

ZIELEN

Zielen

In der Mitte des Bildschirms ist ein Fadenkreuz eingeblendet. Die Form ist von Waffe unterschiedlich. Es muss keineswegs ein Kreuz sein, aber die Funktion ist immer gleich: Visieren Sie damit die Gegner an und schießen Sie, bevor Sie selbst erschossen werden. Wenn Sie auf einen Verbündeten zielen, färbt sich das Fadenkreuz grün. Haben Sie einen Feind im Visier, verfärbt es sich rot.

R

Es gibt allerdings eine Ausnahme: Befinden sich Freund oder Feind außerhalb der Reichweite der Zielerfassung, verfärbt sich das Fadenkreuz nicht. Das muss Sie aber nicht vom Schießen abhalten, denn die Waffen treffen auf eine größere Distanz, als der Farbindikator anzeigt. Was wieder einmal zeigt, dass der gut ausgebildete Marine einer Maschine immer noch weit überlegen ist!



MUNITION NEHMEN

Munition nehmen

Laufen Sie über ein Munitionspäckchen oder über eine Waffe, sammeln Sie die Munition automatisch auf. Eine Texteinblendung oben links informiert Sie über die aufgelesene Menge. Die Munitionsmenge, die Sie mit sich führen können, ist limitiert. Tragen Sie jedoch zwei gleiche Projektilwaffen (z. B.: zwei MP oder zwei Nadelwerfer) im Dualwaffen-Modus, wird der Gesamt-Munitionsvorrat zusammengerechnet.



NAHKAMPFANGRIFF

Nahkampfangriff

B

Auch wenn Ihnen die kombinierte Waffenkraft der menschlichen und der Allianz-Rasse zur Verfügung steht, sollten Sie doch die Wirkung einer gut vorbereiteten Nahkampfattacke nicht unterschätzen. Mit einem Druck auf **C** wird die hochmoderne Waffe in Ihrer rechten Hand zum steinzeitlichen Schlaginstrument. Falls Sie zwei Waffen im Dualwaffen-Modus tragen, wird die linke weggeworfen.

Der Schlag ist keinesfalls nur eine Notlösung, wenn Sie keine Munition mehr haben. Der Nahkampfangriff ist auf kurze Distanz meist effektiver als Stahlmantelgeschosse oder Energiestrahlen. Besonders ein Schlag auf den Kopf eines fliehenden Grunts oder eines lästigen, von einem Schild geschützten Schakals ist verheerend. Kombinieren Sie Nahkampfattacken mit Schleichtaktiken (nebst einem Quäntchen Geduld), und Sie können eine ahnungslose Kampfgruppe erledigen, ohne einen einzigen Schuss zu verschwenden. Erfahrene Halo 2-Spieler können z. B. die Patrouillen der Allianz-Eliten dezimieren, indem sie sich von hinten anschleichen und einen wohl gezielten Schlag auf ihren Hinterkopf ausführen.



GRANATEN

Granaten nehmen

Granaten werden, wie Munition, automatisch aufgesammelt. Sie müssen einfach nur über am Boden lagernde Granaten laufen, um sie mitzunehmen. Pro Typ können Sie jeweils bis zu vier Granaten tragen. Ist Ihr Kontingent voll, lohnt es sich, die Position von unbewacht herumliegenden Granatenansammlungen auswendig zu wissen. Wenn Sie wollen, können Sie Ihre Granatvorräte in der nächsten Schlacht wie wild verpulvern, und anschließend zurückkehren und sich neu versorgen.



NACHLADEN

Nachladen

Die Waffen aus menschlicher Produktion müssen nachgeladen werden. Das geschieht automatisch: Sobald ein Magazin leergeschossen ist, und noch Nachschub vorhanden ist, lädt der Master Chief selbständig nach. Sie können den Vorgang auch manuell durchführen, und zwar per Druck auf **X**. Es empfiehlt sich nicht, den Master Chief während eines Feuergefechts selbständig nachladen zu lassen, da er dabei verwundbar ist. Entweder wechseln Sie rechtzeitig zu Ihrer Zweitwaffe oder Sie gehen in Deckung und laden Ihre Waffe manuell nach. Auch wenn es so aussieht, als würde der Master Chief beim Nachladen unbenutzte Kugeln mit dem alten Magazin wegwerfen: Es geht keine einzige wertvolle Patrone verloren. Die Munition wird nur umverteilt. Zögern Sie also nicht nachzuladen, und tun Sie das unbedingt nach jeder Schlacht.

