

Feuern, fliegen, fahren

Halo

Auf der E3 konnten wir einmal mehr Bungies potenziellen Action-Hit anspielen – lesen Sie hier, was wir Neues herausgefunden haben.

WWW

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



Auf Video-CD:
Video-Special

Es beginnt wie ein Tennisspiel: mit einem harten Aufschlag. Selbiger begleitet krachend die Landung unseres Mini-Raumschiffs auf der Oberfläche der Ringwelt Halo. Sehr faszinierend: Während des Abstiegs aus dem Orbit konnten wir aus dem Heckfenster Alien-Schiffe sehen, die uns verfolgten. Ausgestiegen, kurz die Umgebung bewundert, und schon greifen die Feinde an. Nach kurzem Kugelaustausch sind die Außerirdischen besiegt, und wir machen uns, begleitet von drei KI-Kollegen, daran, die Gegend zu erforschen. So fängt die **Halo**-Mission an, die auf der E3 gezeigt wurde.

Kamerad denkt mit

Der Level, den wir sehen (und spielen) konnten, unterschied

sich nicht wesentlich von dem, der schon vorher auf dem Gamedock-Event gezeigt wurde – siehe unsere ausführliche Preview in Ausgabe 5/01. Allerdings machten die KI-gelenkten Kameraden diesmal einen noch besseren Eindruck: Die Jungs handelten sinnvoll und realistisch, verfolgten fliehende Feinde, zogen sich bei starkem Widerstand zurück und liefen sich gegenseitig nicht ins Schussfeld. Was zusammen mit der edlen Grafik stark zu einem realistischen »Mitten auf dem Schlachtfeld«-Gefühl beiträgt. Überhaupt die Grafik: Eine besonders beeindruckende Szene wollen wir Ihnen nicht verschweigen. Per Granate sprengten wir ein Alien aus seiner Deckung. Dessen Körper wurde hochgeschleu-



Die **Team-Kollegen** sind detailliert gestaltet und obendrein schlau.

dert, mitten im Flug von einer weiteren Explosion getroffen – und änderte die Flugbahn. Offenbar berechnet das Spiel solche Ereignisse, anstatt vorgefertigte Animationen abzuspielen.

Doch **Halo** will nicht nur Ihren Ballerfinger strapazieren. Neben Schleichsequenzen (etwa wenn Sie eine Basis infiltrieren) soll es auch das eine oder andere Mini-Rätsel geben. Lead Designer John Howard erklärt dazu: »Wir wollen, dass man auch mal anhält und denkt. Bei zu viel Rennen und Schießen schaltet dein Hirn ab.«

Gemeinsam durch die Hölle

Wir konnten auf der E3 auch den Multiplayer-Modus kurz antesten – im Modus »Vier gegen vier« mit acht in Reihe geschalteten Xboxen. Ein objektiver Eindruck war kaum möglich, weil die gezeigte Version Performance-Probleme hatte und stark ruckelte. Laut Microsoft war das darauf zurückzuführen, dass in den Vorführgeräten noch der finale Soundchip fehlte und die CPU dessen Aufgaben mit übernehmen

musste. Den Mehrspieler-Part nimmt Bungie aber weiterhin sehr ernst; laut John Howard arbeitet ein eigenes Mini-Team ausschließlich daran. Info am Rande: Der von einer Person nur sehr knifflig zu steuernde Jeep ist angeblich absichtlich so designt, um die Spezialisierung im Teamspiel zu fördern. Denn nur wenn nicht jeder das Fahrzeug auf Abhieb perfekt be-



Ein **Landungsschiff** im Anflug – beachten Sie die Größe im Vergleich zu dem Soldaten links unten.

herrscht, lohnt es sich für Spieler, dafür speziell zu trainieren. Neben den klassischen Modi wie Capture-the-flag oder Team-Deathmatch ist auch weiterhin geplant, dass man **Halo** mit vier Spielern kooperativ komplett durchspielen kann. **GUN**



Die gelungenen **Explosionen** und Partikel-Effekte waren auf der E3 erstmals zu sehen.

Halo

Genre: Ego-Shooter

Entwickler: Bungie

Termin: 2. Quartal 2002

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Gunnar Lott: »Unser sehr positiver Eindruck von Halo verfestigt sich weiter. Auch wenn wir bis dato nur die Xbox-Version gesehen und gespielt haben, lässt sich absehen, dass Bungies Titel ein potenzielles Meisterwerk ist. Zumal die Entwickler neben massig Effekten auch eine handfeste KI eingebaut haben.«