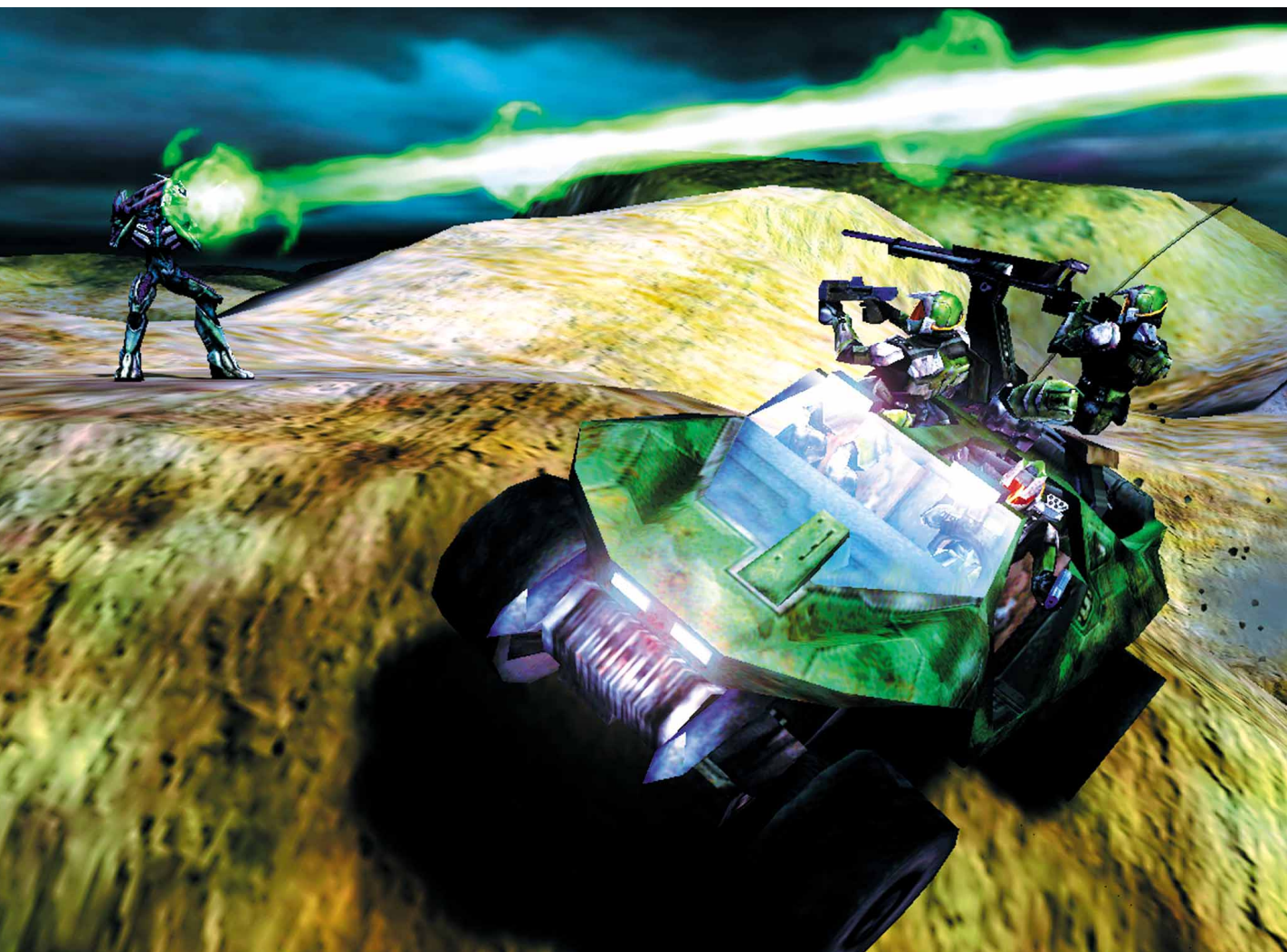


Kinoreife Supergrafik

Halo

Schöner schießt es sich nirgendwo:
Mit unglaublich tollen Effekten und
spannenden Spielideen könnte Halo
das Action-Highlight 2000 werden.