X

Die Plasmawaffen der Allianz haben eine eingebaute Stromversorgung und können nicht nachgeladen werden. Das ist aber nicht unbedingt ein Vorteil, denn sie überhitzen sehr schnell. Wenn die Temperaturanzeige ansteigt, ist eine Regenerationspause dringend erforderlich – es sei denn, Ihnen fehlt nur noch ein Schuss, um eine finale Elite-Truppe zu erledigen.



NEHMEN



SO NUTZEN SIE DEN LÖSUNGSWEG

Im Folgenden geben wir Ihnen eine kurze Einführung in die verschiedenen Elemente des Lösungswegs. Sie sollten sie lesen, bevor Sie Ihre Kampagne starten.

A Karten

Zu Beginn jeder Mission finden Sie eine Karte der gesamten Gegend, die sie sorgfältig studieren sollten. Sie helfen Ihnen, den Level zu meistern. Die Zahlen auf den Karten entsprechen den Zahlen in den Textüberschriften.

Unterwegs gibt es immer wieder Gegenstände, die Sie einsammeln können – Schusswaffen, Granaten und Partikelschwerer. Die Fundorte sind auf jeder Karte verzeichnet. Symbole verraten Ihnen, um welche Art Waffe es sich dabei handelt. Feind-Symbole zeigen Ihnen generell, mit welcher Sorte von Gegnern Sie es an bestimmten Orten zu tun bekommen. Wenn Sie zum Beispiel ein „Grunt“-Zeichen sehen, können Sie davon ausgehen, dass Sie in dem Bereich viele davon antreffen werden.

Buchstaben bezeichnen die Verbindung zwischen Karten. Erreichen Sie etwa ein „A“, dann suchen Sie ein „A“ auf der nächsten Karte und setzen Ihren Weg von da an fort. Eine Erklärung über die Bedeutung der verschiedenen Symbole auf den Karten finden Sie auf dem Ausklapper des Lösungsbuchs.

B Überschriften

Überschriften beginnen in der Regel mit einer Zahl. Die gleiche Zahl zeigt Ihnen auf der Karte, auf welche Region sich der Text bezieht.

C Information

Der Text des Lösungsweges erklärt Ihnen alle Situationen, in die Sie unterwegs geraten: was Sie tun müssen, was Sie tun können und was Sie besser nicht tun sollten. Lassen Sie sich erklären, wie Sie sich in bestimmten Situationen am besten verhalten und welche Feinde Ihnen auf Ihrem Weg zum Ruhm auflauern.

D Register

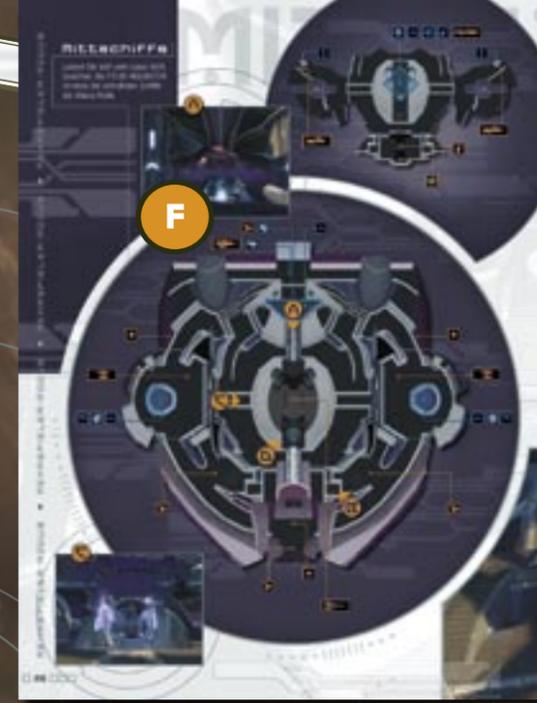
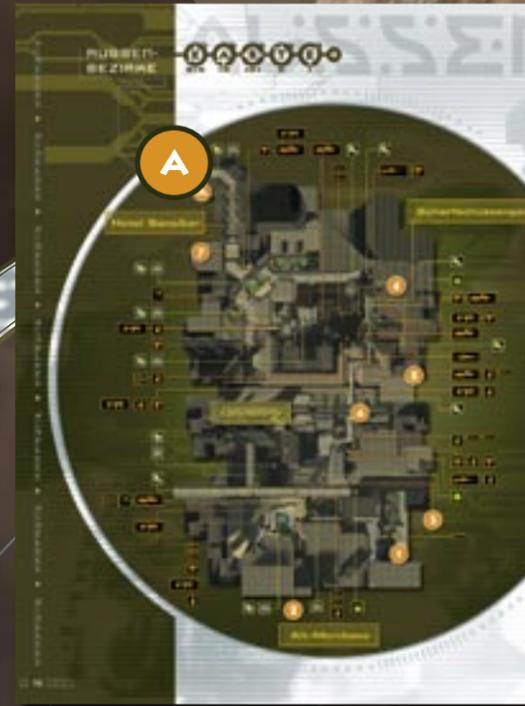
Das Register am rechten Rand jeder Doppelseite hilft Ihnen bei der Nutzung des Lösungsbuchs. Hier können Sie immer schnell die gewünschte Information nachschlagen.

