

BILDSCHIRMANZEIGEN

1 Hauptwaffe: Die Waffe in Ihrer rechten Hand. Die Zahl links zeigt den gesamten Munitionsvorrat oder bei Energiewaffen die Batterieladung an. Die Leiste darunter zeigt die Munitionsmenge im Magazin oder die Temperatur der Energiewaffe an. Wenn die Temperatur in den roten Bereich steigt, verhindert ein automatisches Kühlsystem für einige Sekunden das Abfeuern der Waffe. Wenn Sie zwei Waffen gleichzeitig benutzen (siehe Seite 14), erscheint eine zusätzliche Anzeige in der linken Ecke des Bildschirms, die Ihnen die entsprechenden Informationen Ihrer Waffe in der linken Hand vermittelt.

2 Zweitwaffe: Eine Ersatzwaffe, die Sie im Holster oder über der Schulter tragen. Falls die Zweitwaffe keine Munition mehr hat oder die Batterieladung verbraucht ist, blinkt das Symbol der Waffe.

3 Schildenergie: Zeigt den Zustand Ihres Schutzschildes an. Werden Sie von Waffen oder Explosionen getroffen, wird der Balken kleiner. Ist er leer, blinkt er rot, zusätzlich ertönt ein Warnsignal. Das bedeutet, jeder weitere Schaden kann tödlich sein. Wenn Sie ein paar Sekunden lang jeder Gefahr aus dem Wege gehen, regeneriert sich der Energieschild und der Balken füllt sich wieder.



4 Granaten: Pro Typ können Sie bis zu zwei Granaten tragen. Der aktuell gewählte Typ ist hervorgehoben. Während Sie Dualwaffen benutzen, wird diese Anzeige durch die Information für die Waffe in der linken Hand ersetzt (siehe Hauptwaffe).

5 Ausrüstung: Sie können nur jeweils einen Ausrüstungsgegenstand tragen. Ein Item symbolisiert das getragene Objekt. Hinweise zur Nutzung erhalten Sie an der jeweiligen Stelle im Kampagnen-Kapitel.

6 Fadenkreuz: Die Form des Fadenkreuzes hängt von der Waffe ab. Die Farbe zeigt an, ob es sich bei dem Ziel um einen Verbündeten (grün) oder Feind (rot) handelt.

7 Informationen: Wenn Sie mit der Umgebung interagieren können (zum Beispiel eine Waffe aufheben oder eine Tür öffnen), wird an dieser Stelle die entsprechende Taste eingeblendet.

8 Radar: Der Bewegungsmelder zeigt die Position aller Lebewesen in Ihrer Nähe an, die sich bewegen oder eine Waffe abfeuern. Das Radar ist immer an Ihrer aktuellen Blickrichtung ausgerichtet. Verbündete werden durch gelbe Punkte angezeigt (Sie selbst in der Mitte), Feinde durch rote. Größere Punkte stehen für Fahrzeuge. Wenn Sie eine Aufgabe zu erfüllen haben, weist manchmal ein weißes Dreieck die Richtung zum Ziel.

9 Navigationshilfe: In einigen Situationen zeigt ein Richtungsanzeiger das nächste Ziel an – inklusive der Information, wie weit es noch entfernt ist.

10 Kontrollpunkt: Immer wenn Sie einen neuen Kontrollpunkt erreichen, wird über dem Radar kurz ein entsprechender Hinweis eingeblendet. Im Rahmen der „Halo 3 Grundausbildung“ erfahren Sie mehr über dieses System.

HALO 3 MEDIEN

Halo 3 macht nicht nur Spaß, wenn man es selbst spielt, auch das Zuschauen übt eine enorme Faszination aus. Ein zusätzlicher Reiz entsteht durch die Möglichkeit, eigene Spieltypen zu erstellen und Karten zu editieren und an andere weiterzugeben. In diesem Abschnitt stellen wir Ihnen kurz die Optionen „Datei-Sharing“ und „Kino“ vor und erklären, wie man damit Filmclips, Bildschirmfotos, veränderte Karten und Spieltypen anschauen, übertragen und spielen kann.

Drücken Sie **Y** in „Einstellungen“, um das Medien-Menü aufzurufen (Bild 1). Dort stehen verschiedene, selbsterklärende Optionen zur Verfügung. „Bungie-Favoriten“ enthält eine Auswahl empfohlener Dateien, die regelmäßig erneuert wird. „Datei-Sharing“ und „Bildschirmfotos“ bieten Ihnen, was Sie kaum überraschen wird, Zugriff auf den Bereich, in dem Sie Ihre Dateien teilen können und Ihre Bildschirmfotos.



DATEI-SHARING

Mit Datei-Sharing haben Sie die Möglichkeit, anderen Spielern online Dateien zur Verfügung zu stellen. Jeder Halo 3-Spieler mit einer Xbox Live Gold-Mitgliedschaft hat dafür seinen eigenen Bereich. Die Anzahl der möglichen Datentransfers ist nicht begrenzt.

Der Upload von Daten in Ihren Datei-Sharing Bereich ist kinderleicht. Öffnen Sie in „Einstellungen“ das Menü Datei-Sharing (siehe oben) und wählen Sie die Dateien, die Sie zur Verfügung stellen wollen, aus. Dabei können Sie sich für verschiedene Dateitypen entscheiden:

- Videos, die während einer Kampagne oder bei Multiplayer-Partien (inklusive Schmiede Sessions) gespeichert wurden (mehr zu diesem Thema im Anschluss).
- Bildschirmfotos, die Sie im Kino von Videos einer Kampagne oder von Multiplayer-Partien gemacht haben.
- Eigene Spieltyp Varianten, die im Menü „Benutzerdefiniertes Spiel“ erstellt wurden (weitere Informationen auf Seite 146).
- Karten, die Sie in der Schmiede editiert haben (siehe Seite 206).

Auch der Download von Daten aus dem Bereich Datei-Sharing anderer Spieler ist ganz einfach. Wählen Sie einfach den Spielernamen in einer Lobby an und rufen Sie mit **A** die Spielerdetails auf. Zu denen gehört auch das Datei-Sharing. Sie können auch mit **X** die Listen Ihrer Freunde und der Spieler, mit denen Sie kürzlich gespielt haben, aufrufen und durchsuchen. Wenn Sie jemanden auswählen, während Halo 3 läuft, sehen Sie einen speziellen Datei-Sharing Eintrag unter den üblichen Optionen.