Im Kampf gegen die Außerirdischen ist nicht nur ein schneller Finger am Abzug gefragt, sondern auch **fahrerisches Können**.

Aus und vorbei – die Epoche der Videosequenzen könnte bald der Vergangenheit angehören. Wenn bislang ein Spielehersteller dem Publikum besonders spektakuläre Grafiken bieten oder einfach nur ein paar hübsche Bilder auf die Packungsrückseite drucken wollte, sperrte er seinen Grafiker mit einer Highend-Workstation ein paar Monate

lang im Keller ein. Aus detailierten Einzelbildern entstand in mühevoller Handarbeit ein Film, der zwischen den eigentlichen Spielabschnitten für optischen Glamour sorgte. Schön anzusehen, aber nicht interaktiv. Denn in die phantasievollen Verfolgungsjagen oder die bombastischen Massenschlachten kann der Spieler am Monitor nicht direkt eingreifen. Das Action-

spiel **Halo** soll den genialen Look erstklassiger Rendersequenzen bieten – als Spielgrafik. Die Bilder in diesem Artikel wurden (laut Hersteller) nicht gerendert, sondern in Echtzeit am Monitor berechnet, und Sie könnten jederzeit selbst mitmischen. Bei einem Präsentationstermin erlebten wir just das mit – überirdisch schöne 3D-Grafik auf einem Pentium III.

Kampf ums Überleben

Auf der Welt von **Halo** landen Sie durch ein Unglück: Ihr Raumschiff, beladen mit knapp 1.000 Zivilisten und gut 800 schwerbewaffneten Soldaten, muß auf dem Sternring notlanden. Das gleiche ist schon einigen Schiffen anderer Rassen passiert, und ähnlich wie in **Unreal**

entspinnt sich ein erbitterter Streit ums Überleben und die Vorherrschaft. Ihre Hauptfeinde heißen Covenant. Diese fiesen Außerirdischen halten wenig von intergalaktischer Völkerverständigung, sondern greifen sofort zur Laserkanone. Wel-



Nur selten sind Sie in geschlossenen Räumen wie **Bauwerken** oder Höhlen unterwegs.

che weiteren Arten von Aliens ihnen das interstellare Leben schwermachen, ist derzeit noch unbekannt; die Entwickler bei Bungie planen aber, noch mindestens drei andere Rassen einzuladen – mitsamt Maschinenpark und Waffensystemen.

Krieg der Welten

Außerirdische Hover-Panzer gleiten langsam einen Berghang hinunter, fremdartige

Fluggeräte ziehen leise ihre Runden. Hinter einem Hügel kriecht ein Trupp Erdlinge heran. Dann startet der Angriff: Energiestrahlen richten sich auf das erste feindliche Gefährt und leuchten die Gegend grün aus, Soldaten springen mit gewaltigen Sätzen mitten unter die Gegner, gleichzeitig rast ein Kampfbuggy heran, von dessen Pritsche schießen zwei Marines aus allen Rohren. Der Buggy kippt in einer Kurve, die Krieger werden aus dem Vehikel geschleudert. Doch schnell springen sie auf und eröffnen wieder das Feuer.

So ähnlich werden Ihre Einsätze in **Halo** aussehen. Typisch für das Spiel soll zum einen sein, daß Sie die Wahl zwischen mehreren Jobs haben und beispielsweise als Scharfschütze, Buggyfahrer oder Infanterist antreten können – wenn Sie das aber nicht wollen, dürfen Sie auch immer nur dieselbe Funktion bekleiden. Zum anderen starten Sie keine massiven Schläge mit schwerem Gefährt, sondern führen Überraschungsangriffe mit flexiblen und leichten Einheiten aus. Erst im späteren Spielverlauf soll sich das än-



Per Raketenwerfer wehren Sie sich gegen feindliche **Jagdbomber**.