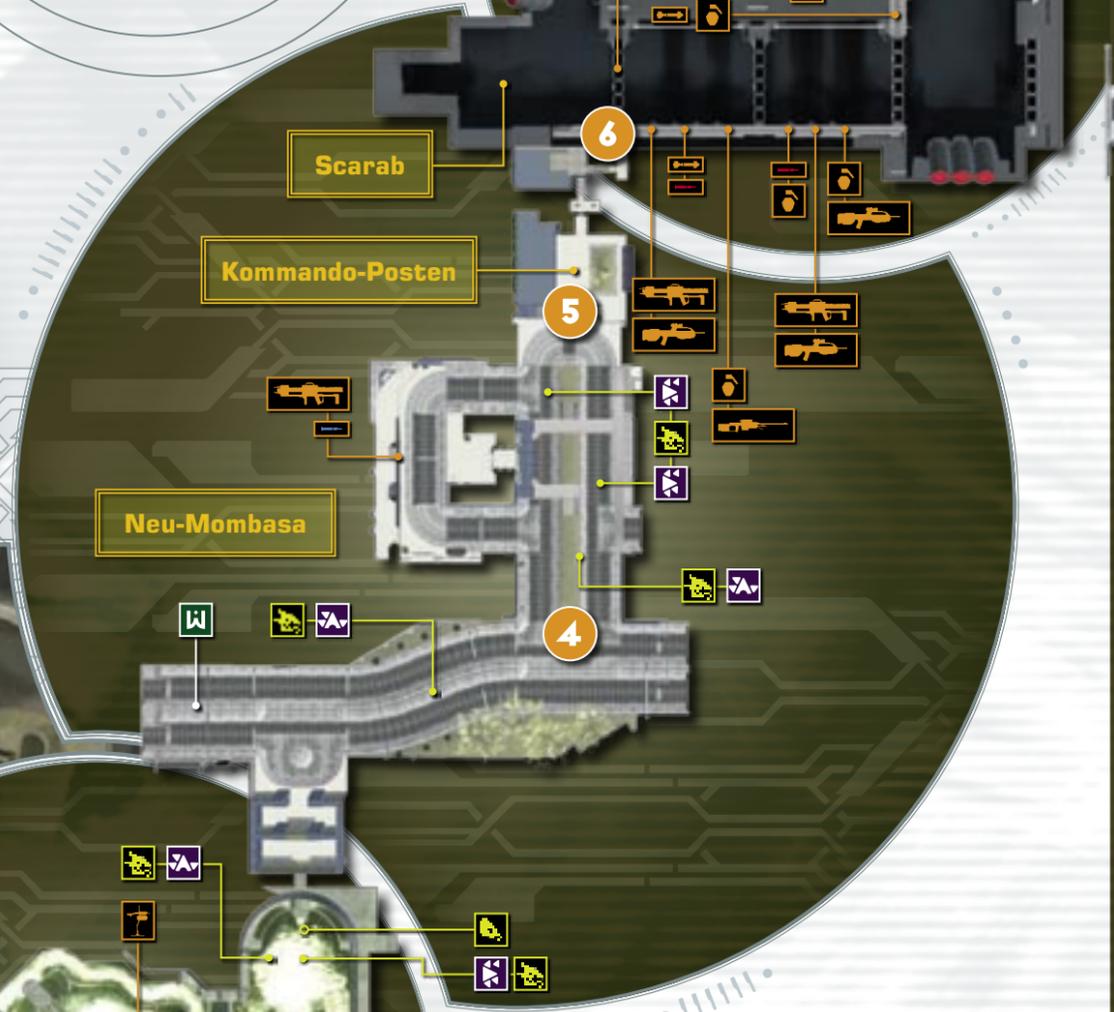
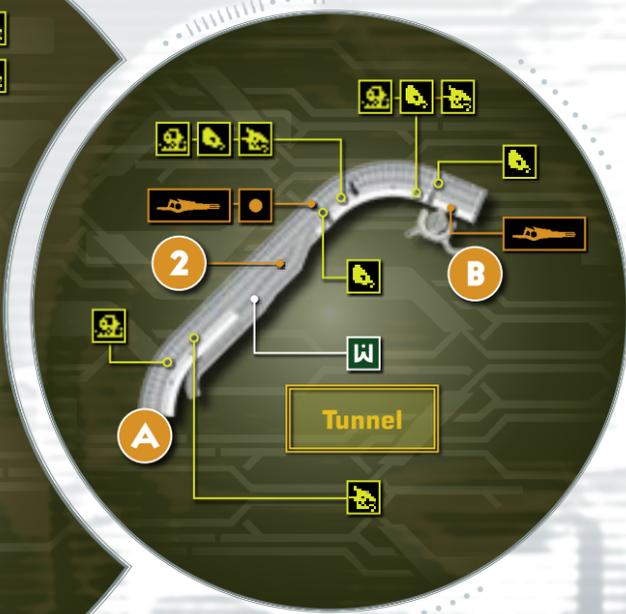
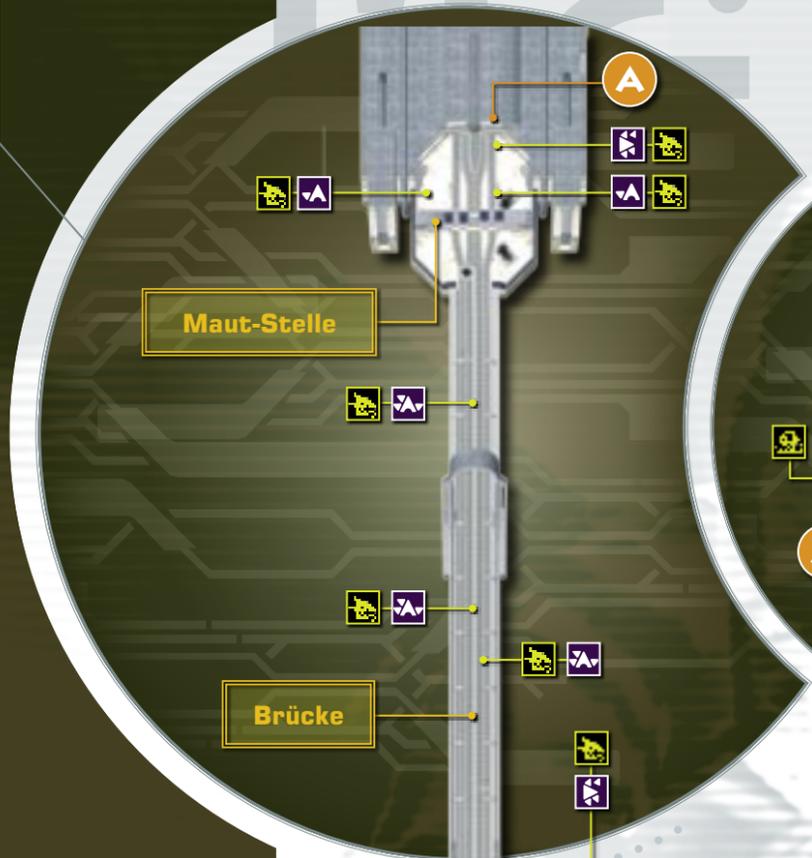
E Schwierigkeitsgrad