Über die Dateien in Ihrem Datei-Sharing Bereich können Sie nach Belieben verfügen. Aus der Lobby Benutzerdefinierte Spiele können Sie eine andere Karte und/ oder Spieltyp Variante laden. Aus der Schmiede Lobby können Sie auf Karten und aus der Kino Lobby auf Videos des Spiels oder Bildschirmfotos zugreifen.

Sie können Freunden Dateien aus Ihrem Datei-Sharing Bereich empfehlen. Ihre Freunde erhalten dann eine Nachricht, die sie direkt zur betreffenden Datei bringt.



- GRUNDLAGEN
- KAMPAGNE
- EXTRAS
- MULTIPLAYER
- SO SPIELEN SIE
- HALO 3 MEDIEN
- GRUNDAUSBILDUNG

SIERRA 117

[MISSION 1]



Der Gebieter kämpft in den bevorstehenden Dschungelkämpfen an Ihrer Seite. Mit seinem Karabiner ist er ein äußerst willkommener Begleiter. Auch wenn seine Schüsse oft nicht ins Schwarze treffen, lenkt er das feindliche Feuer von Ihnen ab

Innerhalb der meisten Level finden Sie immer wieder violette „Waffenspender“. Hier sollten Sie sich bei Bedarf bedienen.

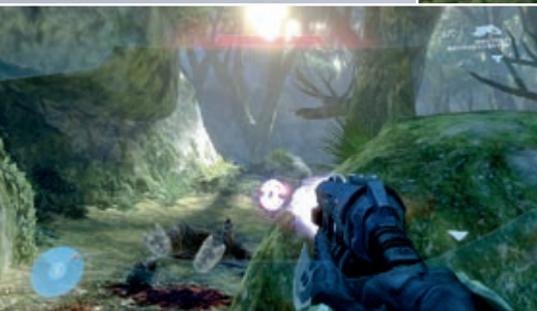


Ein Brute hält hier auf einem Stamm Wache. Kurz nach Ihrer Ankunft wird zudem eine Gruppe Grunts angegriffen. Versuchen Sie immer, die feindlichen Kräfte in handlichen Einheiten anzugehen. Auf niedrigeren Schwierigkeitsgraden sind zudem Ihre Verbündeten eine große Hilfe im Kampf.



Nachdem die ersten Gegner aus dem Weg geräumt sind, setzen zwei Phantome Verstärkung ab. Das Feuer der Bordgeschütze kann selbst auf „Normal“ verheerend sein, also seien Sie so klug, bis zum Abflug in Deckung zu gehen. Kämpfen Sie sich am Fluss entlang, bis Sie einen natürlichen Tunnel erreichen, der von roten Leuchtkörpern markiert ist.

In diesem Gebiet stoßen Sie auf einige schlafende Grunts. Versuchen Sie keinen Lärm zu machen, dann können Sie die Schläfer mit Nahkampfattacken ausschalten, ohne Alarm auszulösen.



Die Hauptstreitmacht der Allianz ist auf der anderen Seite des Wassers stationiert, weitere Truppen befinden sich rechts. Dort treffen Sie zum ersten mal auf Schakale. Versuchen Sie, auf die Einkerbung an der Seite der Schilde zu zielen. Bei einem Treffer zucken Schakale zurück, und Sie können mit dem nächsten Schuss den Körper oder noch besser den Kopf aufs Korn nehmen. Den Schild eines Schakale können Sie auch mit einem aufgeladenen Plasmapistolenschuss deaktivieren.

[SIERRA 117]



A Das Wichtigste zuerst: Ihr Sturmgewehr nützt Ihnen auf „Legendär“ wenig gegen diesen Brute beziehungsweise seine gesamte Spezies. Genauso gut könnten Sie ihn ansprechen oder mit Schimpfworten bombardieren. Sie müssen mindestens ein Magazin aus allernächster Nähe leeren, um die Energiepanzerung zu zerstören und gleichzeitig auch noch dem feindlichen Feuer ausweichen. Vergessen Sie also besser die auf „Normal“ (und vielleicht sogar „Heldenhafte“) gepflegten Gewohnheiten und entwickeln eine innige Beziehung zu einer anderen Waffe, die Sie auf „Legendär“ am Leben erhalten wird: die unscheinbare und dabei doch so effektive Plasmapistole.

B In der Zwischenzeit setzen zwei Phantome weiter hinten am Fluss Brutes und Grunts ab. Gehen Sie bis zum Abflug in Deckung. Achten Sie auf bestimmte Verhaltensmuster der Gegner, die Ihnen auf niederen Schwierigkeitsgraden vielleicht noch nicht so aufgefallen sind. Besonders deren Gewohnheit, sich an besser zu verteidigende Punkte zurückzuziehen, sobald sich das Kampfgeschick gegen sie wendet. Die Energiepanzerung des einzelnen Brutes über dem ersten Wasserfall beseitigen Sie wieder mit einem aufgeladenen Schuss der Plasmapistole,

Sobald Sie die natürliche Barriere vor Ihnen bewältigt haben, gehen Sie hinter dem Baumstamm in Deckung und erledigen mit dem Sturmgewehr die Grunts, die sich blicken lassen. Wechseln Sie dann zur Magnum und schnappen Sie sich schnell die Plasmapistole eines Grunts als Dualwaffe. Laden Sie sofort einen Schuss auf und schalten Sie damit die Energiepanzerung des Brutes aus. Schalten Sie ihn dann schnell mit einem Kopfschuss aus der Pistole aus. Sollten allerdings viele Grunts in der Nähe sein, gehen Sie besser gleich wieder in Deckung und nutzen das Sturmgewehr, um das Gebiet zu säubern. Auf „Legendär“ werden Sie merken, dass Feinde wie Freunde von der ersten Begegnung an Granaten werfen. Seien Sie wachsam und halten sich von den Explosionen fern.

dann schalten Sie ihn mit einem sorgfältig gezielten Kopfschuss aus. (Dies ist die beste Methode, um mit Brutes umzugehen. Sie sollte zukünftig immer verwendet werden.) Rücken Sie vorsichtig weiter vor. Am Rande des Flusses halten sich noch zahlreiche Grunts und zwei weitere Brutes auf. Sie können Ihr Sturmgewehr gegen ein Brute-Gewehr austauschen, um die Grunts schnell aus der Distanz zu erledigen. An Plasmapistolen für den Einsatz gegen die Brutes herrscht kein Mangel.



