

Wahre Action-Pracht

Halo

www

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-GalerieAuf Video-CD:
Video-Special

Auf Microsofts Gamestock-Event konnten wir Halo erstmals wirklich spielen. Lesen Sie hier, was wir erlebt haben.

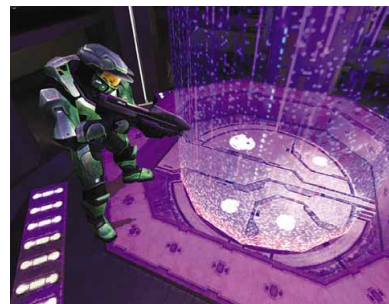
Seattle, im März. Auf dem Gamestock, Microsofts jährlichem Spiele-Event, zeigt die Xbox-Abteilung ihr gesamtes Line-Up. Voller Stolz präsentieren die Redmonder Spiel um Spiel. Nach 50 Minuten ist die Präsentation zuende – und ein Spiel fehlt: Vom potenziellen Mega-Hit **Halo** ist nichts zu sehen. Ein Raunen geht durch die versammelte Fachpresse, da grinst Ed Fries (der Leiter der Microsoft-Spiele-Abteilung) diabolisch und sagt: »Ach, wir haben wohl noch einen Titel vergessen...« Jason Jones von Bungie stürmt auf die Bühne. Diesmal zeigt er keinen vorgefertigten Film wie auf allen bisherigen Vorführungen, sondern spielt einen mitgebrachten Demo-Level auf der Xbox live vor. Diese Mission konnten wir später selbst ausprobieren – lesen Sie dazu mehr im Spielbericht-Kasten auf Seite 22.

Falls unsere umfangreiche Vorberichterstattung bislang an Ihnen vorbeigegangen ist: **Halo** ist ein Actionspiel von Bungie, das im Herbst für die Xbox und im 2. Quartal 2002 für den PC erscheinen soll. Wahlweise in Egoshooter- oder Rückenansicht treten Sie mit einem futuristischen Einzelkämpfer gegen diese Alien-Horden an – in wunderschöner, ausnehmend realistischer Grafik. Der Clou: Sie werden nur selten allein unterwegs sein; von Freunden oder der KI gesteuerte Kameraden unterstützen Sie bei Ihrem Kampf. Dabei können Sie auch Fahrzeuge einsetzen: Panzer, Jeeps und diverse Alien-Gleiter.

Menschheit auf der Flucht

In ferner Zukunft: Die Menschheit hat ein prosperierendes Sternimperium errichtet. Dann

taucht aus den Tiefen des Alls der Covenant auf, eine Ansammlung böser Alienrassen, denen der Sinn nach Ausrottung der Erdlinge steht. Nach einigen Schlachten sind die Menschen geschlagen, ihre Planeten brennen, und die Zerstörung der Erde ist nur noch eine Frage der Zeit. Nach dem verlorenen Kampf um Reach, einen menschlichen Außenposten, entkommt eine einzelne Sternen-



Unser Held hat ein **Teleporterfeld** entdeckt.

korvette. Im verzweifelten Versuch, die Feinde von der Erde wegzulocken, setzt der Kapitän Kurs auf einen unbekannten Weltraum-Sektor. Überraschenderweise dreht die gesamte Alien-Flotte um und verfolgt das kleine Schiff, bis es auf Halo crasht. Halo ist eine künstliche Ringwelt, deren Innenseite be-

Vorsicht, Xbox!

Alle Bilder auf diesen Seiten entstammen der Xbox-Version; auch die im Text getroffenen Aussagen beziehen sich darauf. Bungie zeigt derzeit nichts von der PC-Variante, weil die erst im 2. Quartal 2002, also rund sechs Monate nach dem Xbox-Halo, erscheinen soll. Im Solomodus werden sich die Spiele laut Lead-Designer John Howe aber kaum unterscheiden. Auf dem PC soll der Multiplayer-Part jedoch weit mehr Gewicht haben und ausgefeilter sein; auf der Xbox werden Deathmatch- und kooperativer Modus am gleichen Gerät mit geteiltem Bildschirm gespielt.