Der Lösungsweg bezieht sich auf den Schwierigkeitsgrad Normal. Wichtige Unterschiede, die es auf den höheren Levels gibt, werden extra erwähnt. Auf Heldenhaft oder Legendär sind die Feinde härter im Nehmen, und manche sind zahlreicher vertreten oder erscheinen woanders, oder beides.

F Mehrspieler-Modus

Große Buchstaben mit Pfeilen auf den Karten im Mehrspieler-Modus verweisen auf korrespondierende Screenshots des entsprechenden Gebiets. Diese Ansichten helfen Ihnen, sich im Mehrspieler-Modus von Halo 2 zurechtzufinden, wenn Sie zum ersten Mal spielen. Außerdem zeigen wir Ihnen die Stellen, wo in der Regel Waffen liegen, die Position der Hügel im Hügelkönig, die Bombe für „Neutraler Bomben-Angriff“ und die Gebiete für ebendieses Spiel.





KAMPAGNE

M

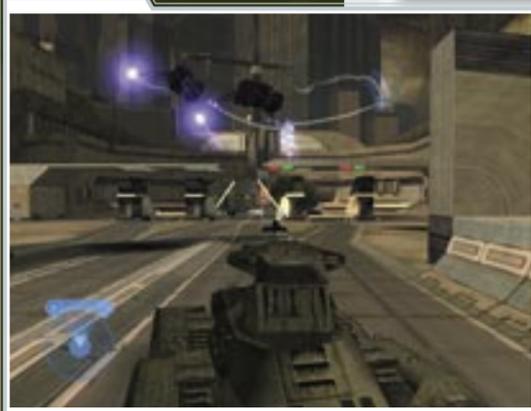
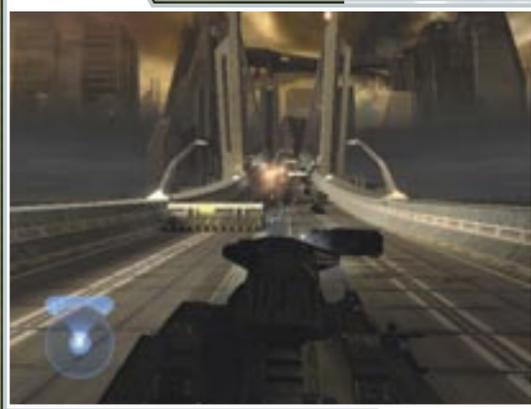


