

Der Herr der Ringwelt

Halo

Endlich: Halo erscheint für PCs – und entpuppt sich als besser als auf der Xbox. GameStar hat exklusiv die komplett fertige US-Master-Version getestet und verrät die Stärken – und wenigen Schwächen – des Action-Hits.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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

Facts

- 10 Missionen
- 10 Waffen
- 13 Gegnertypen
- 5 Vehikel
- 15 Multiplayer-Modi
- 19 Mehrspieler-Maps

Inhalt

Mega-Test	56
Technik-Check	58
Die wichtigsten Gegner im Überblick ..	60
Sechskampf auf der Ringwelt	66

Sein Visier lässt weniger durch als die Sonnenbrille von U2-Sänger Bono. Er ist dicker gepanzert als ein Sherman-Tank und hat schnellere Reflexe als Schumi. Kurzum: Der Master Chief ist einfach cool und nebenbei der beste Kämpfer der Menschheit. Und deren letzte Hoffnung, denn nur er kann den Planeten Erde vor der Zerstörung durch Außerirdische retten.

Halo is coming home

Ursprünglich wollte Take 2 vor über zwei Jahren das von Bungie entwickelte Spiel für PCs veröffentlichen. Doch Microsoft kaufte kurzerhand die komplette Firma Bungie, sodass **Halo** die Rolle des »System-Sellers« für die damals neu erscheinende Xbox übernehmen musste. Nun hat uns Microsoft exklusiv die US-Master-Version zur Verfügung gestellt. Und obwohl die Technik mit einem **Half-Life 2** nicht mithalten kann, sieht **Halo** teilweise super aus – und macht riesigen Spaß. Auf PC-Monitoren wirken die riesigen Ringwelt-Levels beeindruckender, die Waffeneffekte spektakulärer, die Gegner gefährlicher.

Auch spielerisch hat sich was getan am PC – obwohl die Kampagne gegenüber der Xbox-Fassung unverändert blieb, inklusiver einiger Nervstellen. Doch dank der vollständig überarbeiteten Bedienung fällt die Orientierung leichter, Sie können schneller reagieren, feindlichen Geschossen besser ausweichen und um die Aliens herumzirkeln. Das ist auch nötig, denn die bewegen sich schneller als auf der Xbox.

Der Meisterkämpfer

Unser Superkämpfer Master Chief ist das Ergebnis des For-



Im Jeep vom Typ **Warthog** brettern wir entlang der Küste und suchen nach Informationen über die Ringwelt Halo; die beiden Beifahrer steuert der Computer. (1600x1200)

schungsprojekts Spartan-2. Denn die Menschheit ist verzweifelt: Ihr Erzfeind, die Covenants, sind

zahlreicher, schneller, stärker und besser bewaffnet. Nun soll eine Hundertschaft Spartan-2-

Cyborgs die Heimat der Fieslinge zerstören. Doch die Aliens löschen alle Elitekrieger vorher

aus. Alle bis auf einen: eben unseren Helden. Auf einem fern der Erde patrouillierenden Raumschiff, der »Pillar of Autumn« (Säule des Herbstes), schlummert er im künstlichen Koma, bis er vom Kapitän aufgeweckt wird: Die Covenants haben die Pillar erspäht und schicken Landungskommandos.

Master Chief soll die Schiffs-KI retten, die sämtliche Militärinfos der Menschheit gespeichert hat – inklusive der Position der Erde. In der atemberaubenden ersten Mission, die gleichzeitig als Tutorial dient, fliehen Sie in heftigen Rückzugsgefech-



Immer wieder helfen uns andere Marines: Mit gezielten Feuerstößen schießen wir den Alien aus dem **Ghost-Hovercraft**.

Forden Sie den Koop-Modus!

Bei allen Verbesserungen fehlt dem PC schmerzlich der Koop-Modus. Unser Tipp: Sagen Sie dem Entwickler, dass Sie das nervt und Sie mit Freunden das Solospiel gemeinsam bestreiten wollen! Wieso schicken Sie uns nicht eine E-Mail mit Betreff »Ich will Halo-Koop!« und einigen Zeilen an folgende Adresse. Wir leiten die gesammelten Mails weiter – vielleicht hat der Hersteller ein Einsehen!