Die Schattenseiten der realistischen **Physik-Engine**: Fahrzeuge können sich im Eifer des Gefechts leicht überschlagen. Unten sehen Sie übrigens zwei Vertreter der neuen **Alien-Rasse**.

wohnbar ist. Wer immer das gigantische Objekt gebaut hat, ist nicht mehr da. Allerdings finden sich überall Ehrfurcht gebietende Gebäude und Installationen, die offenkundig uralte sind. Irgend- ein Geheimnis muss sich hier verbergen: ein Schatz, der so

wichtig ist, dass die Covenant unbedingt verhindern wollen, dass er den Menschen in die Hände fällt. Die Besatzung der Korvette beginnt einen Guerilla-Krieg gegen die nachströmenden Alien-Horden, entschlossen, das Geheimnis Halos zu entschlüsseln.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines cybernetisch verbesserten Zukunftssoldaten, des einzigen, den die Menschheit noch hat. Dank spezieller Gen-Manipulationen ist er widerstandsfähiger, schneller und stärker als alle anderen. Seine Kameraden

sind erfahrene Veteranen, aber nur er hat die Fähigkeiten, es den Aliens wirklich zu zeigen.

Wie in Hollywood

Halo will in Sachen Realismus bei den Action-Spielen eine neue Epoche einleiten. Dabei geht es,



Diese **Mini-Aliens** bilden einen Großteil der Covenant-Armeen. Wenn sie zu sehr unter Feuer geraten, laufen die Schwächlinge allerdings schnell weg.



Alien-Elitekämpfer: Diese **kräftigen Herren** lassen nicht mit sich spaßen – anders als ihre Kollegen auf dem Bild links ergreifen sie niemals die Flucht.



Bei solchen **Nahkämpfen** in Gebäuden könnten Sie optional auch in eine Ego-Shooter-Sicht umschalten.

wie schon das Sciencefiction-Szenario verrät, nicht um eine Abbildung der Wirklichkeit, sondern um Hollywood-Realismus. Mit echt wirkender Physik und schön gebauten Landschaften sollen Sie das Gefühl haben, im Film zu sein. Die Funktionsweise der Physik-Engine kommt dabei besonders bei den diversen, sich realistisch bewegenden, Fahrzeugen zum Tragen. Weite-

rer wesentlicher Aspekt: Die Engine macht keinen Unterschied zwischen Innen- und Außenarenalen, sondern lädt ununterbrochen und unmerklich nach. Die klassische Struktur »Level-Nachladen-Zwischensequenz-Nachladen-Level« soll damit der Vergangenheit angehören. Bungie hat sich dafür eigens Verstärkung aus der Filmbranche geholt: Lee Wilson, der unter an-

derem Storyboards für **Das fünfte Element** gemacht hat, arbeitet an der Geschichte mit.

Kanonen und Karren

Die ganze Bandbreite eines Guerilla-Krieges gegen die Covenant-Aliens soll sich in den Missionen von **Halo** niederschlagen. Sie werden Scharfschützen-Aufträge bekommen, in denen Sie mit dem Sniper-Gewehr Alien-Ansammlungen unter Beschuss nehmen. Dann Überfälle auf Nachschubwege. In anderen Missionen geht es darum, Fahrzeuge oder Waffen zu erbeuten, gefangene Teamkollegen zu retten und Gebäude der Ringwelt zu erforschen. Bei den fahrbaren Untersätzen gibt es handelsübliche Jeeps, Panzer und **Star Wars**-artige Jetbikes, die die Menschen einsetzen. Die Aliens bevorzugen Gleiter. Von ihnen können Sie Transporter, Schwebepanzer und diverse andere Fluggeräte beschlagnahmen. Ähnlich verhält es sich bei

den Waffen. Das menschliche Arsenal umfasst automatische Projektilgewehre, Raketenwerfer, Pistolen, Flammenwerfer und Granaten. Die Aliens verwenden Plasma-Schwerter und Strahlenwaffen. Auch beim Schießgerät können Sie alles an sich raffen und einsetzen, was bei Gegnern so herumliegt. Ein Hit-Location-System, das beispielsweise zwischen Kopf- und Torso Treffern unterscheidet, ist übrigens noch nicht eingebaut – Bungie denkt aber darüber nach,



Halo besteht nicht nur aus Baller-Action. In vielen Missionen müssen Sie Ihre Feinde **diskret** ausschalten.

dieses (für einen Shooter wichtige) Feature noch zu integrieren.

