



Master Cheat

HALO 2

Ein Glück hat der Master Chief einen Helm auf. Denn darunter wäre er wohl genauso hässlich wie der Rest des Spiels.

Wenn ein Mittelgewichtsboxer nach drei Jahren Ringpause ein Comeback im Schwergewicht versucht, dann muss er sich nicht wundern, wenn's was auf die Schnauze gibt. Bungies Ego-Shooter **Halo 2** war 2004 ein Verkaufshit für die Xbox, jetzt erscheint er für den PC – exklusiv für Windows Vista. Doch wie ein untrainierter Boxer hat auch **Halo 2** einen riesigen Schwachpunkt: die Technik.

Der eine Ring

Halo 2 fängt da an, wo der Vorgänger endete. Wenn Sie **Halo** also nicht kennen, werden Sie sich schwer damit tun, der Story des Spiels zu folgen. Ein Intro, das die Vorgeschichte klärt, fehlt. Lassen Sie uns deshalb kurz erzählen, was bisher geschehen ist: Die Menschheit steht im Krieg mit den Covenant, einer Allianz außerirdischer Völker. Dabei stolpern beide Parteien zufällig über einen

ringförmigen, künstlichen Planeten, den sie Halo taufen. Die Covenant befinden sich auf einer Art Pilgerfahrt ins Nirvana, der »großen Reise«, und sehen in Halo das Tor zu ihrem Ziel. Tatsächlich dient der Ring jedoch als Massenvernichtungswaffe, die alles Leben in der Galaxie auslöschen kann. Um zu verhindern, dass die Covenant Halo aktivieren, sprengt der Master Chief, der Held des Spiels, den Planeten kurzerhand in die Luft. Netter Nebeneffekt: Die zombieartigen »Flood«-Parasiten, die Halo bevölkern, gehen dabei auch mit drauf. In **Halo 2** sind die Covenant immer noch sauer auf die Menschheit und greifen deshalb die Erde an. Doch dazu müssen sie erstmal am Master Chief vorbei.

Rechtsträger

Sollten Sie **Halo 2** auf der Xbox gespielt haben, kennen Sie die Story natürlich schon, und die Grafik dürfte Ihnen auch bekannt vorkommen – das Spiel ist nahezu baugleich mit der alten Xbox-Fassung. Trotz Vista-Exklusivität keine Spur von DirectX-10, **Halo 2** hängt augenscheinlich noch auf DirectX-8-Niveau. Matschige, monotone Texturen, kaum Lichteffekte

oder Gesichtsanimationen, das Ganze hat fast Retro-Flair. Da greifen die Covenant an und reißen uns aus unserer nostalgischen Trance. Wir stürmen los und schnappen uns zwei Flinten aus der Waffenkammer – der Master Chief kann immer nur zwei Schießprügel tragen. Kurze Knarren wie Maschinenpistolen kann er aber in beiden Händen nutzen. Die linke Maustaste feuert dann die linke Waffe ab, die rechte die andere.

Sticky Bomb likes you!

Derart ausgestattet treten wir der ersten Angriffswelle entgegen, die aus einem außerirdischen Landungsboot schwappet. Praktisch: Müssen wir die eine Waffe nachladen, dürfen wir mit der anderen weiterballern. Allerdings können wir so keine Granaten mehr werfen. Die Plasmabomben der Aliens sind besonders effektiv, denn sie bleiben an den Gegnern kleben. In Deckung zu hechten nutzt dann nichts mehr. Das ist vor allem bei starken Covenant wie den dicken Brutes sehr nützlich. Als wir nach dem ersten Gefecht das Schlachtfeld nach außerirdischem Gerät abklappern, finden wir eine Strahlenpistole und eine Bedienungs-



KEIN ONLINE-TEST

Zum Testzeitpunkt funktionierte der Live-Service von Windows Vista noch nicht. Wir konnten daher den Online-Mehrspielermodus nicht testen, ebenso wenig wie die »Achievements« (Bonuspunkte), die Sprachunterstützung und das Chat-System zwischen Vista-Nutzern und Xbox-Live-Spielern.

makke, die uns bis zum Schluss nerven wird: Energiewaffen lassen sich nicht nachladen. Ist die Knarre leer, müssen wir eine neue aufheben. Finden Sie mal im Eifer des Gefechts unter zehn Knarren die eine, die Sie noch nicht leergeballert haben! Und zum Leerballern gibt's in **Halo 2** jede Menge Gelegenheit – im Laufe des Spiels strecken Sie Hunderte Aliens nieder. Allesamt Gegner, die Sie schon aus dem Vorgänger kennen: die kleinen Grunts, die so niedlich sprechen, dass man (zunächst) gar nicht auf sie schießen möchte, die tödlich-eleganten Elites mit ihren Tarnschildern und Energieschwertern und sogar die Flood-Zombies in all ihren widerwärtigen Variationen.