C Nehmen Sie sich einen Karabiner aus dem Waffenspender und gehen Sie zur Anhöhe, von der Sie auf die Grunt-Stellung hinabschauen. Es gibt dort auch Schakale mit Karabinern. (Manchmal steht einer sehr weit rechts. Wenn Sie neben dem Gebieter stehen, können Sie ihn sehen, bevor Sie herunterspringen.) Kümmern Sie sich zuerst um die Schakale und schalten Sie dann alle Grunts aus, die Sie finden können. Die Truppen der Allianz werden Deckung suchen oder sich sogar zurückziehen, trotzdem sollten Sie Ihren praktischen Aussichtspunkt noch nicht aufgeben. Die Schakale mit Schilden erledigen Sie zuletzt. Dafür sind aus dieser Entfernung wahrscheinlich mehr Schüsse als üblich nötig, aber Munition dürfte hier kein Problem sein. (Nicht vergessen: Zielen Sie auf die Einkerbung des Schildes.) Die restlichen Mitglieder der Allianz (besonders die Brutes) ziehen sich üblicherweise auf die Anhöhe hinter dem Lager zurück.

Allerdings sind sie weniger dazu geneigt, wenn noch einige Marines überlebt haben. Stocken Sie Ihren Vorrat an Karabiner-Munition auf und rücken Sie zur anderen Seite des Gewässers vor. Sollte ein Schakal-Scharfschütze rechts oben sein, den Sie vorher noch nicht erlegt haben, werden Sie *jetzt* durch eine Reihe von Schüssen darauf aufmerksam gemacht. Die überlebenden Allianz-Truppen haben sich entweder selbst in eine Ecke manövriert (in der Nähe des Punktes, wo der aufwärts führende Pfad nach rechts abbiegt), oder sie haben sich, wenn sich (noch) Marines in Ihrer Begleitung befinden, über den Hang verteilt. Dies ist eine gute Gelegenheit, um ein bisschen Spaß mit einem Nadelwerfer zu haben. Wenn Sie jeglichen Widerstand in diesem Gebiet beseitigt haben, nehmen Sie eine Plasmapistole und Ihre Magnum als Dualwaffe (und einen Karabiner in Reserve) und ziehen dann weiter.

GRUNDLAGEN

KAMPAGNE

EXTRAS

MULTIPLAYER

LEITLINIE

EINWEISUNG

MISSION 1

MISSION 2

MISSION 3

MISSION 4

MISSION 5

MISSION 6

MISSION 7

MISSION 8

MISSION 9

• Auf „Legendär“ müssen Sie sich an die Tatsache gewöhnen, dass die Marines nicht viel ausschalten. Selbst wenn Sie es schaffen, Ihre Begleiter am Leben zu halten, ist Ihre Unterstützung nicht besonders effektiv.

• Falls der erste Brute, dem Sie begegnen, ein Brute-Gewehr mit wenigstens fünf Geschossen zurücklässt, können Sie es kurze Zeit später gegen die Phantom-Transporter einsetzen. Es ist möglich, damit das Plasmageschütz auf der Steuerbordseite des näheren Phantom-Transporters aus der Verankerung zu schießen. Anschließend können Sie das Geschütz nehmen und mit den nachfolgenden Grunts und Brutes kurzen Prozess machen.



Beim Verlassen des Dschungels werden Sie auf die Allianz-Truppen am Flussufer stoßen. Etwas weiter hinten wurde von dem Transporter eine größere Einheit (inklusive mehrerer Brutes) auf der Betonplattform abgesetzt. Nutzen Sie das zuvor eingesammelte Kampfgewehr, um einige Grunts (und vielleicht sogar ein paar Brutes) aus der Distanz auszuschalten, bevor Sie sich dem direkten Kampf stellen. Sie könnten zwar auf direktem Wege einen frontalen Angriff wagen, aber sicherer ist es, den kleinen Pfad auf der linken Seite zu nehmen.

Es ist möglich, den Marine zu retten, der von dem Brute verhört wird. Ein Nadelwerfer ist die schnellste Methode, falls Sie noch nicht souverän genug sind, um eine Plasmapistole zu benutzen.

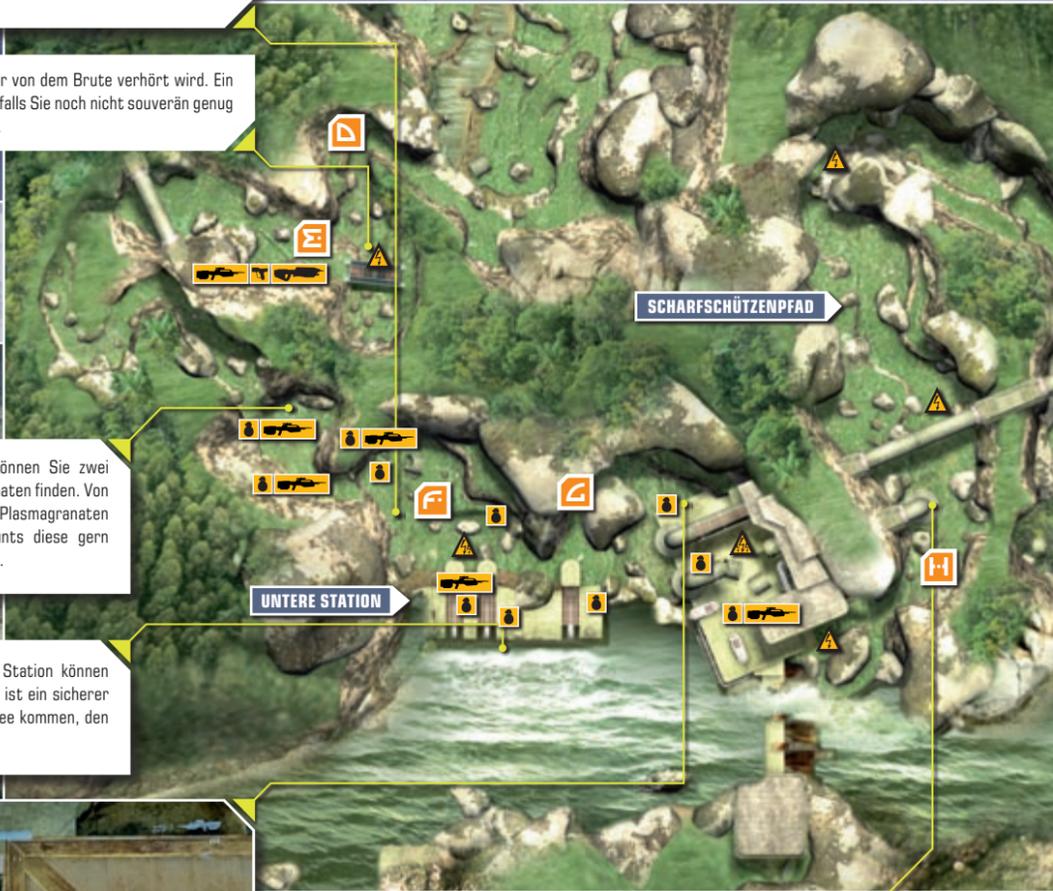
Auf dem Weg zur unteren Station, können Sie zwei Kampfgewehre und ein paar Splittergranaten finden. Von jetzt an können auch erlegte Grunts Plasmagranaten hinterlassen. Leider benutzen die Grunts diese gern selbst, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Während der Schlacht um die untere Station können Sie jederzeit in den Fluss springen. Dies ist ein sicherer Fluchtweg – solange Sie nicht auf die Idee kommen, den Wasserfall hinunterzuspringen.