Metropole

Nehmen Sie die Brücke ein und brechen Sie die Einkesselung des Stadtzentrums durch die Allianz auf

EINSATZBESPRECHUNG:

Master Chief, steigen Sie in den Panzer und passieren Sie die Brücke. Rücken Sie durch den Tunnel in das Stadtzentrum vor, und helfen Sie den dort stationierten Marines. Und schließlich: Zerstören Sie den Scarab!



1 „Frauen lieben Panzerplatten“

Missionsziel: Vernichten Sie den Widerstand der Allianz auf der Brücke

Steigen Sie in den Scorpion. Nachdem die beiden Marines auf der Seite Platz genommen haben, rollen Sie los. Die Kollegen schießen auf alles, was sich auf ihrer Seite in Reichweite befindet. Achten Sie auf Bewegungen weit hinten auf der Brücke und reagieren Sie frühzeitig auf die Annäherung der Ghosts (Bild 1). Ein gezielter Schuss mit der Kanone reicht in der Regel aus, aber Sie sollten immer mit dem MG nachhelfen. Häufig kommt es bei bereits abgeschossenen Ghosts zu einer endgültigen Explosion der Maschine. Horchen Sie auf die charakteristischen Überladungsgeräusche, die ein „sterbender“ Ghost macht, und gehen Sie auf Abstand.

Oben auf der Brücke steht ein Wraith (Bild 2). Die Geschosse aus seiner Mörserkanone sind relativ langsam und fliegen in einem Bogen. Mit dem langsamen Panzer müssen Sie trotzdem gut aufpassen und frühzeitig ausweichen. Nach ein paar Treffern der Scorpion-Kanone geht der Wraith in Rauch auf. Machen Sie hinter dem Wraith einen Bogen um das Loch in der Straße, und zwar am besten auf der linken Seite. Ab jetzt nähern sich von hinten Phantoms. Schießen Sie die drei Geschütze an der Unterseite ab. Außerdem werden Sie nun auch von Banshees attackiert – und von weiteren Ghosts. Bei der Mautstelle wartet eine ganze Allianz-Armada (Bild 3). Aus dem Tunnel kommen sogar zwei Wraiths. Und an denen müssen Sie vorbei, denn genau in den Tunnel wollen Sie. Die beste Strategie gegen Wraiths ist, die ganze Zeit in Bewegung zu bleiben.

INFO

Sie lenken den Scorpion mit **D**. Mit **X** können Sie unabhängig davon den Geschützturm drehen. **R** feuert die Kanone, **L** das MG. Eine detaillierte Beschreibung aller Fahrzeugkontrollen können Sie ab Seite 34 nachlesen.



2 Der Lieferanteneingang

Missionsziel: Bahnen Sie sich den Weg zur Oberfläche

Ein Schleusentor blockiert im Tunnel die Straße. Steigen Sie aus und gehen Sie zu Fuß weiter oder fahren Sie mit einem Ghost oder Warthog rechts über die Rampe. Bei den Marines können Sie Ihre Waffe gegen eine bessere eintauschen, wie zum Beispiel ein Schrotgewehr für den Nahkampf. Auf dem Schleusentor liegt ein Strahlengewehr (Bild 4), mit dem Sie die Allianz weiter hinten im Tunnel (meist Scharfschützen und Elite-Krieger) attackieren können. Ihr Ziel ist der Ausgang des Tunnels (Bild 5), der durch Abwasserrohre (nehmen Sie die Röhre auf der linken Seite) in einen Park führt.