Feuer frei: Mit schwerem **Geschütz** attackiert Ihr Trupp die Aliens.

dern: Nämlich dann, wenn Ihre Truppen sich größere Teile der feindlichen Kriegsmaschinerie unter den Nagel gerissen haben – dann können Sie auch mit fremdartigen Schwebegleitern durch die Lüfte fliegen. Abgesehen von reinen Kampfaufträgen soll es auch komplexere Mis-

sionen geben, beispielsweise müssen Sie entführte Kameraden suchen und befreien.

Echter Anprall

In **Halo** sehen Sie Ihre Spielfigur aus der **Tomb Raider**-Perspektive von hinten, sollen die Kamera aber weitgehend frei bewegen können.

Interview mit Bungie

GameStar Wie lange arbeitet ihr jetzt an Halo?

Doug Zartman Seit eineinhalb Jahren, allerdings ging davon der Großteil für die Engine-Entwicklung drauf. Wir haben hier ziemlich viele sehr gute Programmierer – sonst wären wir mit dieser Engine deutlich länger beschäftigt gewesen. Der Rest der Zeit ging für das Gesamtkonzept drauf.

GameStar Wie weit seid ihr in der Entwicklung?

Doug Zartman Der Großteil der Technik ist fertig, und die meisten Gebiete sind designt. Derzeit arbeiten wir am Mehrspieler-Modus, erst anschließend geht's an die einzelnen Missionen der Kampagne. Wir wissen aber schon sehr genau, wie die aussehen werden, und müssen die meisten einfach nur noch skripten.

GameStar Ihr macht viel mit realistischer Physik. Warum – Spiele wie Quake kommen doch auch ohne aus?

Doug Zartman Da kennt man es nicht anders. Es wäre doch cool, wenn auch bei denen die Welt ein bißchen glaubwürdiger wäre. Ich bin mir sicher, in fünf Jahren hat jedes 3D-Spiel eine glaubwürdige Physik wie Halo mit echter Schwerkraft, Wind und ähnlichem. Es läßt die gesamte Spielumgebung einfach viel realistischer wirken.

PS



Doug Zartman ist als Produzent bei Bungie für Halo verantwortlich.

Durch **Berge** und Hügel schleicht sich Ihr Trupp ans gegnerische Lager heran.



Im Vergleich zu Lara Croft wird der Soldat wohl noch deutlich flüssiger animiert. Zum einen spendiert ihm Bungie ein paar zusätzliche Sprünge und Saltos, zum anderen reagiert er flexibel auf unvorhergesehene Situationen. Wenn Sie bei einer plötzlichen Vollbremsung im Jeep beispielsweise nach vorne geschleudert werden, dann existiert dafür keine

vorberechnete Bewegungsphase, sondern das Skeletal-Animation-System hinter seinen Texturen errechnet den Aufprall am Lenkrad jedes Mal neu – in Echtzeit.

Spezialisierte Soldaten

Ohne Teamwork läuft nichts in **Halo**. Sie sind meist in kleinen Kampftrupps unterwegs, deren Mitglieder eng zu-

sammenarbeiten. Einer der Kameraden kümmert sich um den Transport per Jeep, ein anderer bedient den Raketenwerfer, und der dritte liegt auf einem Hügel, schaltet Angreifer per Scharfschützengewehr aus und schützt Mitstreiter aus der sicheren Position heraus vor Überraschungen. Welche Rolle Sie dabei spielen, wird im Solo-Modus Ihnen überlassen bleiben.

Kampf im Netz

Im Multiplayer-Modus werden die anderen Rollen von menschlichen Mitstreitern übernommen, im Solospiel muß der Hauptprozessor ran und die KI-Krieger sinnvoll agieren lassen. Zwar sollen Sie Ihren Kameraden ein paar einfache Kommandos erteilen, sich aber sonst auf's Kämpfen konzentrieren dür-



Wasser so schön, daß man am liebsten hineintauchen möchte – in Halo dient das feuchte Naß meist dazu, Gebiete abzugrenzen.



Im Angesicht des Aliens – die Hauptfeinde, von den Erdlingen **Covenant** genannt, haben nur wenig Menschliches an sich.