→ Halo-Petition@gamestar.de

ten bis zu einem Rettungsboot, um auf der mysteriösen Ringwelt Halo notzulanden. Das ist nur der Beginn einer der besten Storys im Actiongenre – mit vielen Wendungen, kunstvoll erzählt vor und in den Missionen.

Einschlag auf Halo

Nach der heftigen Landung auf Halo wachen Sie in einem grünen Tal auf. Für Sightseeing bleibt jedoch keine Zeit: Die Kameraden sind tot, außerdem schwebt schon nach wenigen Augenblicken ein Truppschiff der Covenant herbei. Schon springen Aliens heraus und jagen Ihnen Energiegeschosse um die Cyborg-Ohren. Bald treffen Sie auf Überlebende der »Pillar of Autumn«, die sich zum Widerstand formieren. Schon nach einer halben Spielstunde bringt ein Dropship einen Wart-hog-Jeep vorbei, mit dem Sie und zwei KI-Kollegen wild über die Landschaft brettern.

Die Ringwelt ist groß. Sehr groß. Stellen Sie sich einen Planeten vor. Und nun stellen Sie sich darum einen Tausend Kilometer breiten Reifen darum vor. Und jetzt nehmen Sie den Planeten weg – übrig bleibt Halo, auf der äußeren Ringseite kalt und grau, auf der Innenseite mit Wäldern, Gebirgen und Wasser gesegnet. Ganz offensichtlich kein Produkt der Natur, sondern von einer unglaublich mächtigen Zivilisation geschaffen. Doch zu welchem Zweck?

Captain im Schlepptau

Ihr Abenteuer auf Halo dauert zehn sehr lange Missionen, die jeweils in drei oder vier Abschnitte unterteilt sind und fast immer einige Überraschungen bieten. So müssen Sie bald den gefangenen Kapitän der Pillar befreien, der in einem Alien-Kreuzer festgehalten wird. Zum Glück schwebt der nur Hundert Meter über der Spitze eines Bergs, mit dem Boden durch einen Antigrav-Aufzug verbunden. Mit dem Scharfschützengewehr und zig Soldaten kämpfen Sie sich durch die Abwehrriegel aus Geschützen und Alien-Infanteristen immer höher, bis es zum Großge-



Im besonders wendigen Hovercraft feuern wir uns durch Horden außerirdischer Biester. (1024x768)

Technik-Check



Ohne Shader: grafisch unspektakulär, aber schnell.



Mit Shadern: schöne Grafik auf Kosten der Performance.

Auflösung/Grafik

In Halo wählen Sie Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Pixeln. Per Menü stellen Sie die Bildwiederholrate ein. Halo kann rechenintensive Shader-Effekte (etwa für schöneres Wasser) erst ab Radeon-9000- oder GeForce-3-Karten nutzen. Auf kleineren Platinen läuft der Shooter deshalb flüssiger, ist grafisch aber mau.

RAM/Festplatte

Mindestens 128 MByte sind für Halo Pflicht. Für kurze Ladezeiten und flüssigeres Spielgeschehen sollten Sie 256 MByte RAM haben. Auch in Sachen Speicherplatz hält sich das Spiel zurück: Die Installation benötigt etwa 1,5 GByte auf der Festplatte – obwohl Halo nur auf einer CD daherkommt.

Tuning-Tipps

- 1 Bei starken Rucklern sollten Sie zuerst die Auflösung reduzieren. Das bringt bis zu 15 Prozent pro Schritt.
- 2 Wenn Ihr PC bei Rauch- und Explosionseffekten lahm, deaktivieren Sie die Partikeleffekte (»Particles«).
- 3 Auch hilfreich: Durch das Defragmentieren der Festplatte sinken die Zugriffszeiten – die Performance steigt.
- 4 Durch Ausschalten von EAX erhalten Sie bis zu 20 Prozent mehr Leistung, büßen aber Klangqualität ein. **FG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
800 MHz	800x600x32 (min. Details)									
	1024x768x32									
1.400 MHz	1024x768x32									
	1280x1024x32									
2.200 MHz/ XP/2200+	1280x1024x32									
	1600x1200x32									

■ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



In einer spannenden **Luftkampf-Einlage** bekommen wir es gleichzeitig mit mehreren Banshees und dem Abwehrfeuer der Bodentruppen zu tun. (1152x864)

fecht um den Aufzug kommt. Eine kurze Sequenz trägt Sie nach oben ins Raumschiff, in dem Sie dann gut eine Echtzeit-Stunde durch weitläufige Gänge rennen,

immer wieder von Überfällen der Aliens gestoppt. Schließlich hauen Sie den Kapitän frei und bringen ihn zu einem Alien-Dropship. Mission erfüllt! Unter-

mal wird alles von einem orchestralen Soundtrack, der teils auf einzelne Ihrer Handlungen (Besteigen eines Kampfgleiters) dynamisch reagiert.

