

Dossier

Super Stay Forever #20: Halo – Combat Evolved

Release: 15. November 2001 | Plattform: Xbox

Entwickler: Bungie | Publisher: Microsoft | Genre: Ego-Shooter



Cover der amerikanischen Version

Inhaltsverzeichnis

Vom Freeware-Pong zum Millionenseller	2
Halo to the Rescue!	3
Die Enthüllung auf der MacWorld 1999 und der Wechsel zu Microsoft	4
Grün sieht rot: Die Story	5
Der Master Chief als Xbox-Posterboy	6
Ein Ego-Shooter wie keiner zuvor.....	6
Wie „Halo“ Standards für Konsolen-Shooter definiert.....	7
Zeitmangel und Zugeständnisse	8
Die Fortsetzungen	8
Das Expanded Universe.....	10

Vom Freeware-Pong zum Millionenseller

Als der damals kaum 20 Jahre alte, amerikanische Mathematik-Student Alex Seropian 1990 den kreativ betitelten „Pong“-Klon „Gnop“ als Freeware für den Mac veröffentlichte, legte er damit den Grundstein für sein Entwicklerstudio Bungie, dessen Logo bereits im Spiel auftauchte. Die offizielle Firmengründung erfolgte im Juni 1991, wenige Monate später erschien Seropians Panzer-Shooter „Operation: Desert Storm“ für den Mac.

An der Uni in Chicago traf Seropian den Programmierer Jason Jones und gemeinsam arbeiteten sie fortan an Jones' Multiplayer-Rollenspiel „Minotaur“, das 1992 abermals für den Mac erschien. Wie schon von „Operation: Desert Storm“ wurde auch von „Minotaur“ nur eine kleine, vierstellige Stückzahl verkauft. Ein belastbares Geschäftsmodell war die Spieleentwicklung für Seropian und Jones also noch nicht, doch dies änderte sich 1993 mit „Pathways into Darkness“. Dieses Spiel sollte ursprünglich eine 3D-Fortsetzung zu „Minotaur“ werden, dessen inhaltliches Konzept funktionierte jedoch nicht wirklich in einer 3D-Umgebung, sodass ein 3D-Actionspiel mit Rollenspiel-Elementen daraus wurde. Es wurden mehr als 20.000 Exemplare verkauft, woraufhin Bungie ein Büro eröffnen und weiteres Personal anheuern konnte.

Bei der Arbeit am „Pathways“-Sequel wurde auch daraus wieder ein anderes Spiel als ursprünglich intendiert: „Marathon“, ein Sci-Fi-Ego-Shooter, der sich mehr als die meisten seiner Zeitgenossen um eine interessante Hintergrundgeschichte bemühte, die durch Logs und ähnliche Elemente, aber auch durch Konversationen mit drei auf dem Raumschiff UESC Marathon beheimateten KIs erzählt wird. Im

Übrigen wird die UESC Marathon zu Beginn des Spiels attackiert – mehrere Parallelen zum späteren „Halo“ sind unverkennbar. Das 1994 veröffentlichte „Marathon“ wurde Startpunkt einer Trilogie, die 1995 mit „Marathon 2: Durandal“ und 1996 mit „Marathon Infinity“ fortgesetzt wurde.

Trotz guter Kritiken und solider Verkaufserfolge blieb Bungie im Anschluss nicht bei Ego-Shootern, sondern entwickelte mit „Myth: The Fallen Lords“ ein Echtzeit-Taktikspiel mit Fantasy-Setting. Die bisherige „Mac first“-Philosophie Bungies wurde mit „Myth“ beendet, das Spiel erschien 1997 zeitgleich auch für Windows-PCs, was der Popularität des Spiels enorm half. Über Bungie.net stellte Bungie eigene Multiplayer-Server bereit, was 1997 noch sehr ungewöhnlich war. Mit über 350.000 verkauften Exemplaren wurde „Myth“ ein großer Erfolg und Bungie konnte mit Bungie West in Kalifornien ein zweites Studio eröffnen, dessen einziges Spiel der Third-Person-Shooter „Oni“ blieb.