Wichtig ist, dass Sie sich nicht in eine Ecke drängen lassen. Die Allianz-Truppen müssen dann mit ihren Brute-Gewehren und Plasmagranaten nicht einmal genau treffen, um Sie durch die Explosionen zu verletzen. Halten Sie Abstand, nutzen Sie die Kisten als Deckung und schalten Sie die Feinde dann mit einer Kombination aus Kampfgewehr, Granaten und – sobald Sie eins in die Finger bekommen – Brute-Gewehr aus.

SIERRA 117 III



Mehrere Schakale mit Karabinern verstecken sich zwischen den Bäumen und auf erhöhten Positionen. Mithilfe der eingebauten Zoom-Funktion oder einem Zielfernrohr können Sie die Scharfschützen finden. Arbeiten Sie sich vorsichtig durch das düstere Unterholz vor und schalten Sie jeden aus sicherer Entfernung aus.

D Um den Marine vor dem Brute zu retten, müssen Sie (auch im Hinblick auf den Schakal-Scharfschützen) schnell agieren und den Brute mit einem aufgeladenen Schuss der Plasmapistole treffen, gefolgt von einem Kopftreffer aus dem Karabiner. Falls Sie stattdessen einen Nadelwerfer benutzen, nehmen Sie in Kauf, dass der Soldat durch die Explosion ebenfalls verletzt wird.

M Bei der Baumbrücke treffen Sie einen Trupp Grunts und Schakale (darunter mindestens ein Scharfschütze). Etwas weiter hinten treibt sich ein Brute herum. In der Höhle auf der linken Seite finden Sie bei den gefallen Marines ein Kampfgewehr

F Das Gebiet der unteren Station ist Schauplatz einer jener berühmten Halo-Schlachten, bei denen es keinen „richtigen“ Weg gibt, um die zahlreichen Feinde zu bekämpfen. Es empfiehlt sich allerdings, dass Sie sich um die gefährlichsten Ziele zuerst kümmern.

Priorität 1: Laufen Sie nach rechts und töten Sie dort den Brute. Erledigen Sie alle Grunts in unmittelbarer Nähe sowie die Schakale mit Karabinern auf den Gebäuden.

Priorität 2: Suchen (und töten) Sie die Schakal-Scharfschützen auf der anderen Seite des Flusses. Das Kampfgewehr ist auf diese Entfernung allerdings nicht sehr zielgenau. An guten Tagen mag



und Magnum-Munition (achten Sie auf das Grunt-Trio, das aus der Höhle kommt). Benutzen Sie eine Plasmapistole in Kombination mit Ihrer Magnum und denken Sie daran, auf dem Weg weitere Kampfgewehr-Munition und Splittergranaten einzusammeln, die neben den Leichen der Marines liegen.

jeweils ein Schuss genügen, an anderen ist möglicherweise ein ganzes Magazin nötig.

Priorität 3: Während Sie dem Feuer der heranfliegenden Phantome ausweichen, schalten Sie mit dem Kampfgewehr alle Grunts aus, die sich am Ende des Areals blicken lassen. Gucken Sie nach weiteren Schakalen mit Karabinern. Eventuell rücken Brutes (möglicherweise in Begleitung von Grunts) vor, um Sie hier anzugreifen. So oder so macht es sich bezahlt, wenn Sie Granaten oder eine Plasmapistole für den Ernstfall bereit halten. Beachten Sie, dass Sie am Fluss Kampfgewehr-Munition und ein MG-Geschütz (das es auf „Normal“ nicht gibt) finden können. Letzteres ist für diese Schlacht allerdings ungeeignet – wer es trägt, kann nur schwerlich Granaten oder Attacks von Brute-Gewehren ausweichen.



G Sobald Sie den unteren Bereich der Station gesichert haben, nähern Sie sich vorsichtig dem linken Weg, der zur Rückseite der großen Plattform führt. Erst müssen Sie zwei Schakale mit Schilden ausschalten. Hinter der Ecke lauern drei Scharfschützen mit Karabinern (es sei denn, Sie haben diese zuvor erspäht und erschossen). Nutzen Sie das Kampfgewehr, um Grunts auszuschalten. Dabei sollten Sie stets eine Plasmapistole in der Hinterhand haben, um für mögliche Angriffe von Brutes gewappnet zu sein.

Wenn Sie die Brutes und Grunts nicht schnell ausschalten, ziehen sich die verbleibenden Kräfte oft auf eine besser zu haltende Position auf einem (beziehungsweise rund um einen) großen Felsen beim Wasserfall zurück. Dort werden sie potentiell von einem Scharfschützen mit Strahlengewehr gedeckt. Es rentiert sich also, aggressiv anzugreifen, bevor es zum geordneten Rückzug kommt. Stocken Sie Ihre Munition auf, bevor Sie weiterziehen (ein Kampfgewehr liegt bei einer der Betonsäulen).

H Jeder liebt packende Scharfschützen-Duelle (außer vielleicht jene mit brandneuen Atemlöchern in der Brust), und diese haben es auf „Legendär“ besonders in sich. Die meisten Schakale sind mit Karabinern bewaffnet, aber es gibt auch welche mit Strahlengewehren. Sie müssen langsam und vorsichtig vorgehen und jedes Ziel einzeln identifizieren und neutralisieren, während Sie nach ihrem verräterischen violetten Leuchten

zwischen den Bäumen Ausschau halten. Der Gebieter ist hier eine große Hilfe, da er oft das Feuer auf sich zieht. Schnappen Sie sich ein Strahlengewehr, sobald sich die Gelegenheit bietet, und achten Sie auf den Schakal hoch oben auf der Klippe, während Sie rechts um die Kurve gehen. Er ist im blendenden Licht der Sonne nur schwer auszumachen. Sammeln Sie einen Karabiner und möglichst viel dazugehörige Munition ein, bevor Sie vorrücken.