Himmel und Hölle

Auf der Oberfläche von Halo gibt es viel zu erkunden. So jagen Sie im Jeep um eine Insel und wer-

Die wichtigsten Gegner im Überblick



Gelber Grunt: Der Alien taucht am häufigsten auf – richtig gefährlich ist er nicht.



Roter Grunt: Kommt seltener vor als der gelbe, greift er etwas aggressiver an.



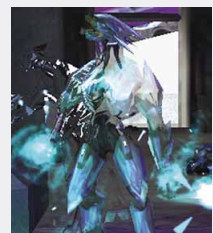
Jackal: Gut geschützt durch einen Schild, den er aber bei Bewegungen lüften muss.



Blauer Elite: Trägt einen Schutzschild, sucht den Nahkampf. Neigt zu Wutanfällen.



Roter Elite: Stärker als der blaue. Zeigt keine Gefühle und attackiert überlegt.



Unsichtbarer Elite: Nur als wabernder Effekt zu sehen; greift per Energiesäbel an.



Gelber Elite: Der größte und gefährlichste Elite-Covenant; gelegentlich unsichtbar.



Hunter: Der stärkste und am beste bewaffnete Covenant – aber auch der langsamste.



Untoter Soldat: Allround-Kämpfer der Untoten-Armee; flink und sprungstark.



Untoter Nahkämpfer: Greift auch mit Waffen an, bevorzugt jedoch den Nahkampf.



Untoter Bomber: Läuft auf Sie zu, explodiert und lässt Hor-den von Mini-Untoten los.



Sonde: Auch die Kampfsonden von Halo wenden sich im Spielverlauf gegen Sie.

den dann instruiert, einen Tal-kessel zu erkunden. Auf dem PC ist die Weitsicht enorm, Sie können auch auf große Entfernung Gegner bekämpfen oder ohne Sie ablaufende Kämpfe bewundern. Später gibt es Schneelandschaften, in deren grauen Himmel Sie per Kampfgleiter aufsteigen, um sich Luftkämpfe zu liefern – nur um danach in riesige Höhlen zu fliegen und auf andere Gefährte zu wechseln.

Doch so fantastisch die Außenlevels sind, bei den Innenlevels (Alien-Installationen, Gewölbe) hat offensichtlich ein schwäbischer Designer agiert: Halbe Levels werden recycelt, Sie kämpfen immer wieder in identischen Räumen und Hallen. Okay, die Alien-Architekten wollten halt immer denselben Grundriss haben – aber als Spieler will man mehr Abwechslung!

Tiefpunkt ist eine Riesenbibliothek, in der Sie lebend durch vier praktisch identische Etagen müssen, und dort jeweils Hundertschaften von Aliens killen sollen – Rambo hat in seinen drei Metzel-Filmen deutlich weniger Gegner auf dem Gewissen! Zwar bleibt diese künstliche Spielzeit-Verlängerung wegen immer neuen Gegner-Kombinationen und der fortschreitenden Story erträglich. Doch uns wäre ein um fünf Stunden kürzeres, dafür abwechslungsreicheres Spiel lieber gewesen.

Flottes Warzenschwein

Halo war der erste Ego-Shooter, der steuerbare Vehikel als elementares Spielelement hatte.



Mit den Kanonen des **Panzers** jagen Sie jeden Feind schnell in die Luft.



In einer Generatorenhalle rennen **Flood-Zombies** direkt in unsere **Pumpgun**. Die ist gegen die Untoten besonders effektiv.