Ende 1998 folgte „Myth II: Soulblighter“, welches sich auch wieder gut verkaufte – und doch zu einem Problem für Bungie wurde. Das Spiel hatte im Auslieferungszustand einen kritischen Bug, der dazu führen konnte, dass bei einer Deinstallation nicht nur das Spiel, sondern gleich das komplette Installationslaufwerk gelöscht wurde. Als der Bug auffiel, war „Myth II“ zwar noch nicht im Verkauf, Hunderttausende Exemplare waren jedoch bereits an den Handel ausgeliefert worden. Bungie entschloss sich, alle Exemplare des Spiels zurückzurufen – trotz gewaltiger Kosten, die durch den Rückruf und das Verpassen des eigentlichen Releasetermins entstanden. Bungie geriet dadurch in finanzielle Schieflage, knapp 20 Prozent der Firma wurden infolgedessen an Take-Two verkauft.

3

Halo to the Rescue!

Bungie arbeitete zu der Zeit auch an einem Projekt, das die Fantasy-Welt von „Myth“ durch ein Sci-Fi-Szenario ersetzen und Fahrzeuge bieten sollte. In seiner frühen Form lief das Spiel, das den Namen „Halo“ erst viel später erhielt, in der Engine von „Myth“. Während der Entwicklung verliebten sich die Macher immer mehr in die Fahrzeuge, die sie in die Welt gepackt hatten. Während die Kameraperspektive mit jedem Entwicklungsschritt näher an das Spielgeschehen rückte, wurde klar, dass „Halo“ besser als Actionspiel funktionieren würde. Einmal mehr zeigte sich Bungie flexibel und hielt wie schon bei den Übergängen von „Minotaur“ zu „Pathways into Darkness“ und später von Letzterem zu „Marathon“ nicht stur an einmal getroffenen Entscheidungen fest, sondern machte aus dem Sci-Fi-Experiment etwas Neues, an das man glaubte. Das Spiel in seiner rudimentären Form als Kampf verschiedener Fraktionen in einem Sci-Fi-Setting existierte vor dem gesamten „Halo“-Universum, also vor dem Master Chief, der Ringwelt und all den anderen Story-Elementen. Diese wurden erst später hinzugefügt, als das Spiel vom reinen Multiplayer-Titel zu einem Spiel mit Solo-Kampagne erweitert wurde.

Eine interessante Parallele zwischen „Myth“ und „Halo“ besteht bei allen späteren Unterschieden im Soundtrack von Marty O’Donnell: In der sphärischen Epik einiger „Myth“-Tracks steckt schon ordentlich viel „Halo“ drin.

Die Enthüllung auf der MacWorld 1999 und der Wechsel zu Microsoft

Nachdem das Spiel auf der E3 1999 nur hinter verschlossenen Türen gezeigt wurde, landete Peter Tamte, seit 1999 Executive Vice President bei Bungie, einen großen Coup: Als ehemaliger Apple-Angestellter nutzte er alte Kontakte und ermöglichte Bungie eine Präsentation des Spiels bei Apple. Diese verlief so positiv, dass Jason Jones nach einer Vorstellung durch Steve Jobs „Halo“ auf der Bühne der MacWorld 1999 in San Francisco ankündigen durfte. Das etwa zweieinhalb Minuten lange Video zeigte ein Duell zwischen Space Marines und Aliens, die sich zu Fuß und in ihren jeweiligen Vehikeln bekriegen, und vermittelte die Atmosphäre des Spiels perfekt. Alles roch nach Freiheit, Action und Abenteuer. Einen nicht ganz unwesentlichen Anteil an der Wirkung des Trailers hatte O’Donnells „Halo“-Thema. Nach eigener Aussage hat er dieses erst am Wochenende vor der MacWorld erschaffen, als klar wurde, dass der bisher primär auf dem PC entwickelte Titel ansonsten ohne Ingame-Sound hätte gezeigt werden müssen. Auch der Name „Halo“ wurde erst wenige Tage vor der MacWorld festgelegt.

4

Aus der gemeinsamen Vision von „Halo“ als großem Flaggschiff-Spiel für den Mac wurde bekanntermaßen nichts. Bungie bekam solche Liquiditätsprobleme, dass abermals Peter Tamte proaktiv Microsofts Ed Fries, damals Head of Microsoft Game Studios, kontaktierte. Microsoft zeigte sich dermaßen begeistert von „Halo“, dass der Kauf Bungies schnell beschlossene Sache war. Take-Two erhielt im Gegenzug für das Abtreten seiner Firmenanteile an Microsoft die Rechte an Bungie-Marken wie „Oni“ und „Myth“, woraus im Wesentlichen das 2001 veröffentlichte „Myth III: The Wolf Age“ entstand, welches das amerikanische Studio MumboJumbo entwickelte.