Auf „Legendär“ sind Brute-Kapitäne (die mit der goldenen Rüstung kräftiger als ihre Untergebenen und können manchmal eine Granatexplosion in kurzer Distanz überleben. Halten Sie sich also immer bereit, ihnen sofort mit einem Kopfschuss den Rest zu geben.

Schakal-Scharfschützen können erstaunlich widerstandsfähig sein, wenn Sie keinen Kopftreffer platzieren. Lassen Sie nicht nach, wenn ein Gegner zurücktaumelt – wenn Sie das Feuer einstellen, bieten Sie ihm die Chance zum Gegenschlag. (Halo 2-Multiplayer-Experten kennen die bewährte Technik, feindliche Scharfschützen durch konstante Treffer am genauen Zielen zu hindern.)

INVENTAR

AUSRÜSTUNG

NAME	TIPPS ZUR ANWENDUNG	TIPPS BEI GEGNERBESITZ
Transportable Deckung	<ul style="list-style-type: none"> • Auf „Legendär“ ist sie nicht besonders widerstandsfähig – bei intensiven Feuertreffen wird sie in Windeseile in Stücke geschossen. • Kann benutzt werden, um schmale Durchgänge oder Korridore zu blockieren, zum Beispiel um eine Horde Flood aufzuhalten. 	<ul style="list-style-type: none"> • Setzen Sie Nahkampftackken gegen die Basis ein, um sie zu zerstören. • Ein aufgeladener Schuss der Plasmapistole oder anhaltendes Feuer aus dem Plasmagewehr wird es schnell beseitigen. • Brutes werden eine transportable Deckungseinheit manchmal einsetzen, um ihren Rückzug zu decken.
Blasenschild	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Blasenschild erzeugt zwei Barrieren, zwischen denen man sich verstecken kann – Sie sind aber nicht verpflichtet, in der Mitte zu bleiben. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zerstören Sie die Basis mit Nahkampftackken. • Brutes, die sich hinter einem Blasenschild verstecken, sind nicht vor Nahkampftackken geschützt.
Grav-Lift	<ul style="list-style-type: none"> • Dient nicht nur dazu, höhere Ebenen zu erreichen – mit Grav-Lifts können Sie auch heranströmende Brutes, Haptinge und sogar Fahrzeuge abwehren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wird nicht verwendet. Passen Sie aber auf, wenn Brutes und Grunts Granaten werfen, während Sie neben einem aktivierten Grav-Lift stehen – wenn sie durch das Energiefeld fliegen, kann das Ergebnis unvorhersehbar sein.
Energieabsauger	<ul style="list-style-type: none"> • Der Effekt hält etwa sechs bis sieben Sekunden an. • Die Aktivierung erfolgt mit einer leichten Zeitverzögerung, aber ein Energieabsauger funktioniert sogar in der Luft. • Werfen Sie einen in eine große Gruppe Brutes und setzen Sie sofort mit Granaten oder Schüssen nach. • Energieabsauger können die Allianz an der Verfolgung hindern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brutes werfen regelmäßig Energieabsauger. Daher sollten Sie sich das Geräusch einprägen, das bei der Aktivierung entsteht, damit Sie rechtzeitig ausweichen können. • An Bord eines Fahrzeugs sollten Sie Brutes nicht zu nahe kommen, sie werden nicht zögern, Ihr Gefährt mit einem Energieabsauger zu deaktivieren. • Schießen Sie auf das Gerät, um es zu zerstören.
Regenerator	<ul style="list-style-type: none"> • Denken Sie daran: Sie sind nicht unverwundbar, solange der Regenerator aktiv ist. Er beschleunigt nur die Regeneration des Schildes. • Regeneratoren werden am besten in einer guten Deckung eingesetzt. Sie müssen nur einen kurzen Moment in Deckung gehen, wenn Sie angeschlagen sind. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeneratoren sind rund 15 Sekunden aktiv. • Brutes neigen dazu, Regeneratoren zum Schutz ihrer Haptinge einzusetzen. Sie können sie aber auch dann noch mit einer ausreichend starken Waffe töten.
Fackel	<ul style="list-style-type: none"> • Brutes halten Fackeln für gefährlich und springen unter Umständen aus dem Weg, wenn Sie eine werfen. Es ist aber nur eine kurze Ablenkung und die Sicht Einschränkung ist für Sie oft größer als für die Brutes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sobald ein Brute eine Fackel aktiviert, wenden Sie sich ab und gehen Sie in Deckung, bis sie explodiert. • Das Gerät zerstört sich nach fünf Sekunden selbst. • Schießen Sie auf das Gerät, um es zu zerstören.
Radar-Störer	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Brute kann zum Berserker werden, wenn Sie einen Radar-Störer in seine Richtung anwenden. Grunts können in Panik geraten. Grundsätzlich sollten Sie aber andere Ausrüstungsgegenstände vorziehen. Brutes jagen nach Sicht, also kann die Anwendung eher nachteilige Folgen haben. 	<ul style="list-style-type: none"> • Radar-Störer hemmen für etwa 20 Sekunden Ihr Bewegungsverfolgungssystem. • Das Gerät ist besonders gefährlich, wenn es von Brute-Schleichern verwendet wird. Wenn Sie es nicht zerstören können, ziehen Sie sich an einen sicheren Ort zurück bis der Effekt vorbei ist.
Tretmine	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn Tretminen nicht ausgelöst werden, zerstören sie sich üblicherweise nach rund 90 Sekunden von selbst. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine aktivierte Tretmine können Sie leicht am Geräusch erkennen. Sie sollten sie hören, bevor Sie sie sehen.
Tarn-ausrüstung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Effekt der Tarn-ausrüstung hält etwa zwölf Sekunden lang an, nimmt in den letzten zwei Sekunden aber ab. • Wenn Sie Treffer kassieren oder Waffen abfeuern, beeinträchtigt das den Effekt. • Für Nahkampftackken und Granatwürfe gilt das nicht. Trotzdem sollten Sie nach einer solchen Aktion in Bewegung bleiben. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bei Brute-Schleichern hat die Funktion keine Zeitbegrenzung. • Wenn Sie die Energiepanzerung eines Brute-Schleichers zerstören, bleibt er bis zu seinem endgültigen Ableben sichtbar.
Unbesiegbarekeit	<ul style="list-style-type: none"> • Unbesiegbarekeit dauert rund zehn Sekunden. Während der Zeit sind Sie quasi unverletzlich, ein Sturz aus großer Höhe ist jedoch weiterhin tödlich. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unbesiegbarekeits-Einheiten werden nur von Haptingen verwendet. Wenn das passiert, sollten Sie lieber nicht kämpfen, sondern weglaufen und sich verstecken. • Wird nicht verwendet.
Auto Turret	<ul style="list-style-type: none"> • Ein automatisches Geschütz hat nur eine kurze Reichweite und ist für einen organisierten Trupp der Allianz kaum eine Gefahr. Allerdings ist es eine wirksame Ablenkung – und das ist nie verkehrt. Die Aktivierung erfolgt mit einer kurzen Zeitverzögerung. 	