Schildbürger

Der Master Chief wird von einem Energieschild geschützt, der sich stetig regeneriert. Sie beißen also nur ins Gras, wenn



Die **Zombiepassagen** gegen Spielende werden sogar ein bisschen gruselig.



Starke Gegner wie die Elites erledigen Sie am besten mit **Plasmagranaten**.



Typisch Halo: Wir können **beidhändig** ballern. Überhitzt die eine Waffe oder müssen wir sie nachladen, feuern wir einfach mit der anderen weiter.

Sie viele Treffer in schneller Folge einstecken. Das sorgt für flotte Ballereien ohne ständige Quickloads. Die gibt's ohnehin nicht, denn statt freiem Speichern sichert **Halo 2** wie im Vorgänger automatisch an fair verteilten Kontrollpunkten. Bei so viel Bekanntem gibt es in **Halo 2** aber auch etwas Unerwartetes: einen neuen Helden! Der Covenant-Kommandant, der in Teil eins für den Schutz Halos verantwortlich war, ist wegen seines Versagens verurteilt worden und erhält die zweifelhafte Ehre, fortan als eine Art Märtyrer mit dem Titel »Gebierter« für sein Volk zu kämpfen. Sein erster Job: vermeintliche Ketzler in

den eigenen Reihen vernichten. Dabei haben die nur den selbstmörderischen Weg der Covenant erkannt und wollen sich davon abwenden. Fortan spielen Sie abwechselnd als Master Chief und als Gebierter, wobei sich der außerirdische Kämpfer nur dadurch vom Menschen unterscheidet, dass er sich kurzzeitig unsichtbar machen kann. Spielerisch ist das allerdings weitestgehend nutzlos.

Steuerberater gesucht

Im Kampf gegen die Covenant und eine neue Horde Flood-Zombies sind Master Chief und Gebierter immer wieder in Vehikeln unterwegs: in Buggys, Gleitern oder Panzern. Doch auch hier hinkt **Halo 2** dem Genrestandard hinterher. Statt wie mittlerweile üblich die Bewegungsrichtung eines Bodenfahrzeugs mit der Tastatur und die Blickrichtung per Maus zu steuern, kontrolliert die Maus beides. Sie können also nicht ohne weiteres mit Ihrem Panzer geradeaus steuern und gleichzeitig nach rechts schauen, sondern fahren dabei eine Rechtskurve –

nervig! Zu allem Überfluss reagiert die Maus in **Halo 2** ohnehin sehr träge. Aber immerhin können

Sie feindliche Vehikel kapern. Per Knopfdruck treten Master Chief oder Gebierter den



Mit etwas Geschick können Sie Fahrzeuge **kapern**.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Das Verringern der Auflösungsstufe bringt etwa 20 Prozent mehr Leistung.
- Mit einer Geforce 8800 GTS ruckelt Halo 2 unspielbar – anscheinend ein Treiberproblem.
- Ab einer Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT können Sie

ohne Leistungseinbrüche Kantenglättung aktivieren.

CHECKLISTE

- 4,3 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.c

HW

SO LÄUFT HALO 2 AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1		Radeon 9000	9250	9600 Pro	9800 XT					
Grafikkarte	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra					
	Radeon X1000	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT				
	Geforce 7	7300 GS		7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2		
	Radeon X1000	X1300		X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT	8800 GTS	8800 GTX	
Geforce 8										
2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+						
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz					
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Pentium D			915	950	965 XE				
	Athlon 64 X2			3800+	4400+	5000+	FX-62			
3	Core 2 Duo			E6300	E6600	X6800				
	Speicher in MB		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072
	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 maximale Details		läuft so flüssig: 1280x1024 maximale Einstellungen		läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Einstellungen 4xAA			
ruckelt stark										

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Halo 2 sieht fast auf den Pixel genauso mies aus wie die drei Jahre alte Xbox-Fassung. Zur Erinnerung: Der Grafikchip der ersten Xbox basiert auf der GeForce 4. Die PC-Fassung läuft trotzdem nur unter Windows Vista – und bei uns in der Redaktion nicht mal auf jedem Vista-PC: Probleme mit DirectX-10-Grafikkarten! Entweder sind Microsoft die PC-Verkaufszahlen von Halo 2 schlicht egal, weil man bereits auf der Xbox abkassiert hat, oder sie glauben tatsächlich, mit diesem überflüssigen Spiel irgendjemanden zum Kauf von Vista zu bewegen.



»Technisches Armutzeugnis«

Gegner aus dem Fahrersitz und schwingen sich selber drauf. Sie ahnen schon, wo die Reise hingeht: Früher oder später machen die beiden gemeinsame Sache. Wenn man also die Vorgeschichte kennt (und das tun Sie ja jetzt), erzählt **Halo 2** eine halbwegs spannende, abwechslungsreiche Story. Beim Kampf gegen die Flood in dunklen Gängen wird's stellenweise sogar richtig spannend, allerdings wiederholen sich große Teile des Leveldesigns. Das trübt die Atmosphäre. Der Schluss ist eine Frechheit: Das Spiel endet abrupt kurz vorm Finale.