Nach dem Kauf durch Microsoft zog Bungie von Chicago in die Microsoft-Heimat Redmond und sah sich schon bald mit den Nachteilen der Übernahme konfrontiert: Das junge und eher unkonventionelle Arbeitsumstände gewöhnte Bungie-Team kam mit den Großkonzern-Strukturen Microsofts zunächst nicht gut zurecht. Außerdem brauchte Microsoft „Halo“ als starken Starttitel für seine erste Konsole, die Xbox. Deren Releasetermin Mitte November 2001 wurde somit auch zur unumstößlichen Deadline für „Halo“. Gleichzeitig zeichnete sich ab, dass die Online-Infrastruktur der Konsole – Xbox Live – nicht zum Launch fertig sein würde. Eine Enttäuschung für die Online-Pioniere von Bungie, die sich deshalb mit einem LAN-Modus begnügen mussten. Zumindest ersparte dies aufwendige Online-Tests im Rahmen eines ohnehin sehr engen Zeitfensters.

Darüber hinaus stand Bungie vor dem Problem, dass man kaum mehr als ein Jahr Zeit hatte, ein bisher für Maus und Tastatur konzipiertes Spiel an einen Konsolen-Controller anzupassen, mit dem man keinerlei Erfahrung hatte. Dennoch wurde der anvisierte Termin schlussendlich gehalten: Am 15. November erschien „Halo“ zusammen mit der Xbox in den USA – der Start einer großen Erfolgsgeschichte. In Europa kam das Spiel zusammen mit der Konsole am 14. März 2002 auf den Markt. Umsetzungen für PC und schließlich doch noch für den Mac folgten 2003. Der Untertitel „Combat Evolved“ war übrigens ein Kompromiss aus unterschiedlichen Ansichten von Bungie und Microsoft: Letztere mochten „Halo“ als Namen nicht, Bungie wollte davon jedoch nicht abrücken. Also wurde schließlich der von Microsoft entworfene Untertitel ergänzt – der wiederum Bungie nicht zusagte. Aber so konnten nun beide Parteien zufrieden sein. Oder unzufrieden.

Grün sieht rot: Die Story

Das Spiel beginnt Mitte des 26. Jahrhunderts auf dem Raumschiff Pillar of Autumn, wo der Master Chief, ein Elite-Soldat in grüner Panzerung, aus dem Kälteschlaf geweckt wird, dessen Ursache erst in späteren Spielen erläutert wird. Das Schiff wird von den Truppen der Allianz – einem Zusammenschluss antagonistischer Aliens – angegriffen und stürzt wenig später auf die namensgebende Ringwelt „Halo“, die zugleich Waffe sowie religiöses Artefakt ist und einst von den sogenannten Blutsvätern hergestellt wurde. Der Master Chief kann vor dem Crash die KI Cortana und deren umfassendes Wissen sichern, sie begleitet ihn in der Folge durch das Spiel.

5

Zunächst gilt es, Jacob Keyes, den Captain der Pillar of Autumn, zu befreien, nachdem dieser auf Halo von der Allianz gefangen genommen wurde. Auf der Suche nach Keyes kommt es zum Kontakt mit der Flood, einer parasitären Lebensform, die durch die Allianz versehentlich freigesetzt wurde. Die KI 343 Guilty Spark, deren Auftrag der Schutz Halos, verrät dem Master Chief, wie die Flood aufgehalten werden kann. Dummerweise inkludiert dieser Plan die Vernichtung alles biologischen Lebens und somit auch der gesamten Menschheit, was der Master Chief und Cortana erst reichlich spät bemerken.

Der improvisierte Plan B ist nun, die Pillar of Autumn in die Luft zu sprengen und im Rahmen einer Kettenreaktion so auch Halo zu vernichten. Nach weiteren Gefechten mit Allianz und Flood gelangt der Master Chief schließlich an die zur Umsetzung des Plans nötigen Neuralimplantate des von der Flood infizierten Captain Keyes. Die Detonation der Pillar of Autumn führt zum gewünschten Ergebnis und Halo wird zerstört. Der Master Chief, Cortana und 343 Guilty Spark überleben. Und die Flood? Man weiß es nicht ...

