager wäre. Offensichtlich hofft die Gates-Firma darauf, eingeschworene PC-Fans durch **Halo** ins Xbox-Lager zu holen. Wahre **Halo**-Fans haben tatsächlich lange Zeit keine Alternative zum Kauf der Xbox.

Der Preis-Schock

Wer bislang wegen **Halo** oder generell mit der Konsole geliebäugelt hat, könnte nach der jüngsten Ankündigung von Microsoft kuriert sein: In Europa soll

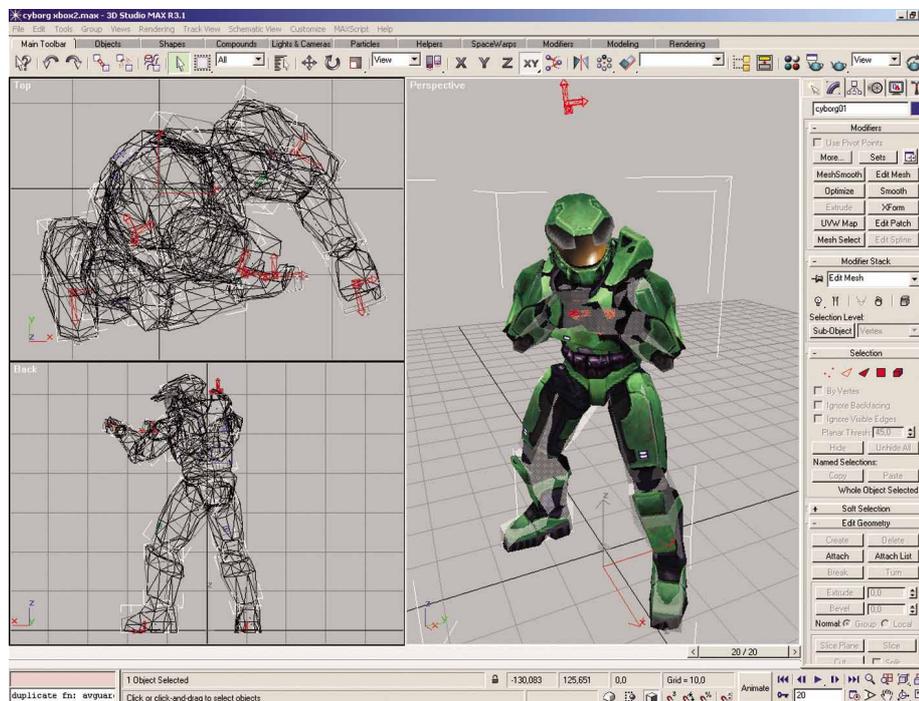
die Xbox als Zweitgerät vermutlich für die meisten gestorben sein dürfte. Zumal sie nicht mal vom Start weg DVD-Filme spielen kann – dazu benötigt man eine rund 100 Mark teure Fernbedienung. PC-besitzende **Halo**-Fans, die nicht mit Reichtümern gesegnet sind, müssen also wohl bis tief in den Herbst 2002 warten, ehe sie das Programm endlich spielen dürfen.

Wie wird die PC-Version?

Aus Microsoft-Kreisen hörten wir, dass die PC-Version von **Halo** angeblich nicht so schön wie die auf der Xbox werden soll – schließlich könne man ein PC-

herrschen hochklassige Radeons und Geforce 3-Karten ebenfalls, außerdem höhere Auflösungen und mehr Texturspeicher. Zur Grafik kommen noch die für Ego-Shooter deutlich besser geeignete Maus-Tastatur-Steuerung und die Möglichkeit, über das Internet zu spielen. So schön die Xbox-Version von **Halo** auch ist, so täuscht sie doch nicht darüber hinweg, dass das Spiel auf dem PC noch deutlich besser sein könnte.

