

## Welt der Wunder

## Halo

Unglaubliche Grafik und eine realistische Physikengine: Baut Bungie die perfekte 3D-Spielwelt?

**D**ie Schlacht um Vega ging verloren, die Raumflotte des menschlichen Imperiums ist auf der Flucht vor den Kreuzern einer mächtigen und grausamen Alienrasse. Da muß Ihr Aufklärungsschiff in einem unbekannten System notlanden, auf einem merkwürdigen Objekt: ein im All schwebender Ring mit 10.000 Kilometern Durchmesser, auf dessen Innenseite Kontinente und Meere von einer atembaren Atmosphäre umgeben sind. Sie nennen das Ding **Halo** und nehmen es für die Menschheit in Besitz. Doch Ihre Alien-Verfolger sind nicht weit...

## Realismus pur

In dem Actionspiel **Halo** kämpfen Sie als Führer einer kleinen Guerilla-Einheit zu Lande, zu Wasser und in der Luft gegen die Übermacht der Aliens. Sie sehen Ihren Kämpfer von hinten, können aber die Kamerasiht schwenken und zoomen. Bei einer Vorführung in München sah **Halo** bereits atem-



Was Sie hier sehen, soll keine Zwischensequenz, sondern **Spielgrafik** sein: Im Multiplayer-Modus kann Ihr Team Jeeps bemannen, wobei hier ein Spieler fährt, einer schießt und der dritte das Bord-MG bedient.

beraubend aus. Die Welt glänzt mit realistischen Details, wie Tag-Nacht-Wechseln, Wettereffekten und frei umherstromernden Kleintieren. Übergänge zwischen Innen- und Außenumgebungen sollen fließend erfolgen. Berge, die Sie von ferne sehen, sollen Sie erreichen und erklettern können. Bereits jetzt ist das Physikmodell enorm realistisch: Rauchfahnen treiben mit dem Wind ab, Fahrzeuge legen sich korrekt in die Kurve, Schatten werden durch Lichteinfall länger und kürzer. Einzelne Missionen soll es nicht geben, verriet uns Bungie-Mitarbeiter Joseph Staten, denn »Halo ist nicht levelbasiert, sondern eine ganze Welt.« Statt dessen sollen sich aus

Ihren Handlungen dynamisch neue Einsatzziele ergeben.

## Fünf Freunde im Panzer

Herzstück von **Halo** soll der Multiplayer-Modus werden, in dem die Spieler wie bei **Team Fortress** mannschaftsweise gegeneinander antreten. Der besondere Clou: Es soll diverse Fahrzeuge wie Boote, Jeeps, Gleiter und Panzer geben, die teilweise nur mit mehreren Kämpfern vollständig be-

mannt werden können. Wenn Sie also beispielsweise in einem Panzer allein unterwegs sind, können Sie die Kanone nur in Fahrtrichtung und das MG gar nicht abfeuern. Steigt ein Mitspieler ein, darf er die Waffen übernehmen. Weitere Kameraden halten sich an den Aufbauten fest und ballern mit Gewehren. Je mehr Besatzung, desto effektiver das Fahrzeug. Im Solomodus sollen KI-Kollegen diesen Part übernehmen. **GUN**



Fahren, fliegen oder einfach zu Fuß gehen: Als **Sciencefiction-Soldat** haben Sie die Qual der Wahl.

## Halo

**Genre:** Actionspiel **Hersteller:** Bungie  
**Termin:** 3. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Gunnar Lott:** »Eine so unglaublich realistische Grafik habe ich noch nie gesehen. Die Leute von Bungie gehen mit einer solchen Detailverliebtheit zu Werke, daß Halo Westwoods C&C Renegade locker ausstechen könnte.«