Wegen des Umwegs über die Xbox feierten Fahrzeuge zwar bei **C&C Renegade** ihre PC-Shooter-Premiere – aber egal, die flotten Kisten bringen eine Höllengaudi. Allen voran der Jeep vom Typ Warthog: In ihm flitzen Sie physikalisch korrekt über Stock und Stein. Egal ob lauschige Wiesen, zugefrorene Seen oder kilometerlange Tunnel, der Warthog kommt überall hin. Hinter Ihnen bedient ein KI-Kamerad das Maschinengewehr, der Beifahrer neben Ihnen feuert mit seiner Handwaffe – und das alles im wildesten Tempo. Sie fahren (oder fliegen) immer dorthin, wohin Sie schauen – mit abruptem Nach-

links-reißen der Maus legen Sie abenteuerliche Drifts hin. Jeep und Kanonentürme sind nicht zerstörbar – wenn sie getroffen werden und umkippen, kann der bärenstarke Master Chief sie wieder aufrichten.

Weitere steuerbare Vehikel sind der Hovercraft Ghost, der Jagdgleiter Banshee und der Menschenpanzer Skorpion, auf dem bis zu vier Kollegen mitfahren können. Außerdem gibt's die Geschütztürme und einen (nicht steuerbaren) Alien-Panzer.

Aliens und Untote

Auf der Jagd nach der Macht, die sich alle Parteien von Halo erhoffen, bekommen 13 unter-

schiedlichen Gegnertypen Ärger mit Ihnen. Die Palette reicht vom kleinen, niedlich kreischenden Alien über mittelgroße und flinke Bestien bis hin zu dicken Oberaliens. Später im Spielverlauf, wenn Sie allmählich hinter das üble Geheimnis der Ringwelt kommen, haben Sie es auch mit pfeilschnellen, superfiesigen Untoten zu tun.

Da die Aliens unterschiedlich bewaffnet sind und auch gerne mal in einem Vehikel gegen Sie antreten, ist die Abwechslung ausreichend groß. Wenn sich ein Außerirdischer etwa mit seiner Standardkanone auf Sie stürzt, können Sie ihn auch mal für ein paar Augenblicke igno-



Sicherheitsdrohnen von Halo helfen Ihnen im Kampf mit der untoten Armee.

Jörg Langer



Design-Kunst

Ich geb's jetzt einfach zu: Während ich Jedi Knight 3 meist nur zwei Stunden am Stück spiele, bis ich wieder eins, zwei Missionen geschafft habe, kam ich von

Halo nur durch Gewaltandrohung weg. Und dass, obwohl etwa 30 Prozent der Level-Inhalte programmierzeitsparend wiederverwertet werden.

Doch die packende Story treibt mich voran – wieso gibt es eigentlich nicht längst einen Halo-Kinofilm? Und das Spiel ist einfach klasse design't – das lässt sich nicht in Zahlen und Fakten fassen, dass muss man selbst erleben. Die Vielzahl der (zumeist auf schnellen Schlagabtausch ausgerichteten) Multiplayer-Modi machen Halo außerdem zum LAN-Party-Spaß schlechthin: Wenn ich am Steuer des Jeeps sitze und Florian hinten zu schießen versucht, schallen die Flüche über den Redaktionsgang...

Florian Stangl



Erfrischender Veteran

Man merkt Halo sein Alter nicht an, nur viele seine ehemals frischen Ideen wurden mittlerweile von anderen Spielen übernommen. Das ändert nichts an der Faszination, die von dem Edel-Shooter ausgeht. Die wiederverwerteten Level-Teile stören mich weniger – Hauptsache, mein Radar zeigt diese pulsierenden roten Punkte immer nur für möglichst kurze Zeit!

Was mich eher nervt: Selbst auf schnellen Rechnern und teuren Grafikkarten gibt's ab und zu Ruckler. Hier wurde nicht optimal programmiert.

rieren. Trägt er allerdings den gefährlichen Needler in der Faust, sollten Sie ihn schleunigst ins Jenseits befördern. Vor allem die Nahkämpfer der Covenants mit ihren Lichtschwertern sind absolut tödlich: Ein Streich, und der Master Chief ist tot – es sei denn, er hat gerade seinen Energie-Schild per Extra überladen.

Monströse KI

Die Gegner-KI ist vorbildlich. Die Aliens gehen geschickt in Deckung und weichen Schüssen aus. Bei welchem anderen Spiel feuern Sie von einem Gleiter aus auf einen Gegner, der durch fleißiges Im-Kreis-Rennen immer einen schützenden Felsen zwischen sich und Ihnen hält?



