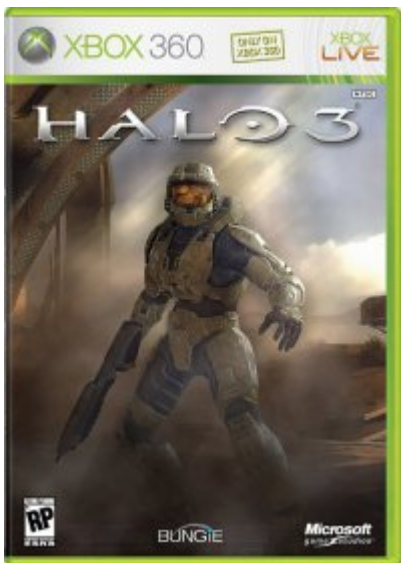


Digitales | Games: Halo: Combat Evolved Anniversary

Einen besseren Zeitpunkt hätte es für dieses Spiel nicht geben können: Einerseits liefert ›Halo: Combat Evolved Anniversary‹ ein (fast) perfektes Beispiel dafür ab, wie Remakes aussehen sollten und andererseits steigert der Titel die Lust auf den vierten Teil der Serie, der wohl im nächsten Jahr aufschlagen dürfte. **RUDOLF INDERST** ging daher sehr gerne noch einmal zum Ursprung der Xbox-Erfolgsserie zurück.



Die deutsche Amazon.de-Redaktion hielt sich seiner Zeit, als *Halo* auf der alten Xbox debütierte, mit Marketing-Lob nicht zurück: »Über drei Jahre hat es gedauert, bis Bungies *Halo* fertig geworden ist. Der große Hype, den das Spiel im Vorfeld verursacht hat, war allerdings mehr als gerechtfertigt! Die meisten Spiele, die über einen so langen Zeitraum in der Entwicklung sind, können den Erwartungen nicht gerecht werden. *Halo* ist jedoch die Ausnahme, denn es wird den Erwartungen nicht nur gerecht, sondern übertrifft sie sogar bei weitem. Der Science-Fiction-Ego-Shooter ist eine fast perfekte Mischung aus action-reichem Gameplay, erstklassiger Grafik und hervorragendem Sound.«

Was war man froh, als man nach dem dritten, vierten oder sogar fünften Durchspielen feststellte: Hier war nicht zu viel versprochen worden – das Spiel ist tatsächlich eine Shooter-Offenbarung abseits des PCs. Das Kontrollschema am Pad war vollkommen intuitiv und sehr clever durchdacht. ›Halo: Combat Evolved‹ sorgte dafür, dass die lästige Suche nach Health Packs ein Ende hatte (auch, wenn sie erst in Teil 2 gänzlich verschwanden), indem die Entwickler einen sich regenerierenden Körperpanzer einführten.

Gleichzeitig wurde der Nahkampf zu einer echten Option. Der berühmte Pistolenhieb auf den Hinterkopf war eine beliebte Methode, um den ein oder anderen Kill abzustauben. Die Serie sollte der Grundstein für Online-Schlachten auf der Xbox legen: ›Halo: Combat Evolveds‹ Nachfolger galt [lange Zeit](#) als DER Online-Multiplayer-Shooter. Die Reihe sorgte auch innerhalb der Machinima-Szene für frischen Wind durch [die großartigen Red vs. Blue-Clips](#).

Blindkauf

Doch der entscheidende Kaufgrund war für mich persönlich ein anderer: Die Kampagne war komplett kooperativ spielbar. Mit vielen verschiedenen Freunden und Bekannten ging ich das Spiel an und nicht wenige entschieden sich bereits nach den ersten Stunden im Spiel, auch in Microsofts Xbox zu investieren, die damals

in ihrem Aussehen an einen klobigen 1980er-Jahre Videorekorder erinnerte. Und nun, nach zehn Jahren meldet sich das Original im neuen HD-Gewand zurück. Verantwortlich zeichnet nicht Bungie, sondern 343 Studios, deren erklärtes Ziel es zu jeder Zeit war, den Kern des Spieles unangetastet zu lassen, aber die Hülle mächtig zu tunen.

Auf Wunsch können Spieler per Knopfdruck zwischen alter und neuer Grafik hin und herschalten (was etwa 2 Sekunden dauert, ohne, dass das Geschehen anhalten würde); es ist wenig überraschend, [dass es einen Unterschied](#) zu bewundern gibt. Dieser fällt manchmal (Stichwort Urwald) sehr mächtig, manchmal (Stichwort Innenarchitektur) weniger bedeutsam aus. Am Sounddesign wurde geschraubt wie in einer Tunerwerkstatt. Das Sturmgewehr in etwa klingt nun nach Schmerz und Bestrafung. Ebenfalls neu: Zum ersten Mal kann die Kampagne online-kooperativ in Angriff genommen werden. Achievement-Sammler freuen sich natürlich, dass nun auch für diesen Titel Punkte einzuheimsen sind. Des Weiteren spendierten die Entwickler zusätzliche Zwischensequenzen - an verteilten Terminals in der Spielewelt können Spielerinnen Hintergrundinfos abrufen. Diese sind zum Glück weitaus mehr als reine Textwüsten.

Nimm mich an die Hand!

Die spielerischen Freiheiten sind - innerhalb des Genrerahmens - bereits im ersten Teil der Serie beachtlich: Fahrzeuge zu Boden und in der Luft, eine weite und Möglichkeitsräume schaffende Topographie - »*Modern Warfare*«-Spielerinnen werden sich mitunter ein wenig verloren vorkommen. Nicht immer sorgen Leuchtpfeile für eine stringente Orientierung. Dennoch zeichnet sich auch das Remake durch eine exzellente Spielbarkeit aus, es ruft ins Gedächtnis, weshalb nicht wenige Marketingmaschinen anderer Hersteller und Vertreiber das Label »Halo-Killer« für ihr Spiel reklamieren wollten (gleichwohl niemals das Qualitätslevel erreichten).

Die »*Halo*«-Serie, die seit Teil 1 von einem sehr selbst- und sendebewussten Militarismus unterwandert ist, liefert im Grunde Stoff für eine typische Hard SciFi-Saga. Der Kampf der Menschheit in einer fernen Zukunft gegen eine aggressive Alien»brut« bietet die altbekannten erzkonservativen Genremotive voller Technologielust und imperialer Rassenpose. Das zivile Leben spielt so gut wie keine Rolle, die Entscheidungen fällen Generäle und militärische Oberkommandos. Spielerinnen sind ausführende Organe, Todesschwadronen im Kampf gegen einen Gegner, der scheinbar keine Gefangenen machen möchte.

pompös, clever, kolonialistisch

| [RUDOLF INDERST](#)

Titelangaben

Halo: Combat Evolved Anniversary

Genre: FPS

Plattform: Xbox 360

USK: 16