Im Hintergrund sehen Sie als Bitmap, wie sich die Ringwelt in den Himmel erhebt.

fen. Ausgeklügelte Aufträge können Sie ihnen nicht geben, dafür sollen sie in Ihrer Nähe selbständig die jeweils nützlichste Aktion ausführen.

Noch nicht endgültig entschieden haben die Designer, wie stark Rollenspiel-Elemente Einzug in **Halo** halten werden. Beispielsweise ist angedacht, für bestimmte Tätigkeiten Erfahrungspunkte zu vergeben, so daß besagter Jeepfahrer sich allmählich zum absoluten Superchauffeur entwickeln würde.

Galaktisches Laufrad

Mit Mutter Erde hat die fremde Umgebung von **Halo** we-

nig gemein. Statt dessen wollen die Entwickler eine der aufregendsten Welten schaffen, die es am PC bislang zu sehen gab. Sie schwebt nicht als Kugel im All, sondern als Ring mit gewaltigen Ausmaßen: Bis zu 1.200 Kilometer breit, bei einem Durchmesser von gut 16.000 Kilometern. Auf der Innenseite des Rings stehend, sehen Sie, wie sich die Landschaft am Horizont ein paar hundert Kilometer weit in den Himmel erhebt. Am Firmament sind hin und wieder Planeten und Monde zu erkennen. Es soll mehrere Inselkontinente mit unterschiedlichen Pflan-

zen, Tieren und Witterungsbedingungen geben. Mal kämpfen Sie in trockener Wüstenluft, mal in tropischen Landschaften, oder Sie liefern sich in kühlen Eisgebirgen heiße Kämpfe. Allerdings können Sie nicht jeden Ort auf der Ringwelt erreichen, sondern werden vom Programm jeweils in die gerade umkämpfte Gegend geschickt. Wie das genau geschieht (etwa durch Teleporter oder Schiffe), steht derzeit noch nicht fest.

Wie im echten Leben

In ihrer Welt achten die Bungie-Designer stark auf glaubwürdige Physik: Jeeps fahren sich fast wie im echten Leben – inklusive simulierter Einzelrad-Aufhängung und dadurch individuell aufgewirbeltem Staub. Die Vehikel können bei Explosionen oder zu starker Seitwärtsneigung umkippen. Die feindlichen Gleiter, deren Sie sich im Spielverlauf bemächtigen können, sollen zwar kein absolut realistisches, aber ein weitgehend glaubwürdiges Flugverhalten aufweisen – und selbst komplexere Manöver wie Loopings sollen damit möglich sein.

Es gibt unterschiedlich starke Stürme, die Ihr Vorankommen, auch zu Fuß, mehr oder weniger stark behindern. Übrigens flattern Fahnen mathematisch korrekt im virtuellen Wind. Weitere Wettereffekte wie Regen oder Schnee sind ebenfalls geplant, jeweils mit den entsprechenden Auswirkungen, etwa auf die Traktion von

Fahrzeugen. Anders als bei den meisten Ego-Shootern verschwinden erledigte Gegner oder zerstörte Gegenstände nicht nach kurzer Zeit, sondern bleiben bis zum Spielende am gleichen Fleck liegen. Das ist nicht nur als grafischer Gag gedacht, sondern soll auch die Orientierung erleichtern. **PS**



Einsatz auf der fremden Welt: Erst greifen die Aliens Ihre Basis nur mit **Distanzfeuer** an, dann verlagern sich die Kämpfe auf die **Plattform**. Sie werden ausgeschiedet, beschaffen unter Zeitdruck einen **Panzer** und vertreiben die Eindringlinge wieder.



Pech gehabt – die Aliens haben einen verunglückten **Jeep** gefunden. Sie müssen das demolierte Vehikel gegen erbitterten Widerstand zurückerobern.

Halo

Genre: Actionspiel

Hersteller: Bungie

Termin: 3. Quartal 2000

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Die Grafik von Halo spricht für sich – besser kann ein Spiel beim aktuellen Stand der Technik nicht aussehen. Gespannt bin ich auf den Solopart, da traue ich Bungie noch einige Überraschungen zu.«