Der Master Chief als Xbox-Posterboy

Der Charakter Master Chief aka John-117 wurde geboren, als die Entwicklung des Spiels schon in vollem Gange war. Er ist kein leeres Gefäß wie Gordon Freeman, aber auch nicht viel mehr als ein laufender Panzer, dessen Hintergrundgeschichte primär in späteren Spielen näher beleuchtet wird. So erfährt man im Grunde erst in „Halo: Reach“, dass John Teil eines Geheimprogramms war, in dem Kinder entführt und in Supersoldaten verwandelt wurden. Dass er als Charakter dennoch gut funktioniert, liegt zum einen an der Interaktion mit Cortana, aber auch daran, dass die Geschichte, in der er unterwegs ist, überzeugt. Der Konflikt mit gleich mehreren Alien-Rassen, die vielen Mitstreiter, die er trifft, das Mysterium um Halo und vieles mehr schaffen die nötige Tiefe um einen an sich ziemlich flachen Charakter.

Ein Ego-Shooter wie keiner zuvor

„Halo“ beantwortet mit unglaublicher Souveränität die vor Release vielfach gestellte Frage, wie Ego-Shooter auf einer Konsole gut funktionieren sollen. Zuvor waren Genrevertreter auf Konsolen zwar hin und wieder für sich betrachtet gute Spiele, aber in der Regel Kompromisse zu dem, was auf PCs geboten wurde. Vor allem Bungies Jaime Griesemer ist es zu verdanken, wie „Halo“ aus vermeintlichen Schwächen große Stärken formt. Das Spiel arbeitet im Hintergrund mit diversen Mechanismen wie einer Zielhilfe und mildem „Bullet Magnetism“, der auch Fehlschüsse als Treffer registriert. Das Spiel verwendet diese Mittel aber so subtil, dass der Spieler sich nicht über Gebühr an die Hand genommen fühlt, sondern seine Performance am Controller und das Gewinnen einer gewaltigen Schlacht zwischen Menschheit und Aliens weitgehend als Eigenleistung empfindet.

Dies führt zu einer sehr befriedigenden Spielerfahrung, da der Einsatz der Waffen großen Spaß macht und somit eine der zentralen Anforderungen an einen Ego-Shooter bestens erfüllt. Hinzu kommt eine Design-Entscheidung, die zum einen zwar dem Wechsel auf die beschränkteren Eingabemöglichkeiten eines Controllers Rechnung trägt, aber auch dazu führt, dass es im Spiel quasi keine redundanten Waffen gibt: Der Master Chief kann stets nur zwei Waffen tragen, wodurch sich deren Wechsel auf einen einzigen Knopf zum Durchschalten beider Optionen reduziert. Statt wie in früheren Shootern einfach alles einzusammeln, was Blei verschießen kann, und das meiste davon dann kaum zu nutzen, wägt man in „Halo“ stets ab, ob man eine der aktuell verfügbaren Waffen austauscht oder nicht. In der Regel findet man neue Waffen an Terminals oder nimmt sie besiegten Gegnern ab. Insgesamt gibt es sieben Waffen im Spiel, die eine Mischung aus eher konventionellem Arsenal der menschlichen Truppen und Alien-Ausrüstung darstellen. Eine Differenzierung in schwache und starke Waffen fällt weg, stattdessen kann auch die Pistole – in anderen Spielen oft nur im Notfall verwendetes Übel – mit ihrem leichten Zoom eine gute Option für kontrollierte Feuergefechte sein.

Das einst im MacWorld-Trailer gegebene Versprechen löst „Halo“ ein: Hat man den Start auf der Pillar of Autumn hinter sich gebracht, findet man sich in der Natur von Halo wieder und es eröffnet sich eine für damalige Verhältnisse sehr großzügige Spielwelt. Die immer wieder ins Spiel eingebauten Warthog-Buggys sind somit nicht nur zugunsten der spielerischen Abwechslung eingebaut worden, sondern auch ein sinnvolles Vehikel, um größere Entfernungen auf der Ringwelt zurückzulegen. So hebt sich die Spielwelt von „Halo“ deutlich von der oft engen Level-Architektur, die vorherige Shooter gekennzeichnet hat, ab.