Der fetteste und stärkste Covenant, ein **Hunter**, greift mit seinem Alien-Raketenwerfer an.

Außerdem werfen die Biester – besonders in den beiden höheren der vier Schwierigkeitsgrade – gezielt mit Granaten nach Ihnen. Manche Covenants flüchten mitten im Kampf mit erhobenen Händen, warnen Kameraden mit einem gellenden Ausruf vor besonderen Gefahren oder lachen hämisch, wenn sie einen Gegner erledigt haben. Anderen reißt kurz vor dem Ableben der Geduldsfaden, ein wütendes Brummen steigt ihre Kehle hoch und sie stürzen sich wie ein Berserker auf Sie. Beim Ableben feuern sie ihre Energiewaffen ins Leere, oder werfen sich beim Anflug einer Granate unter ihren Schutzschild, um aus der Gefahrenzone zu robben.

Training für den Chief

Obwohl Ego-Shooter-Fans fast alle Features von **Halo** irgendwo schon mal gesehen haben, ist das Design doch glänzend. Oft sind es die kleinen Details (Auswirkung der Physik, an Gegnern festklebende Granaten), die für Stimmung sorgen. Ungewöhnlich ist das Lebenspunkte-System: Statt ständig Hitpoints auffrischen zu können, finden Sie nur selten Medipacks – ist Ihre Lebensenergie nahe Null, überlagert dumpfes Herzklopfen alle Geräusche. Doch dafür hat

der Master Chief einen Energieschild, der sich nach Treffern automatisch wieder regeneriert. Das geschieht aber erst nach etwa 10 Sekunden – währenddessen darf kein Schuss Sie treffen. Kündigt also der Schild mit penetrantem Fiepen sein nahes Ende an, heißt es die Cyborg-Beine in die Hand zu nehmen und schnellstens Deckung zu suchen – meist verfolgt von geifernden Feindeshorden. Entweder füllt sich dann mit befriedigendem Brummen der Schildbalken wieder – oder der letzte Speicherpunkt wird benötigt.

Eine Waffe für jeden

In der Kampagne gibt es acht Kampfgeräte, darunter ein Sturm- und ein Scharfschützengewehr, diverse Energiewaffen und einen Raketenwerfer. Allerdings trägt der Master Chief immer nur zwei Kanonen bei sich. Wenn er beispielsweise wegen Munitionsmangel die Waffe eines erledigten Aliens übernehmen möchte, muss er dafür eine andere wegwerfen. Übrigens können einige der NPCs und Gegner im Spiel jede Waffe verwenden – ein Zombie greift schon mal mit einer Knarre der Covenant an, oder ein computergesteuerter Begleit-Soldat schnappt sich eine Energiepistole.

Die Waffenwahl will wohl überlegt sein: Gegen die Elite-Covenants wirken die Nadler erstaunlich effektiv – einfach einschalten, bis die Zielmarkierung leuchtet, eine Salve der zielsuchenden Geschosse abfeuern – das war's. Doch gegen Schild-Covenants ist der Nadler völlig nutzlos. Schwierig wird's, wenn Sie es mit mehreren Gegnertypen gleichzeitig zu tun bekommen. In solchen Fällen werden die beiden Granaten-Arten extrem wichtig, von denen Sie je vier mitführen können.

Info: Halo 2



Der Kampf gegen die Covenants geht weiter – in **Halo 2** allerdings nicht mehr auf dem Ringplaneten, sondern zum Teil auch auf der Erde. Im ersten von Bungie vorgeführten Level griffen die Aliens die afrikanische Stadt New Mombasa an. Geplant sind deutlich mehr Gegnertypen, einige davon können sogar auf fahrende Jeeps oder andere Vehikel springen. Dafür darf der Master Chief künftig zwei Waffen gleichzeitig abfeuern. Vorläufig hat Microsoft Halo 2 nur für die Xbox angekündigt.