Ob es das wirklich sein wird, werden wir aber leider erst in einem Jahr erfahren. Was Action-Fans bis dahin spielen können, zeigen wir Ihnen auf den näch-



Die im Spiel verwendeten Modelle entstehen mit der PC-Software 3ds Max.

die Konsole 479 Euro, also gut 940 Mark kosten. Stolzer Preis, besonders, weil das Gerät in den USA mit 299 Dollar rund 280 Mark günstiger ist. Spiele werden hierzulande etwa 135 Mark (69 Euro) teuer sein, wodurch

Spiel nicht nur für Geforce-3-Karten programmieren. Das halten wir für Propaganda – **Aquanox** hält schon heute in Sachen Optik mit; **Unreal 2** dürfte das Xbox-**Halo** im Regen stehen lassen. Alle Effekte der Xbox be-

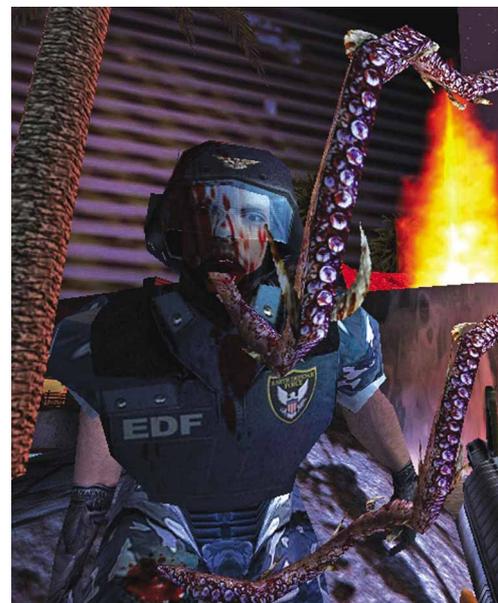
sten Seiten, wo wir die Alternativen zu **Halo** vorstellen. Denn die Microsoft-Taktik der Xbox-Bevorzugung sollte Sie nicht davon abhalten, in Sachen Shooter weiter auf Ihren bewährten PC zu setzen. **GUN**

Action in anderen Welten

Halo: Die Alternativen



Prächtige Außenlevels: Auf detailliert dargestellten Planeten legen Sie sich mit außerirdischen Monstern an.



Schräger Splatter: Der Duke rettet in Las Vegas die Welt

Unreal 2

Da droht echte Gefahr für Bungie: Kein anderes Programm hat derzeit so gute Chancen wie **Unreal 2**, als Sieger aus dem Duell mit

Halo hervorzugehen. Grafisch wirkt der Ego-Shooter von Epic Games klar überlegen – vor allem dank der fantastischen Außengebiete. Die **Unreal Warfare**-

Engine beherrscht brandneue Partikel- und Schatteneffekte, prächtige Texturen und geniale Animationen. Außerdem stellt das

Grafik-Grundgerüst etwa in der Landschaft rund hundertmal so viele Polygone gleichzeitig dar wie im Vorgänger. Spielerisch ist deutlich mehr als Ballern pur vorgesehen, auch auf Schleich-Einsätze müssen Sie vorbereitet sein. Gelegentlich agieren Sie im Team mit Kameraden und erteilen denen Befehle; selbst mit einem Clan der Erzfeinde Skaarj

verbünden Sie sich. Insgesamt sind 24 extrem schlaue Monstertypen geplant. Neben menschlichen Söldnern und eher humanoiden Aliens begegnen Sie auch einer Spezies, deren Mitglieder sich vorübergehend in ihre Einzelteile auflösen und sich so selbst durch enge Spalten quetschen können. Die 17 großkalibrigen Kampfgeräte verfügen allesamt über einen alternativen Schussmodus. Extrem umfangreich soll der Multiplayer-Modus werden. Epic Games plant nicht nur Deathmatch- sowie Capture-the-Flag-Arenen, sondern auch neue Spielarten. Beispielsweise eine, in der mehrere Teams mit Selbstschussanlagen und Schutzschilder allmählich den eigenen Einflussbereich immer weiter ausdehnen müssen.

Unreal 2

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Epic Games
Termin: 2. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Besser als Halo: Grafik (außen und innen), Effekte, Level-Aufbau, Waffen, Gegner, Multiplayer

So gut wie Halo: Animationen, Gegner-KI, Missions-Vielfalt, Szenario-Originalität, KI-Mitstreiter, Atmosphäre, Soundeffekte, Sprachausgabe

Schlechter als Halo: Keine Fahrzeuge, vermutlich dünnere Story, Musikuntermalung

Duke Nukem

Dicker Bizeps und blöde Sprüche – so manch fieser Außerirdische tritt in **Duke Nukem Forever** mit diesem letzten Eindruck ins Jenseits hinüber. Aber wer sich in Las Vegas oder den Wüsten von Nevada mit der Menschheit anlegt, darf ebenso wenig Gnade erwarten wie auf der **Halo**-Ringwelt. Schießereien mit fiesen

Kreaturen stehen wie im Konkurrenzrennen von Bungee im Vordergrund. Außer-



Es geht auch ohne Xbox: Die drei Actionspiele auf dieser Seite sind Halo in vielen Punkten ähnlich, erscheinen aber voraussichtlich vor dessen PC-Version – und werden dem Bungie-Shooter spielerisch kräftig Paroli bieten.



vor einer Invasion unfreundlicher Aliens.