Fortschrittlich zeigt sich „Halo“ auch in der zum Einsatz kommenden Physik: Das betrifft zum einen natürlich den Warthog und dessen Fahrverhalten, aber auch andere Details. Dass zum Beispiel geworfene Granaten von Energieschilden der Gegner zurückgeschleudert werden können, ist 2001 gerade auf einer Konsole durchaus beeindruckend.

Wie „Halo“ Standards für Konsolen-Shooter definiert

„Halo“ werden gemeinhin eine Menge Leistungen zugeschrieben, was die Etablierung von Ego-Shootern-Konventionen auf Konsolen angeht. Diese Relevanz ist keinesfalls zu schmälern, schließlich steht „Halo“ unter anderem für:

- Die Erschaffung einer funktionierenden Blaupause für Ego-Shooter-Steuerung mit zwei Analog-Sticks, die bis heute in bestenfalls marginal abgewandelter Form Verwendung findet.
- Regenerierende Lebensenergie: Auf die konventionell mit Health Packs aufgefüllte Lebensenergie des Master Chiefs stülpt Bungie noch einen Rüstungsschutz, der sich selbstständig erholt, wenn der Spieler für einige Sekunden Moment weiteren Schaden vermeidet. Dieses Prinzip übernehmen in der Folge bis heute viele Shooter, meist wird dabei auf zwei Schutzschichten verzichtet und nur Lebensenergie verwendet. Mit „Halo 2“ schaffte auch Bungie die Health Packs komplett ab.
- Die mühelose und in der Form zuvor nicht umgesetzte Vermischung aus Schießen und Fahren, die den Warthog zu einem ikonischen Videospiel-Vehikel gemacht hat.

Man darf jedoch nicht übersehen, dass „Halo“ nicht das erste Spiel war, das einige dieser Ansätze verwendet hat: Die Steuerung über zwei Analog-Sticks wurde optional bereits 1999 im PlayStation-Port von „Quake 2“ angeboten. In Argonauts ziemlich mäßiger Filmumsetzung „Alien Resurrection“

für die PlayStation kam die Dual-Stick-Steuerung im Jahr 2000 standardisiert zum Einsatz. In Tests wurde sie teilweise harsch kritisiert: Der Tester der amerikanischen Website Gamespot bezeichnete die neuartige Steuerung als das „erschreckendste Element“ des Spiels.

Auch am Nintendo 64, das nie einen Controller mit zwei Analog-Sticks hatte, wurde mit entsprechenden Ansätzen experimentiert: Rares Shooter „Perfect Dark“ zum Beispiel erlaubte es dem Spieler, gleich zwei N64-Controller und somit zwei Sticks zu nutzen. Eine ebenso abenteuerliche wie kreative Lösung.

Zeitmangel und Zugeständnisse

So gut die erste Hälfte von „Halo“ selbst nach heutigen Maßstäben ist, so sehr offenbart die zweite Hälfte des Spiels, wie sehr Bungie unter Zeitdruck gestanden haben muss. Das Spiel verliert vor allem im letzten Drittel sein zuvor tolles Pacing und nötigt dem Spieler langes Backtracking auf. Mit der Bibliothek fährt „Halo“ als siebte von zehn Missionen einen der anstrengendsten Abschnitte der Ego-Shooter-Geschichte auf. In einem denkbar konfus aufgebauten Mega-Konstrukt stürmen die Horden der Flood auf den Master Chief ein und nerven mit ihren oft nicht nachvollziehbaren Spawn-Punkten und Instant-Kills. Mit der Bibliothek ist dann zwar die Tal-Sohle des Spiels durchquert, zur vorherigen Größe fährt das gegen Ende durch zu lange Gefechte gestreckte Spiel aber nicht mehr auf, auch wenn eine aufregende Warthog-Fahrt den Schlusspunkt setzt. Selbst der letzte Dialog des Spiels macht deutlich, dass die Geschichte in den etwa zehn Spielstunden noch nicht zu Ende erzählt wurde:

Cortana: „*Das war's.*“

Master Chief: „*Nein, ich glaube, es geht erst los.*“

Obgleich Bungie vorab natürlich nicht wissen konnte, ob „Halo“ ein Erfolg werden und somit ein Sequel bekommen würde, brannte das Team darauf, viele der gestrichenen Elemente und Ideen in einer Fortsetzung nutzen zu können. Der Rest ist Geschichte.