Im **Multiplayer-Modus** kämpfen wir samt Panzer und Raketen-Jeep im Team-Deathmatch. (1280x1024)

Multiplayer-Freuden

Die PC-Version bietet einen umfangreichen Multiplayer-Modus, in dem Sie im LAN wie im Internet gegen andere Master Chiefs antreten. Schön: Auf jeder der 19 Mehrspieler-Maps ist jeder der 15 (!) Modi spielbar. Wahlweise treten Sie mit oder ohne Vehikel an, wobei gerade letztere die Capture-the-Flag-Partien oder »Wettrennen« zum Knaller werden lassen. In der PC-Version bietet der Multiplayer-Modus zwei ganz neue Waffensysteme: Per Flammenwerfer überreden Sie Ihre Kontrahenten schnell, nicht auf einem Haufen herumzugucken. Und der Raketen-Jeep eignet sich fantastisch dazu, Gleiter vom Himmel zu holen oder um den eher behäbigen Skorpion-Riesenpanzer herumzutänzeln.

Ganz großes Manko: Der äußerst spaßige Kooperativ-Modus der Xbox-Version fehlt. Dieser erlaubt es bis zu vier Spielern (per Splitscreen oder Gerätekopplung), das komplette Solo-Abenteuer gemeinsam zu bestehen, mit entsprechend aufgemotzten Gegnern. Dass auf PC dieser Modus nicht enthalten ist, finden wir eine Schande!

Speichern und steuern

Halo sichert automatisch an Speicherpunkten. Oft kritisieren wir das bei PC-Spielen, doch die Punkte sind so sinnvoll gesetzt, dass das Spiel weder zu leicht noch zu schwer wird. Gegenüber der Xbox-Version wurde die Steuerung komplett überarbeitet. Statt per Gamepad können Sie mit Maus und Keyboard antreten. Alternativ unterstützt das Spiel auch PC-Gamepads.



In einer Zwischensequenz erfährt der **Master Chief** neues über Halo.

Peter Steinlechner



Actionfest für PC-Spieler

Ich sage das nicht, weil ich PCs lieber mag als Konsolen, sondern aus Überzeugung: Halo läuft erst mit Maus, Tastatur und hoher

Auflösung zur Höchstform auf! Endlich kann ich mich schnell bewegen, strafen, ausweichen, vorpreschen und all das andere, was ich in Ego-Shootern gerne mache. Sogar die Orientierung in den Innenlevels fällt deutlich leichter. Die geniale Ringwelt-Atmosphäre kommt dank der schöneren Grafik noch besser rüber. Dazu gesellen sich die Vehikel und die klugen Gegner – alles bestens soweit.

Wiederholungs-Wahn

Ernsthaft sauer bin ich, dass Gearbox die dicken Schnitzer des Xbox-Leveldesigns nicht ausgemerzt hat. Gerade in der Spielmitte gibts Von-der-Stange-Schauplätze, die in einem Spitzenspiel nicht vorkommen dürften. Ähnliches gilt für die Gegnervielfalt: Halo schickt mir glaubwürdige Figuren mit Charakter vor die Flinte – aber warum immer die gleichen? Aber die großen Stärken Story, Atmosphäre und Gegnerverhalten wiegen schwerer: Halo hat Ecken und Kanten, bleibt aber ein absolutes Ausnahmespiel, ein Muss für Action-Fans.

Halo

Ego-Shooter



Publisher: Microsoft, (01805) 251 199 Release (D): 24.10.2003
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 30 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 20 Minuten

Solo-Spaß: 22 Stunden

Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- packende Atmosphäre
- schöne Außenlandschaften
- spannende Handlung
- tolles Gegner-KI-Verhalten
- spaßige Fahrzeuge
- fantastische Sounduntermalung

Kontra

- zu wenig Außengebiete
- geringe Gegnervielfalt
- einige langweilige Levels

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Race und weitere

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/Ultra

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 2,2 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Radeon 9000	Radeon 9800 Pro, 3D-Sound

ALTERNATIVEN

Jedi Knight 3 (90%, GS 10/03)

Sternenkriegs-Action mit Lichtschwertern. An Fahrzeugen gibt's nur die Speed der Bikes.

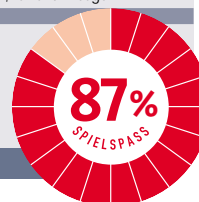
Unreal 2 (89%, GS 03/93)

Spannender Ego-Shooter auf fremden Welten; schönere Grafik, keine Fahrzeuge.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Atmosphärischer SF-Shooter mit erstklassiger Story.



