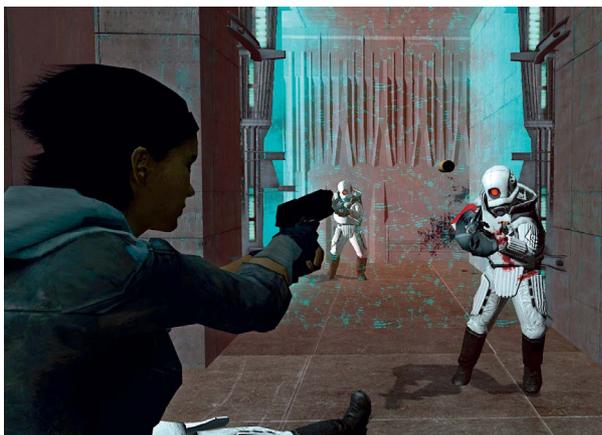


Freedom for Freeman!

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

Mit kurzen, storygeladenen Episoden erzählt Valve die Geschichte von Half-Life 2 weiter. Vorhang auf!



Die **Combine-Wachtruppen** haben gegen Alyx und Gordon keine Chance.



Mit der Gravity Gun blasen wir **fallende Trümmerbrocken** aus dem Weg.

Ende gut, alles schlecht? Zwar gelang es Gordon Freeman mit Ihrer Hilfe, in **Half-Life 2** dem Treiben der Combine in City 17 ein Ende zu setzen. Doch das Ende des Spiels ließ mehr als eine Frage offen: Wohin entführt der G-Man unseren Helden? Was geschieht mit Gordons Mitstreitern? Und: Überlebt Alyx die Explosion über der Citadel? Ein paar Antworten und genauso viele neue Fragen geben die fünf Kapitel von **Half-Life 2: Episode One** – die erste von mehreren geplanten Episoden, die die Geschichte von Gordon Freeman fortsetzen.

Was bisher geschah

Musste das Ende von **Half-Life 2** wirklich so offen ausfallen?

»Lustig, dass ihr uns das fragt«, so amüsiert sich Robin Walker, Pro-

jektleiter von **Episode One**. »Die Story fand doch mit der Entmachtung Breens ihr Ende.« Sicher, doch was passiert mit Gordon, Alyx und Co.? »Wisst ihr, solche Fragen beantworten wir so viel lieber als ›Wie viele Waffen, Monster und Level gibt es?‹. Weil sie uns zeigen, dass euch unsere Charaktere am Herzen liegen«, freut sich Walker. Und erfreulicherweise erfahren wir in **Episode One** etwas über das Schicksal der Hauptdarsteller und die Zustände in City 17 unmittelbar nach dem Sieg über die Combine. Die Citadel, City 17 – besuchen wir in **Episode One** ausschließlich bekannte Schauplätze? »Nein, ihr kriegt auch neue Gebiete zu sehen«, sagt Robin Walker. »Die wechseln sich mit bekannten Gefilden ab, die sich teilweise drastisch verändert haben. Combine-Truppen, die die Stadt bisher vor marodierenden Aliens geschützt haben, sind jetzt etwas nachlässiger geworden.« Aha – klingt nach einer neuen Gegnerrasse.

Himmelfahrtskommando

Probieren wir mal, die Ausgangslage von **Episode One** zu schildern, ohne Ihnen zu viel zu verraten. Gordon und Alyx ent-

kommen mit Hilfe der Vortegons sowohl dem Stasisfeld des G-Man als auch der Explosion auf der Citadel-Spitze. Ihr Alter Gordon Freeman erwacht allerdings unter einem Schutthaufen, aus dem ihn Alyx' Roboterhund Dog befreit. Eigentlich wäre jetzt eine Flucht aus City 17 angesagt, doch die Doktoren Kleiner und Vance haben schlechte Nachrichten: Die auf der Erde zurückgebliebenen Combine-Truppen sind zwar durch den Ausfall der Citadel

auf sich alleine gestellt, doch das hindert sie nicht daran, Kamikaze-Unternehmen wie die Sprengung der Kommandozentrale in City 17 durch eine Reaktorüberlastung vorzubereiten. Sie müssen als Gordon Freeman zusammen mit Alyx erneut die Zitadelle betreten, um den Reaktor herunterzufahren.

Wohin soll's gehen?

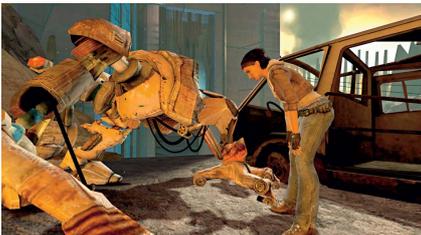
Hand aufs Herz: Wissen die Valve-Designer überhaupt, wohin die Episoden-Reise geht? Oder



Episode One unterstützt **Überstrahleffekte (HDR)**, bekannt aus dem Addon-Level Lost Coast.

EMOTIONALE CHARAKTERE

Episode Ones aufgebohrte Source-Engine soll nach dem Willen der Designer zu einer stärkeren emotionalen Bindung mit den Hauptdarstellern führen. So lehnt sich Alyx beispielsweise nach einer besonders haarigen Situation an eine Wand an, um tief Luft zu holen. Leuchten Sie ihr mit der Taschenlampe ins Gesicht, blinzelt Alyx erst, bevor sie sich dann die Hand vor die Augen hält. Lassen Sie die Taschenlampe aus, kommentiert Alyx, dass etwas mehr Licht jetzt nicht schlecht wäre. Ohnehin besitzt Ihre Begleiterin in **Episode One** mehr Dialoge als im gesamten **Half-Life 2**. Akteure wie Alyx oder Dr. Vance sind überdies weder unverwundbar noch unsterblich: »In unseren Episoden wird sich die eine oder andere Person mit Sicherheit in ernststen Situationen wiederfinden«, erzählt Robin Walker. Dadurch soll nach dem Willen der Entwickler jede **Half-Life 2**-Episode zu einem Ereignis werden, das man nicht verpassen darf – wie eine Folge der Fernsehserien **Lost** oder **24**.