Alien-Intelligenz

In Sachen Gegner-KI planen die Entwickler Großes – die im fol-

Gunnar Lott: So spielt sich Halo

Los geht's mit einer kurzen Gewöhnung an das Xbox-Gamepad. Ich starte in der Tomb-Raider-Perspektive und drehe meinen Soldaten erst ein paar Mal, um die schöne Grafik richtig zu sehen. Dann klettere ich per Knopfdruck in den Fahrersitz des auf mich wartenden Jeeps. Auf der Ladefläche bedient ein KI-gesteuerter Kamerad das MG. Wir brausen los, und prompt unterschätze ich den Realismus der Engine: Ich jage den Jeep mit Vollgas einen Hang hoch, gehe in eine enge Kurve, und das Fahrzeug überschlägt sich. Im echten Leben ein Totalschaden, aber so realistisch ist Halo zum Glück dann doch wieder nicht. Ein paar Knöpfe gedrückt, dann steht die Kiste wieder auf vier Rädern, und es kann weitergehen. Jetzt bin ich vorsichtiger, aber die Vehikel-Steuerung bleibt gewöhnungsbedürftig.

Ich rase den Strand entlang und bewundere dabei die ans Ufer schlagenden Wellen. Nach kurzer Fahrt erreiche ich mein Ziel: ein imposantes Alien-Gebäude.

Feuer frei: Überall stehen Covenant-Wachen und beginnen zu ballern. Energiestrahlen zischen durch die Luft, ich drücke den Feuerknopf, und der Soldat auf der Ladefläche lässt das MG sprechen. Ich lenke den Jeep, der KI-Krieger sucht sich seine Ziele automatisch. Wir kommen zum Eingang und fahren kurz entschlossen einfach mit dem Jeep in das Gebäude. Im schmalen Gang haben die Aliens keine Chance und werden einfach überrollt. Als wir an eine Treppe kommen, steige ich aus. Nun schaltet das Spiel in eine handelsübliche Egoshooter-Sicht.

Nicht sehr subtil ist die folgende Passage: Ich renne durch die Gänge und ballere Dutzende von Aliens ab, von denen es zwei Typen gibt. Die 2,50 Meter großen Covenant-Krieger, die man aus den Videos kennt, sind hier selten. Hauptfeind ist eine kleinere Unterart. Lead-Programmer John Howe, der neben mir steht, weist mich darauf hin, dass die Aliens im fertigen Spiel schlauer agieren sollen.

Hoffentlich, denn bislang sind Feinde nur Kanonenfutter und benutzen keine Gruppentaktiken. Ich biege um eine Ecke, laufe auf eine Rampe und will gerade auf einen Außerirdischen schießen, als John »Stop!« ruft. »Der hat dich noch nicht bemerkt, probier doch mal, ihn lautlos auszuschalten.« Ich gehe vorsichtig von hinten auf das Biest zu und schicke es mit meinem Gewehrkolben ins Reich der Träume. Kurz darauf erreiche ich eine Art riesiges Hologramm, das fünf Meter groß scheint und sich im Metallboden spiegelt. Hier endet der Demo-Level, im fertigen Spiel ist das Level-Ziel erreicht.

Mein Fazit nach knapp 30 Minuten Spielzeit: Halo spielt sich – zumindest streckenweise – wie ein klassischer Shooter mit Schwerpunkt Action, fühlt sich aber sehr echt an. Im fertigen Spiel sollen die Anteile gleichmäßig zwischen Schießen und Schleichen verteilt sein. Und Gruppentaktiken werden wohl eine größere Rolle spielen – davon war bislang nichts zu sehen.