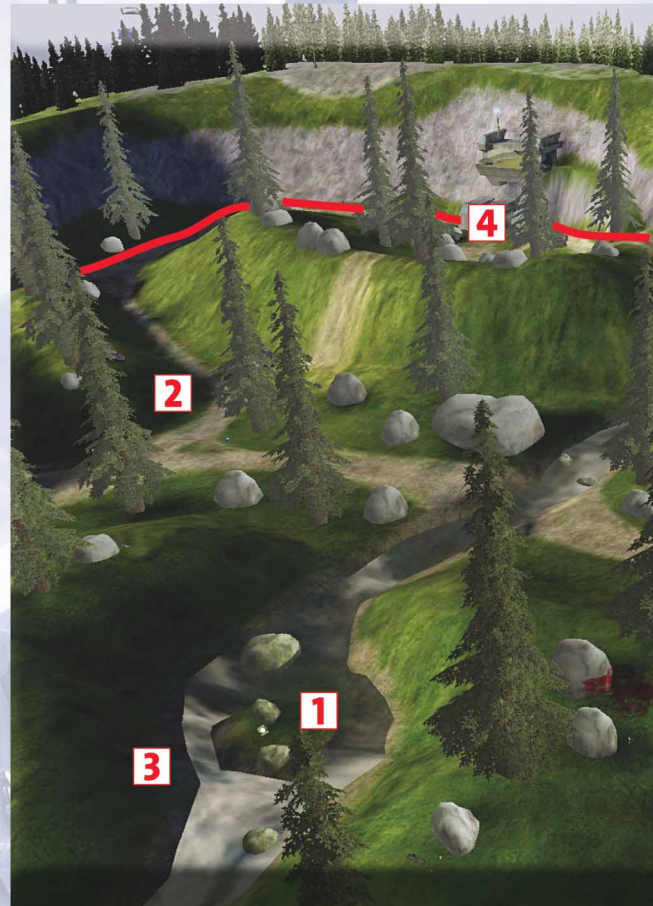
Halo im Mehrspieler-Modus

Sechskampf auf der



1

Oddball: Alex Beck hat sich auf der kleinen Insel den Totenschädel geschnappt und muss nun zwei Minuten überleben. Dummerweise ist er solange wehrlos und hat hier keine Chance gegen Heikos Raketenwerfer und Jörgs Schnellfeuer-Gewehr. Einer von beiden wird gleich der nächste Gejagte werden...



2

Rallye: Halo verteilt 15 Flaggen auf der Map – wer die meisten davon einsammelt, gewinnt die Partie. Hier kommt's auf Schnelligkeit an, deshalb rasen Markus, Florian und Heiko im Warthog über die Karte. Petra (rechts) konnte sich kein Fahrzeug sichern und versucht deshalb, ihre Gegner mit Granaten aus dem Jeep zu befördern.



3

King of the Hill: Wer die Stellung im Flussbett (siehe Markierung) eine Minute lang hält, gewinnt das Match. Peter, Georg und Jörg kämpfen ums Überleben. Florian steht zwar außerhalb des Kreises, ist aber dadurch mobiler.

Ringwelt

Wer ist der beste Master Chief? Die GameStar-Redakteure messen sich in den sechs spannendsten Multiplayer-Disziplinen. Die verwendete Map heißt Timberland.



6 Team-Deathmatch: Auf der kleinen Lichtung kracht's ordentlich. Georg sitzt am Steuer des PC-exklusiven Rocket-Warthog, Petra bedient den aufmontierten Raketenwerfer und feuert aus allen Rohren. Doch nur wenn beide perfekt zusammenarbeiten, haben sie eine Chance gegen Patricks mächtigen Skorpion-Panzer.



4 Capture-the-Flag: Die beiden Flaggen liegen gut geschützt in den Festungen. Nur auf dem PC darf Verteidiger Peter den Eindringlingen mit einem Flammenwerfer einheizen, der flächendeckend großen Schaden anrichtet.



5 Rennen: Ein Gelände-Rundkurs führt mit vielen Sprüngen und schwierigen Kurven um die gesamte Karte. Rennspiel-Experte Heiko kommt mit der Fahrphysik des Warthog-Buggys am besten klar und liegt nach einer von drei Runden knapp in Führung. Doch Florian versucht, ihn von der Ideallinie zu drängeln!

HK