Gelegentlich helfen Ihnen **KI-Kameraden** im Kampf.



Sie können wie im Vorgänger Fahrzeuge steuern, etwa so einen **Ghost**-Gleiter der Covenant.

Live Nowhere

Für **Halo 2** müssen Sie ein Konto beim neuen Live-Service von Windows Vista erstellen und das Spiel aktivieren lassen. Über das System sollen Konsoleros und Vista-Kunden miteinander chatten und gegeneinander spielen können. **Halo**-Fans lecken sich bereits die Finger, immerhin war der Mehrspielermodus beider Teile auf der Xbox äußerst beliebt. Tatsächlich ist der Multiplayerpart von **Halo 2** auch auf dem PC sehr umfangreich: 23 Karten in sieben Spielarten mit jeweils mehreren Untermodi versprechen lange Gefechte. Zum Zeitpunkt unseres Tests funktionierte Windows Live allerdings noch nicht. Microsoft verschob daraufhin den Verkaufsstart des Spiels auf unbestimmte Zeit. So oder so können Sie bei **Halo 2** ohnehin nicht gegen Xbox-Spieler antreten: Das erste Spiel, in dem das funktionieren soll, wird **Shadowrun** sein.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3866

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Als kostenlose Dreingabe für Vista wäre Halo 2 ganz okay. Aber wer zahlt denn 45 Euro für ein drei Jahre altes Konsolenspiel, dessen einziger Vorteil gegenüber der 25 Euro billigeren Xbox-Version die schwammige Maussteuerung ist? Ich bestimmt nicht. Selbst wenn man Halo 2 schon 2004 für den PC veröffentlicht hätte, wäre es gegen Far Cry und Konsorten gnadenlos untergegangen. Mäßig interessant bleibt das Chatten mit Konsoleros, doch auch das ist mir kein Geld wert. Wer sollte Halo 2 da noch kaufen? Ich weiß: niemand.



»Rohrkrepierer«

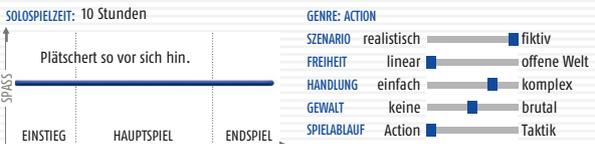
HALO 2 EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Bungie (Halo, GS 11/03: 87 Punkte)
 PUBLISHER Microsoft Game Studios
 SPRACHE Englisch (dt. Untertitel)
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch

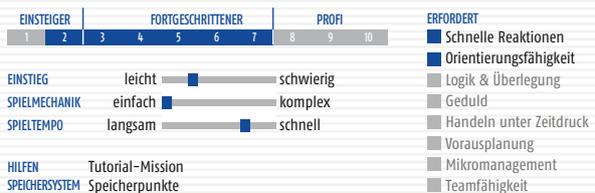
TERMIN (D) Juni 2007
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK



ANSPRUCH



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MByte RAM 4,3 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GByte RAM 4,3 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GByte RAM 4,3 GB Festplatte

PROFIERT VON —

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angaben

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- GeForce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- GeForce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- GeForce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- GeForce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16 Spieler), Capture the Flag (16 Spieler) und fünf weitere Modi

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Serversuche Windows Live

DEDICATED SERVER Ja (Windows) MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT Unzählige Karten und Spielmodi, Online-Spiel nur mit Windows-Live-Account.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Animationen + gute englische Sprecher - keine Grafikeffekte - DirectX-8-Optik	5/10
SOUND	+ abwechslungsreicher Soundtrack + gute englische Sprecher - niedliche Grunt-Sprüche - teils unpassende Musik	8/10
BALANCE	+ Selbstheilungssystem + fair verteilte Speicherpunkte + vier Schwierigkeitsgrade, im Spiel änderbar	8/10
ATMOSPHÄRE	+ viele Zwischensequenzen + menschliche Soldaten sehen alle gleich aus - schlecht übersetzte Untertitel	7/10
BEDIENUNG	- schwammige Maus - abstruse Fahrzeugsteuerung - kein freies Speichern - nerviger Waffenwechsel	4/10
UMFANG	+ Karteneditor + umfassender Mehrspielermodus - keine deutsche Sprachausgabe	8/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze + ständiges Level-Recycling - nur zwei Bosskämpfe - sehr linear	6/10
KI	+ geht in Deckung oder ergreift die Flucht + wirft Granaten - kommt mit Fahrzeugen nur schlecht zurecht	7/10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Waffenarsenal + Fahr- und Flugzeuge + Haftgranaten - nutzloser Tarmmodus	8/10
HANDLUNG	+ wird aus der Sicht zweier Helden erzählt - für Halo-Neulinge unverständlich - abruptes Ende	8/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

FAZIT: GNADENLOS VERALTETER KONSOLEN-SHOOTER.