GRANATEN

SPLITTERGRANATEN

Splittergranaten sind ideal geeignet, um große Gruppen einfacher Infanteristen (besonders Grunts und Schakale) auszuschalten oder auseinander zu treiben, Horden heranrückender Kampfformen oder Infektionsformen zu zersprengen, oder Feinde bei einem hastigen Rückzug abzulenken. Es ist zwar auch möglich, angeschlagene Brutes mit Splittergranaten zu töten, aber in der Regel lohnt der Versuch nicht.



PLASMAGRANATEN

Diese bunten, anhänglichen Sprengkörper sollten spätestens auf „Legendär“ eine zentrale Schlüsselposition in Ihrem Arsenal einnehmen. Plasmagranaten finden Sie überall dort, wo es auch Grunts gibt, und zwar reichlich. Deshalb können sie häufig genutzt werden, um beispielsweise Brutes auszuschalten (mit einiger Übung gelingt das sogar aus erstaunlich großer Entfernung). Auf den Boden geworfen sind sie durch ihren geringen Explosionsradius nicht so effektiv wie Splittergranaten. Wenn Not am Mann ist, können sie aber zu ähnlichen Zwecken genutzt werden. Außerdem sind diese Granaten höchst effektiv im Umgang mit kleinen Fahrzeugen oder Shade-Geschützen.



STACHELGRANATEN

Stachelgranaten haben etwas mit Plasmagranaten gemein: Sie lassen sich gut anheften. Aber da enden die Gemeinsamkeiten auch schon. Aufgrund ihrer Wurf Eigenschaften ist eine Stachelgranate viel weniger geeignet, aus großer Entfernung an Fahrzeuge oder Feinde geheftet zu werden. Außerdem ist ihre rasiermesserscharfe Nutzlast nur auf geringste Distanz tödlich (aber natürlich wenn sie am Zielobjekt klebt). Stachelgranaten heben Sie am besten auf, um Brutes auf kurze Distanz oder, falls nötig, durch Schilde geschützte Schakale auszuschalten.



BRANDGRANATEN

Das Ziel einer Brandgranate geht in Flammen auf und setzt alles in Brand, mit dem es in Berührung kommt. Sie ist für alle Gegner tödlich, außer für Haptinge. Sie sollten daher diese seltenen Granaten für Notfälle oder sehr mächtige Gegner aufheben. Da ihr Einsatz gegen die Flood höchst effektiv ist, sind Brandgranaten während der Cortana-Mission ihr Gewicht in Gold wert.



WAFFEN

Wenn Sie Halo 3 auf „Heldenhaft“ oder „Legendär“ spielen, werden Sie es selbst mit blitzschnellen Reaktionen nicht weit bringen, wenn Sie bei der Waffenwahl unüberlegt agieren. Es ist lebenswichtig, dass Sie wissen, welche Waffen im Einsatz gegen bestimmte Feinde – und in bestimmten Situationen – besonders geeignet sind.

unfehlbarer Präzision erwischt wird und wenn Sie immer auf den verwundbarsten Teil des Körpers zielen.

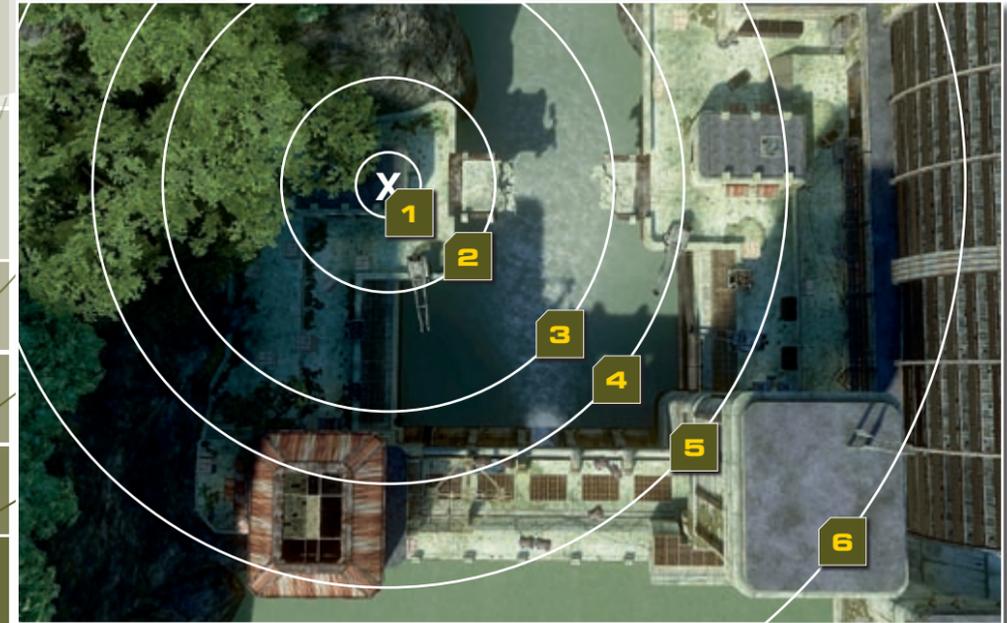
Die Tabelle auf der folgenden Doppelseite veranschaulicht die Effektivität der einzelnen Waffen im Einsatz gegen die wichtigsten Gegner auf unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Je mehr Sterne ein Feld enthält, desto wirksamer ist die Waffe gegen den entsprechenden Feind. Es ist sehr hilfreich, sich so vor Augen zu führen, dass die Effizienz vieler Waffen bei steigendem Schwierigkeitsgrad abnimmt. Aber Sie werden auch feststellen, dass einige Einträge das völlig Offensichtliche unterstreichen – zum Beispiel die Tatsache, dass nur jemand ohne Strategie und Verstand oder ein wahnwitziger Konsolero versuchen würde, einen Brute-Hapting auf „Legendär“ mit einem Sturmgewehr anzugreifen.