Die Fortsetzungen

- **„Halo 2“ (2004, Xbox, Bungie)**
 - o Die Allianz ist mitnichten besiegt und trägt den Konflikt auf die Erde, wo der Master Chief das Ganze ausbaden muss

- Nun mit Online-Modus für bis zu 16 Spieler
 - Neben verbesserter Grafik gibt es einige inhaltliche Anpassungen wie das Entfernen von Health Packs
 - Meistverkauftes Xbox-Spiel überhaupt mit über acht Millionen verkauften Einheiten
- **„Halo 3“ (2007, Xbox 360, Bungie)**
- Die Allianz kontrolliert nun die Erde und zu allem Übel wurde auch noch die Flood freigesetzt
 - Enthält zum ersten Mal die Forge, in der MP-Maps editiert werden können
 - Meistverkauftes Xbox-360-Spiel überhaupt mit über elf Millionen verkauften Einheiten
- **„Halo 3: ODST“ (2009, Xbox 360, Bungie)**
- Standalone-Erweiterung
 - Spiel in Neu-Mombasa zwischen Halo 2 und Halo 3
 - Wieder mit Health-Packs, dafür aber im Wesentlichen ohne den Master-Chief
- **„Halo: Reach“ (2010, Xbox 360, Bungie)**
- Letzter „Halo“-Titel von Bungie, schon vor dem Release von „ODST“ angekündigt
 - Springt als Prequel zurück in die Zeit vor dem ersten „Halo“
 - Man spielt auch hier nicht den Master Chief, dessen Vergangenheit wird aber näher beleuchtet
- **„Halo 4“ (2012, Xbox 360, 343 Industries)**
- Erstes Spiel der 343-Ära
 - Neues Setting, neue Waffen, neue Feinde (Prometheaner)
 - Veränderter Art-Style und die Story stoßen auf ein eher gemischtes Echo

- **Halo 5: Guardians (2015, Xbox One)**
 - o Keine lokalen MP-Modi mehr, dafür starke Online-Varianten
 - o Zwei spielbare Kampagnen-Helden: Master Chief und Spartan Locke
 - o Verwirrende Kampagnen-Story, die ohne Vorkenntnisse kaum zu verstehen ist

- **Halo Infinite (2020, Xbox One und Project Scarlett)**
 - o Erscheint in „Zelda“-Manier für die Xbox One und deren Nachfolger

Bungie entwickelte für Microsoft knapp zehn Jahre lang „Halo“-Spiele. Eine Trennung beider Firmen erfolgte bereits 2007, woraufhin Bungie wieder Spiele für andere Publisher entwickeln konnte. Microsoft behielt allerdings die Rechte für alle kommenden „Halo“-Titel. 2012 erschien mit „Halo 4“ der erste „Halo“-Titel der 343 Studios, während Bungie für „Destiny“ eine Partnerschaft mit Activision einging, die bis Anfang 2019 Bestand hatte. Anders als noch bei „Halo“ hat Bungie in diesem Fall aber die Rechte für sein Werk behalten und beackert „Destiny“ künftig als unabhängiges Entwicklerstudio.

10

In Form der „Master Chief Collection“ lassen sich alle genannten „Halo“-Spiele mit Ausnahme von „Halo: Reach“ und „Halo 5“ mittlerweile gebündelt erwerben. Zumindest Ersteres soll im Rahmen eines Updates zur Collection hinzugefügt werden. Die Spielesammlung ist aktuell (Juni 2019) nur für Xbox One erhältlich, wird in Kürze aber auch auf den PC kommen.

Das Expanded Universe

Die von Bungie in ihrer ursprünglichen Form kurz vor knapp ersponnene Hintergrundgeschichte von „Halo“ wurde über die Jahre nicht nur in den erwähnten Hauptspielen erweitert: Es gibt Spieleableger in anderen Genres wie das „Halo Wars“-RTS-Duo, eine Vielzahl an Comic und Büchern, zudem befindet sich eine TV-Serie für das US-Netzwerk Showtime in Arbeit. Als einen der wenigen echten Fehlschläge darf man getrost das Spieleprojekt „Halo Online“ bezeichnen. Es wurde 2015 von 343 zwar in Russland einem Testlauf unterzogen, 2016 dann allerdings eingestellt.