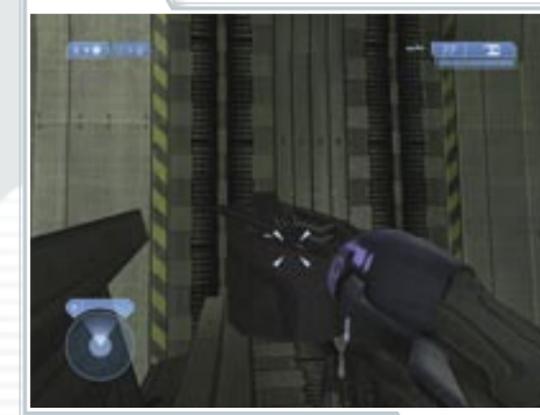
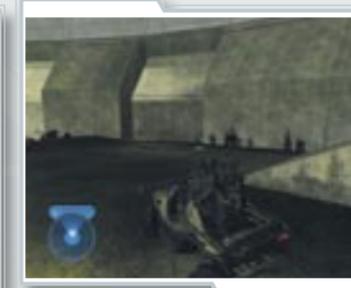
INFO

Die Container der Allianz enthalten Waffen. Einige sind offen, und Sie dürfen sich bedienen (Bild 6).

3 „Diese Stadt ist nicht groß genug für uns beide“

Missionsziel: Gruppieren Sie sich mit den Marine-Streitkräften im Stadtzentrum neu

Mit einem Scharfschützengewehr oder Strahlengewehr können Sie die Feinde im Bereich vor Ihnen einen nach dem anderen ausschalten (Bild 7). Die Besatzung des Warthogs, die unten herumfährt, möchte, dass Sie den Bordschützen spielen. Setzen Sie sich lieber selbst ans Steuer und lassen Sie einen der Marines feuern. Ihr Ziel ist der Durchgang (Bild 8) unter dem rechten Rand der Kuppel. Sie können auch ohne Fahrzeug hinlaufen und die Bazooka, die dort hinter der Ecke liegt, zur Bekämpfung des Wraiths einsetzen. Oder Sie kapern einen der Ghosts. Entscheidend ist, dass Sie durch den Torbogen (Bild 9) hinter dem Wraith (unter der kleinen Kuppel) ins Stadtzentrum vordringen.



4 Im Stadtzentrum

In dem Gebäude am Ende der Stadt befindet sich ein Kommandoposten der Marines. Sie müssen die Wraiths in der Straße sowie die Geschütze des Phantoms zerstören, ihn zumindest aber durch Dauerbeschuss vertreiben. Dazu können Sie einen Ghost benutzen – weichen Sie allen Angriffen mit Seitwärtsbewegungen aus. Oder Sie holen sich die Bazooka, die in einer Seitenstraße lagert (Bild 10). Ein Warthog mit Gauss-Kanone unterstützt Sie bei der Aufgabe. Wenn Sie wagemutig sind, können Sie auch auf einen Wraith springen und den Fahrer im Nahkampf attackieren (Bild 11).

Wenn Sie alle Allianz-Krieger im Stadtzentrum beseitigt haben, öffnet sich der Eingang zum Gebäude – der ab jetzt durch einen Wegpunkt markiert wird (Bild 12). Ein Marine führt Sie zu Ihrer nächsten Aufgabe. Sollten Sie den Anschluss verlieren: Gehen Sie die Treppen hinauf und schließlich durch eine Glastür nach draußen.

5 „Feldtauglichkeit“

Missionsziel: Gehen Sie an Bord des Scarabs und vernichten Sie ihn

Ein riesiger Scarab kommt unaufhaltsam auf das Gebäude zu ... und stapft schließlich knapp daran vorbei. Laufen Sie links die Treppe hinauf und eine Etage höher wieder ins Gebäude hinein. Auch dort läuft wieder ein Marine voran: die Treppe hinauf, durch eine Glastür, rechts die nächste Treppe hinauf und dann nach links. Durch eine weitere Glastür treten Sie nach draußen und stehen praktisch direkt vor dem Scarab. Auf dem Weg und den Brücken liegen zahlreiche Waffen und Munition. Decken Sie sich mit allem ein, was Sie brauchen – vorzugsweise die Bazooka und Raketen oder ein Scharfschützengewehr. Aber seien Sie nicht zu gierig. An Bord des Scarabs brauchen Sie geeignete Nahkampfaffen!



10



11



12

6 Gehen Sie an Bord des Scarabs

Sie müssen die gesamte Besatzung des Scarabs töten. Sie können von einer Brücke direkt an Bord springen, aber der sofortige Nahkampf ist gefährlich. Bereiten Sie die Sache besser mit gezielten Raketen vom Rand aus vor.