Im Grunde erklären sich die Informationen der Tabelle von selbst. Beachten Sie bitte, dass die Analyse-Rubrik dazu tendiert, die Effektivität der Waffen auf „Legendär“ aufzuzeigen.

Reichweite

Falls Sie sich jemals die Frage gestellt haben: „Ab welcher Entfernung ist eine Sturmgewehr weniger wirksam als eine Wasserpistole?“, und sich nicht getraut haben, die Antwort herauszufinden, dann können Sie jetzt schon mal die Korke knallen lassen, denn auf unserem Schaubild finden Sie diese (und andere) Antworten. Damit Sie einen praktischen Vergleichswert für die Entfernungen haben, zeigt es eine Draufsicht des Damms aus der Sierra 117-Mission. Jenseits der jeweiligen Markierung nimmt die Durchschlagskraft und/ oder Genauigkeit aller gezeigten Waffen merklich ab – oft schlagartig und drastisch, zum Beispiel beim Schrotgewehr oder Nadelwerfer. Bei anderen Waffen, wie dem Karabiner oder Kampfgewehr, fällt die Leistung gleichmäßiger ab.

1			
2			
3			
4			
5			
6			



HOCHEBENE

INNENRÄUME



Wenn bei Aufgaben orientierten Spielvarianten der Vordereingang anfangs verschlossen ist, können Sie ihn mit diesem Schaltpult öffnen.



Der Respawn-Punkt des Spartan-Lasers ist auf der „Hochebene“ fast immer ein heiß umkämpfter Ort, besonders bei Spieltypen für Solospieler.

- GRUNDLAGEN
- KAMPAGNE
- EXTRAS
- MULTIPLAYER
- DER KOOP-MODUS
- MULTIPLAYER-GRUNDLAGEN
- SPIELTYPEN
- MULTIPLAYER-TAKTIK
- MULTIPLAYER-KARTEN
- SCHMIEDE



[Kurzinfos]

Empfohlene Varianten	Showdown, Eine Flagge, Eine Bombe, Eskorte, Verstecken, Territorien
Empfohlene Spieleranzahl	4-12
Wichtige Objekte	Spartan-Laser, Scharfschützengewehr, Bazooka, MG-Geschütz, Ghost

[Standardausrüstung & Respawn-Geschwindigkeiten]

Waffen	langsam	schnell	Tragbare Geschütze	langsam	schnell
Bazooka	■	■	MG-Geschütz	■	■
Brute-Gewehr	■	■	Ausrüstungsgegenstände	langsam	schnell
Kampfgewehr	■	■	Aktive Tarnung	■	■
Karabiner	■	■	Blasenschild	■	■
Mauler	■	■	Energieabsauger	■	■
MP	■	■	Grav-Lift	■	■
Nadelwerfer	■	■	Superschild	■	■
Plasmapistole	■	■	Granaten	langsam	schnell
Scharfschützengewehr	■	■	Splittergranate	■	■
Schrotgewehr	■	■	Stachelgranate	■	■
Spartan-Laser	■	■	Fahrzeuge	langsam	schnell
Stachler	■	■	Ghost	■	■
			Mongoose	■	■

Strand

Es gibt drei primäre Zugänge zum Basis-Gebiet: das Haupttor (das anfangs verschlossen sein kann), den Bunker auf der linken Seite (durch das Loch in der Wand und die Falltür darüber) und die eingestürzte Wand auf der rechten Seite.

Das Rohr bietet zwar einen direkten Weg in die Basis, aber dieser Weg ist für die Verteidiger auch am einfachsten abzusichern.

Der Strand ist ein klassisches Jagdgebiet für alle, die Spielern direkt beim Respawn auflauern. Vergessen Sie aber nicht, dass andere Teilnehmer ebenfalls auf der Suche nach leichten Opfern sind.

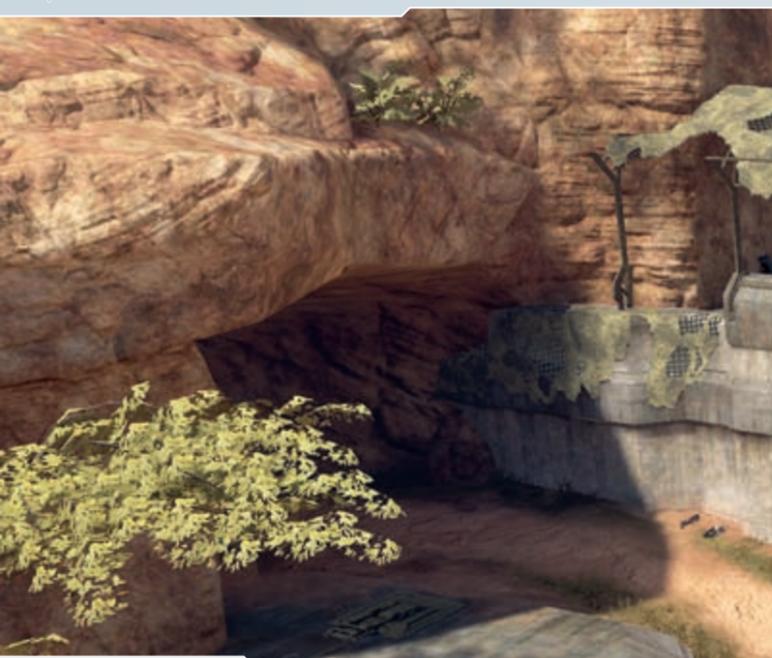
Nehmen Sie sich im Strandgebiet vor Scharfschützen in Acht, besonders unten am Wasser und auf dem oberen Felsvorsprung.

Der Ghost ist besonders effektiv beim Niederhalten von Scharfschützen (es sei denn, der Schütze ist auf dem Felsvorsprung positioniert).

bei Teamspielen werden Sie sich durch den wahllosen Einsatz von Sprengstoff bei den Kameraden nicht besonders beliebt machen.

Um die Falltür über dem Bunker zu öffnen, müssen Sie entweder darauf schießen oder sie mit einer Granate treffen. Bei Teamspielen gibt es eine unauffälligere Methode zum Öffnen: Legen Sie einfach ein Blasenschild darauf.

Bei „Territorien“-Spielen können Sie Ihren Gegner vorübergehend an der Nutzung der Falltür zum Bunker hindern, indem Sie einen Grav-Lift unter die Öffnung legen. Dadurch können Sie ein paar wertvolle Sekunden gewinnen. Falls Sie auf einen solchen Trick des Gegners stoßen, können Sie versuchen, das Gerät von oben zu zerstören. Aber Vorsicht, denn clevere Gegner werfen dann gern eine Stachelgranaten auf den Boden, um Sie unten willkommen zu heißen ...