genden getroffenen Aussagen konnten wir anhand des von uns gespielten Demo-Levels allerdings noch nicht voll bestätigen. Laut Bungie sollen sich die kleineren Aliens bevorzugt in der Gruppe bewegen, weil sie wissen, dass sie allein zu schwach sind. Und sofort weglaufen, sobald sie ernsthaft unter Feuer geraten. Ist aber ein Elite-Krieger der Covenant in der Nähe, beziehen die Mini-Außerirdischen Verteidigungsstellung und leisten erbittert Widerstand. Wenn der Elite-Kämpfer stirbt, flüchten sie allerdings sofort. Dabei soll es wirklich davon abhängen, was die Feinde sehen: Wenn also ein schwacher Einzelkrieger aufgrund seiner Position nicht mitbekommt, dass alle seine schleimigen Freunde schon tot sind, wird der »Flucht-Reflex« nicht ausgelöst. Überdies sollen sich die Gegner-Gruppen gegenseitig unterstützen und vor Gefahren warnen.



Gegen einen bewaffneten Jeep haben Aliens zu Fuß kaum eine Chance – obwohl sie die Soldaten auch vom Fahrzeug schießen könnten.

Die Technik von Halo

Die von uns gespielte Version lief auf dem Xbox-Entwicklersystem (einer Art Vorabversion der Konsole) in Fernseher-Auflösung. Dank Nvidias NV2A-Chip sah die Grafik wunderschön aus und lief mit rund 30 Frames pro Sekunde. An Landschaften und Figuren kamen Bump Mapping und Multitexturing zum Einsatz, allerdings fehlten noch einige Effekte: beispielsweise Anti-Aliasing, weshalb Sie auf einigen der Screenshots noch Treppen-Ef-

fekte bemerken werden. Auch Einschusslöcher erzeugen die Waffen derzeit noch nicht; das soll aber noch eingebaut werden. Insgesamt sind wir zuversichtlich, dass die PC-Version (vor allem dank höherer Auflösung) noch um einiges besser aussehen wird als auf den Bildern. Zumindest wenn eine flotte Geforce 3 in Ihrem Rechner werkelt – schließlich basieren der Xbox-Chip und die Geforce 3 auf dem gleichen Kern und beherrschen im Wesentlichen die gleichen Effekte.



So schöne Ansichten lassen sich nur mit einer drehbaren Außenkamera einstellen – im Spiel sehen Sie Ihren Kämpfer in der Regel von hinten.

Teams im Kampf

Ganz besonderes Augenmerk will Bungie dem Multiplayer-Modus widmen – der wurde übrigens entwickelt, bevor der erste Gedanke an das Solospiel verwandt wurde. Vor allem der kooperative Modus verspricht viel: Sie sollen das gesamte Programm im LAN oder Internet zusammen mit Freunden durchspielen können; in der Xbox-Variante wird dies per geteiltem Bildschirm möglich sein. Vor allem die zahlreichen steuerbaren Fahrzeuge werden von Gruppentaktiken profitieren. Wenn Sie allein sind, können Sie einen Jeep fahren. Ist noch ein Kamerad an Bord, kann der sich um das Bord-MG kümmern. Steigen

weitere Leute auf, können sie aus ihren Handwaffen feuern. Logisch wäre folgende Aufteilung: Spieler 1 fährt, Spieler 2 kümmert sich mit dem schweren MG um feindliche Fahrzeuge und andere große Ziele, Spieler 3 und 4 wehren mit ihren automatischen Gewehren Fußtruppen ab. Dabei bleiben Wagen und Besatzung unabhängige Einheiten – die Kämpfer können also auch von den Gefährten heruntergeschossen werden. Im Deathmatch soll der Aspekt des Teamspiels noch stärker zum Tragen kommen. Ein Team, das entschlossen zusammenarbeitet und die Fahrzeuge gut einsetzt, wird auf jeden Fall immense Vorteile gegenüber einer losen Sammlung von Einzelkämpfern haben. **GUN**

Halo

Genre: Actionspiel
Termin: 2. Quartal 2002

Entwickler: Bungie
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Gunnar Lott: »Halo schien anfangs so komplex, dass ich befürchtete, die Entwickler würden sich verzetteln. Beim Anspielen zeigte sich aber, dass unter der ganzen schönen Grafik und Innovation wohl ein solider Egoshoooter-Kern steckt. Wenn nun noch der Multiplayer-Modus so gut gelingt wie erhofft, wird Halo der erwartete Hit.«