Schließlich wird der Scarab aufgehalten, und Sie können jederzeit an Bord springen (Bild 13). Die letzten – und härtesten – Elite-Krieger werden sich nicht freiwillig an Deck zeigen. Sie müssen also die Treppe hinuntersteigen. Ein weißer Elite ist sogar mit einem Partikelschwert ausgerüstet (Bild 14). Er wird es erst einsetzen, wenn er in Wut gerät. Wenn Sie ihn nicht sehen können, achten Sie auf seine Geräusche. Er kann Sie mit einem Schlag töten, also kommen Sie ihm nicht zu nahe. Nehmen Sie Granaten und Raketen mit, wenn Sie ins Innere hinabsteigen. Die Bazooka dürfen Sie natürlich nur einsetzen, wenn die Entfernung zum Gegner groß genug ist. Eine andere Möglichkeit ist, sich eine Plasmapistole zu nehmen, um die Schilde der Gegner mit einem aufgeladenen Schuss zu neutralisieren und dann mit einer zweiten Waffe nachzusetzen. Wenn der letzte Allianz-Kämpfer gefallen ist, startet eine längere Zwischensequenz – mit einem ganz besonderen Ende.



13



14

SO SPIELEN SIE

KAMPAGNE

MEHRSPIELER-MODUS

EXTRAS

INDEX

SO NUTZEN SIE DEN LÖSUNGSWEG

WAFFENKAMMER

STATION KAIRO

AUSSENBEZIRKE

METROPOLE

DER GEBIETER

ORAKEL

HALO DELTA

BEDAUERN

HEILIGES SYMBOL

QUARANTÄNE-ZONE

GRAVEMIND

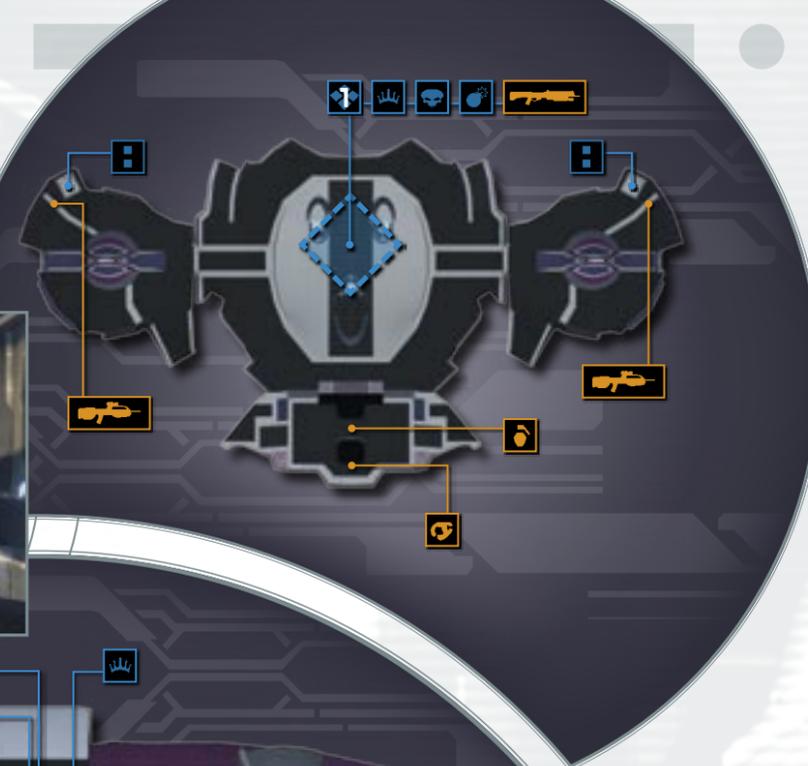
AUFSTAND

HIGH CHARITY

DIE GROSSE REISE

Mittschiffs

Lassen Sie sich vom Luxus nicht täuschen. Die PIOUS INQUISITOR ist eines der schnellsten Schiffe der Allianz-Flotte.