Basis

Von der zerbrochenen Wand können Sie im Sprung das Dach oberhalb des Flaggenpunkts der Basis erreichen (Bild 2). Von dort genießen Sie einen hervorragenden Ausblick auf den Eingang zum Röhrenraum, das Haupttor und natürlich auch die Flagge.

Auf der Raketenabschussrampe hinten in der Basis ist eine gute Position für einen Scharfschützen, mit einem klaren Ausblick auf das Haupttor.

Das Geschütz oberhalb des Tors ermöglicht es den Verteidigern, feindliche Fahrzeuge zu zerstören und den Bazooka-Fundort zu bewachen. Das feindliche Team wird so motiviert, einen der Zugänge durch die Höhlen zu benutzen, was seinen Vorstoß verlangsamt. Allerdings kann der Mann am Geschütz sehr leicht von einem Scharfschützen niedergestreckt werden. Für die Angreifer sollte die Zerstörung des Geschützes zu den Prioritäten gehören, im Idealfall kann es gegen die Leute in der Basis gerichtet werden.

– selbst Leute, die den Raum betreten, könnten Sie dort übersehen, und wer aus dem Rohr kommt, wird Sie nicht gleich bemerken. Von der anderen Seite aus können Sie auf Feinde, die durch die Röhre gehen, schießen oder Granaten werfen. Daher ist sie bei Aufgaben orientierten Spielen die bessere Wahl zur Verteidigung der Basis.



Wenn Sie die Basis bei Aufgaben orientierten Spielvarianten angreifen, kann der Ghost eine Eskorte für einen Angriffstrupp auf dem Mongoose fliegen. Allerdings müssen die Fahrer von Ghost und Mongoose stets wachsam sein, denn in diesem Gebiet ist sehr leicht, eine Stachelgranate an ein Fahrzeug zu heften.

Bei der Verteidigung der Basis könnten Sie den feindlichen Fahrzeugen einen Ghost entgeschicken, um sie frühzeitig zu zerstören, und um im Respawn-Gebiet die Organisation eines strukturierten Angriffs zu behindern.

Beim Angriff auf die Basis ist es wichtig, per Grav-Lift den Spartan-Laser-Punkt oder die Torkontrolle zu erreichen. Allerdings müssen Sie das Vorgehen mit den Kameraden koordinieren, denn die Verteidiger werden natürlich versuchen, das Gerät sofort zu zerstören.

Falls Sie beim Passieren des Spartan-Laser-Punktes Kampfgeräusche hören, können Sie manchmal leichte Abschüsse verbuchen, indem Sie eine Granate hinaufwerfen. Natürlich gilt das nur für Solospiele,

Mit etwas Übung ist es möglich, einige Bäume im Bereich des Hügels zu erklimmen und sich geduckt am Ende eines Astes zwischen den Blättern zu verstecken. Bei zwei Bäumen kann diese Taktik besonders Früchte tragen: Der eine Baum steht gegenüber vom Haupteingang. Die Deckung dort ist brauchbar, aber sobald der Feind Ihre Anwesenheit bemerkt, ist das Überraschungsmoment natürlich dahin. Noch interessanter ist der Baum, der dem Grav-Lift-Punkt am nächsten steht. Wenn Sie vorsichtig zum Ende des Zweiges kriechen, der in Richtung Ozean wächst (Bild 1), können Sie nur noch von Spielern mit Adleraugen, viel Glück oder erstaunlichen präkognitiven Fähigkeiten bemerkt werden. Unglücklicherweise schränken die Blätter auch Ihr Blickfeld ein. Begnadete Scharfschützen werden jedoch die Lücken zwischen dem Blattwerk zu schätzen wissen, die einen Blick auf den Höhleneingang, den Bazooka-Punkt und in geringerem Maße auch den Spartan-Laser-Punkt bieten.

Bei „Angriff“-Spielen kann es für das Team, das die Basis angreift, von Vorteil sein, den Blasenschild mitzunehmen. Auf dem Bombensockel aktiviert, kann es den Spieler mit der Bombe schützen.

Bei der Verteidigung eines Zielpunktes ist ein Energieabsauger eine effektive Methode, um konzentrierte Attacken zurückzuschlagen oder die Feinde an einer Flucht mit der Flagge in einem Fahrzeug durch das Haupttor zu hindern. Verschwenden Sie ihn nicht leichtfertig!

Hinter der Wand beim Spartan-Laser-Fundort ist ein getarnter Sims. Es ist ein praktischer Fluchtweg bei den hitzigen Gefechten, die in diesem Bereich stattfinden (Spieler die sich weniger gut auskennen, werden davon ausgehen, dass Sie nach unten gesprungen sind) und außerdem ein hervorragender Ausgangspunkt für Überraschungsangriffe.

Bei bestimmten Spieltypen zählt jeder Sekundenbruchteil beim Versuch, den Spartan-Laser in die Finger zu bekommen. Spieler der Basis können den Punkt erreichen, indem sie von der Metallplattform über dem Tor hinspringen.

In dem Raum mit dem Röhrenaussgang ragen zwei dünne Metallstreben aus der Wand. Sie können hinaufspringen, um einen Hinterhalt zu legen. Bei Solospielvarianten ist diejenige über und hinter der Röhre ideal (Bild 3)

Im selben Raum gibt es ein anderes Versteck hinter dem Rohr. Sie können sich dort vor Verfolgern verbergen und so wertvolle Sekunden zum Aufladen Ihrer Schilde gewinnen. Oder Sie können auf unaufmerksame Feinde warten, die vorbeikommen, und dann hervorschnellen und zuschlagen.

Vergessen Sie nicht, dass jeder, der durch die Röhre kommt, gebückt geht und daher vom Radar nicht erfasst wird.

Die Brute-Gewehre in der Basis sind äußerst effektiv gegen Mongooses, wodurch sie bei „KudF“-Spielen besonders wertvoll sind. Ein heftiges und gut gezieltes Trommelfeuer wird Fahrer und Beifahrer zumindest schwächen (oder sogar zum Absteigen zwingen). Für den Gegner wird es dadurch schwerer, mit Ihrer Flagge zu entkommen.

- GRUNDLAGEN
- KAMPAGNE
- EXTRAS
- MULTIPLAYER
- DER KOOP-MODUS
- MULTIPLAYER-GRUNDLAGEN
- SPIELTYPEN
- MULTIPLAYER-TAKTIK
- MULTIPLAYER-KARTEN
- SCHMIEDE