Forever

dem setzt der Duke neben makabrem Humor auf Interaktivität: Praktisch in jeder Bar soll man mit Glücksspielautomaten herumhantieren, im Nachtclub mit Stripperinnen plaudern können. Wer statt der Puppen lieber die Waffen sprechen lässt, findet allerlei schräges Kampfgerät; die legendäre Schrumpfkannone und der Einfrierer sind fest vorgesehen. Mister Nukem schreitet zwar meist per pedes voran, jagt die böse Brut jedoch auch in Jetbooten, Autos oder auf dem Rücken eines Esels. Grafisch wird das Programm allerdings kaum neue Maßstäbe setzen können. Die Unreal-Engine hat ihre beste Zeit hinter sich, sensationelle Bombast-Effekte sind damit schlicht nicht drin – dafür dürfte der Titel aber auch auf Rechnern der 500-MHz-Klasse flüssig laufen.

Duke Nukem Forever

Genre: Ego-Shooter Entwickler: 3D-Realms
Termin: 1. Quartal 2002 Ersteindruck: Sehr gut

Besser als Halo: Grafik (Innenräume), Waffen, Szenario-Originalität, Level-Aufbau, Humor

So gut wie Halo: Spezialeffekte, Animationen, Fahrzeuge, Gegner-KI, Missions-Vielfalt, Handlung, Gegner-Vielfalt, Multiplayer, Spracheffekte

Schlechter als Halo: Grafik (Außengebiete), keine KI-Mitsreiter, Soundeffekte, Fahrzeug-Physik



Schutt und Rauch: Als US-Lieutenant Mike Powell kämpfen Sie die meiste Zeit in der Normandie.

Medal of Honor

Um eine ganz andere Art von Konflikt als im Alien-Spektakel von Bungie geht es in **Medal of Honor**. Das Spiel wird ein ernsthafter Ego-Shooter vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs, in dem Sie als US-Lieutenant Mike Powell antreten. Sie sind ebenfalls in Vehikeln (Panzer, Lastwagen) – unterwegs, außerdem agieren Sie gelegentlich im Team. Die meisten der 20 Missionen basieren auf echten Begebenheiten des Kriegs. Beispielsweise nehmen Sie an der Landung am Omaha Beach teil. Den Missionsweg – vom Landungsschiff über Barrikaden und Bombenkrater – entlehnen die Entwickler fast unverändert dem Film **Der Soldat James Ryan**. Ein anders Mal schleichen Sie sich Meter um Meter in ein von Scharfschützen verseuchtes Dorf oder be-



wachen eine strategisch wichtige Brücke. Unter den 22 Truppentypen der Gegenseite sind auch Fallschirmspringer und Motorradschützen. Alle 21 Waffen, von der Handgranate bis zum Sturmgewehr, haben historische Vorbilder. Das Programm nutzt die **Quake 3-Engine**; die bislang gezeigten Levels wirkten mit zerstörten Häusern, eingestürzten Kirchen und ausgedehnten Wäldern extrem glaubwürdig. Online sollen Sie ebenfalls antreten dürfen. Abgehen von den Standards wie Deathmatch sind auch diverse Team-Modi im Stil von **Counterstrike** und **Team Fortress** geplant. Allzu makabre Splatter-Effekte wollen die Entwickler uns ersparen – auch in der US-Version fließt kein Tropfen Blut.

PS

Medal of Honor

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Electronic Arts
Termin: Februar 2002 Ersteindruck: Sehr gut

Besser als Halo: Grafik (Innenräume), Level-Aufbau, vielfältige Waffen, Gegner-Vielfalt

So gut wie Halo: Gegner-KI, Fahrzeuge, KI-Mitsreiter, Missions-Vielfalt, Story, Multiplayer, Sprachausgabe, Soundeffekte, Musik

Schlechter als Halo: Grafik (Außengebiete), Spezialeffekte, Animationen, Fahrzeug-Physik, Musik