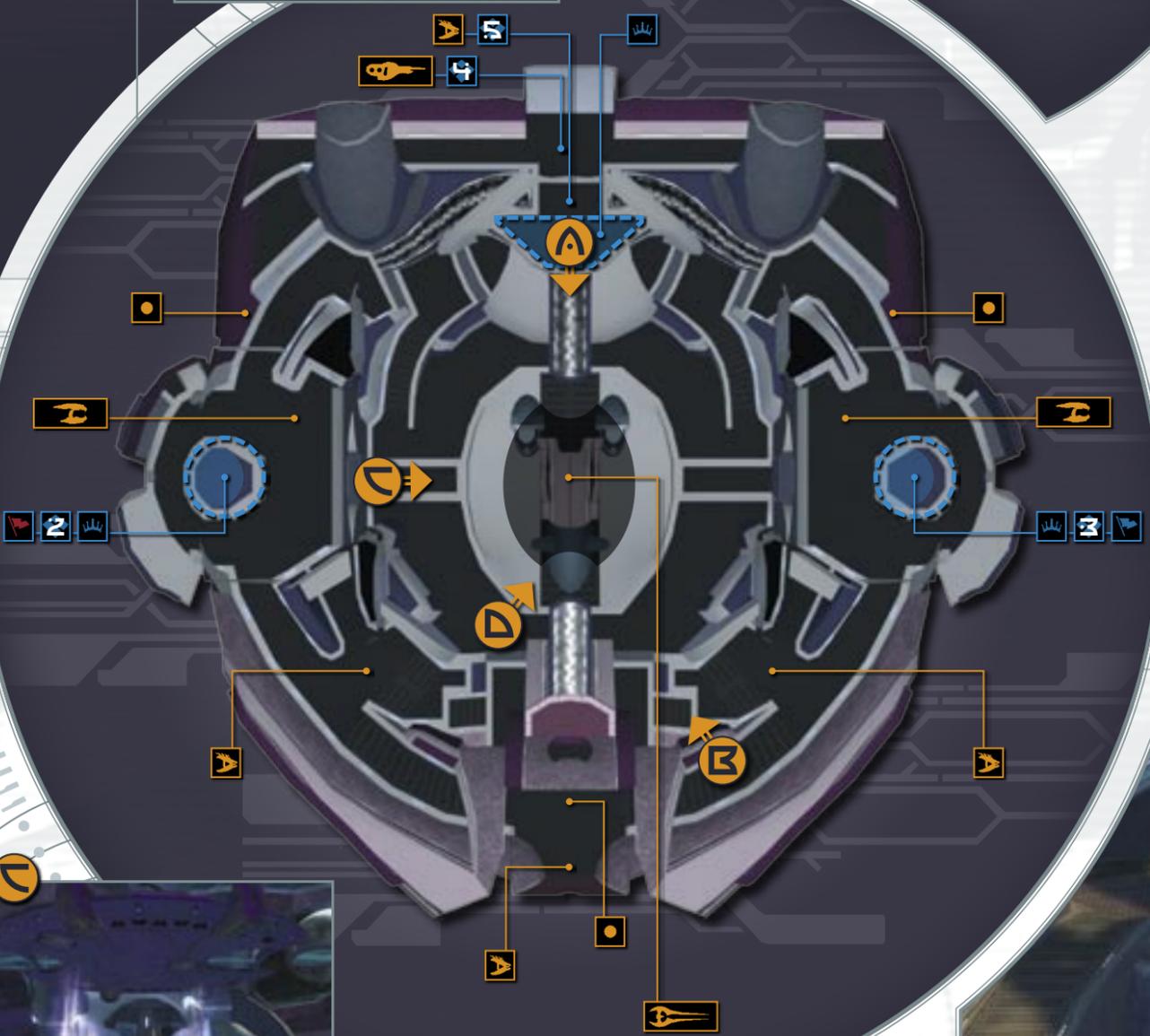
Tipps

- Aus dem Fenster der Station sehen Sie auf der einen Seite den Mond, und auf der anderen Seite die Erde. Dieser Ausblick hilft Ihnen bei der Orientierung.
- Auch durch das Fenster kommen Sie zu den Basen. Springen Sie draußen auf die Mauer und von dort auf den Balkon (Bild 2). Den Container auf der einen Seite können Sie ebenfalls als Plattform benutzen.
- Ganz oben im Zentrum der Basis befindet sich ein Partikelschwert. Um es zu erreichen, müssen Sie allerdings über die Plattform in der Mitte laufen, die keine Deckung bietet.
- In Team-Spielen (wie KUDF und Angriff) sollte einer der Spieler eine Waffe mit großer Reichweite tragen, zum Beispiel ein Kampfgewehr oder ein Scharfschützengewehr, mit denen man aus der Basis heraus weiter entfernte Ziele trifft.

Am hinteren Rand der beiden Basen befinden sich Spalten im Boden, die von oben nicht sehr gut sichtbar sind (Bild 1). Von unten führt dort jeweils ein Gravitationslift nach oben. Verteidiger sollten auf diesen Hintereingang zur Basis achten.

Das Areal ist zwar sehr klein, aber da Farbgestaltung und Aufbau kaum Anhaltspunkte bieten, findet man sich nicht leicht zurecht. Lernen Sie, welche Rampe wo hinführt.

Achten Sie auf die „Weltraum-Kisten“ die überall herumstehen, denn diese fliegen möglicherweise in die Luft – das kann auch durchaus von Vorteil für Sie sein.



MITTSCHIFFS

Empfohlene Spieler	4-6
Empfohlene Spielvarianten	Showdown, 2-Flaggen KUDF, Territorien, Moloch
Fahrzeuge	keine
Gebiete	1. Zentrale, 2. Planetendeck, 3. Monddeck, 4. Batterien, 5. Gang



MEHRSPIELER-MODUS • MEHRSPIELER-MODUS • MEHRSPIELER-MODUS • MEHRSPIELER-MODUS • MEHRSPIELER-MODUS