Alyx kümmert sich um ihren **Roboter-Gefährten** Dog.

haben sie – vielleicht wie die Macher der Mystery-Fernsehserie **Lost** – keinen Schimmer, wie die Geschichte um Gordon, Alyx und Co. ausgehen wird? »Um uns nicht in eine Sackgasse zu manövrieren, haben wir den groben Handlungsablauf festgesteckt, aber nicht in Stein gemeißelt«, meint Erik Johnson, Produktmanager von **Episode One**. Robin Walker ergänzt: »Ein Vorteil des Episodenkonzepts ist, dass wir zwar eine übergreifende Geschichte erzählen, doch gleichzeitig auf Feedback der Spieler reagieren können, um etwa einen Handlungsaspekt, der gut ankommt, auszubauen.« Nach dem Willen der Designer soll jede Episode einen speziellen Punkt des **Half-Life**-Universums beleuchten. In **Episode One** ist das Alyx, mit der Sie rund 90 Prozent der vier bis sechs Stunden Spielzeit unterwegs sind: »Wir wollen, dass ihr mehr über sie und ihren Charakter lernt und zusammen mit ihr schwierige Situationen meistert«, sagt Robin Walker.

Zu zweit gegen alle

Da Gordon und Alyx der Zugang zur Citadel versperrt ist, wagen wir ein wahnwitziges



Die **Ant Lions** sind wieder da und marodieren durch City 17. Gemeinsam mit Alyx gehen wir die Gegner an.

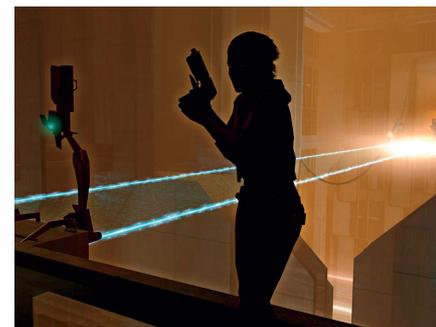
Manöver: Wir nehmen in einem kaputten Auto Platz und lassen uns von Dog über eine Schlucht in den Eingang des Combine-Stützpunkts werfen. Dort geht es in die Vollen: Wir aktivieren mit Hilfe der Gravity Gun Energiebrücken, schleudern angreifende Combine-Soldaten durch die Luft und sammeln Rollminen auf, die Alyx zu ferngesteuerten Bomben umbaut. In einer dramatischen Szene rasen wir auf einer Aufzugplattform in die Tiefe, auf die von hoch oben schwere Bruchstücke herabregnen. Nur der im letzten Moment eingesetzte Abstoß-Effekt der Gravity Gun rettet uns davor, von ihnen zerquetscht zu werden. Schließlich erreichen wir den Reaktorkern, in dem uns nur Gordons Schutzanzug vor der Strahlung bewahrt. Nach einer trickreichen Deaktivierung steht die Flucht aus der Citadel auf dem Plan – und die führt unsere beiden Helden geradewegs durch einen Tunnel, in dem es sich Headcrabs und Zombies gemütlich gemacht haben.

Fortsetzung folgt

Was kommt nach **Episode One**, wann gibt es die nächste Episo-

de mit neuem Story-Nachschub? »So schnell, wie wir sie fertig stellen können«, antwortet Robin Walker. »Unser Plan sind viele weitere Episoden«, schlägt Erik Johnson in die gleiche Kerbe. Nur: Wie sieht dann die technische Seite aus? Ist die Source-Engine nicht irgendwann überholt? »Unsere Engine ist sehr modular und erweiterbar konzipiert«, erklärt Walker. »Schon Episode One enthält viele Engine-Ergänzungen wie verbesserte Shader, High Dynamic Range Lighting und Charaktermodelle, die es in der Qualität in **Half-Life 2** noch nicht gab.« Valves Marketingchef und Zahlenexperte Doug Lombardi drückt es so aus: »Hätte uns jemand beim Verkaufs-

start von **Half-Life** im November 1998 erzählt, dass wir Anfang 2004 Counterstrike: Condition Zero mit einer erweiterten Fassung der gleichen Engine auf den Markt bringen und über eine Million Mal verkaufen würden, hätten wir vor Lachen unter dem Tisch gelegen.« **RA**



Einige **Lichtbrücken** müssen instand gesetzt werden.

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Genre: Ego-Shooter
Termin: 1. Juni 2006

Entwickler: Valve Software / EA
Status: zu 95% fertig

Roland Austinat: »Endlich bekommen nicht nur Multiplayer-Fans, sondern auch Einzelspieler ihre eigene **Half-Life 2**-Fortsetzung. Was mir besonders gefällt: Episode One ist nicht bloß ein gesichtsloses Addon, sondern eine echte Story-Fortsetzung. Eine zu kurze? Ich erlebe lieber mindestens einmal jährlich vier bis sechs prall gefüllte, abenteuerliche Stunden mit Gordon Freeman, als sechs Jahre auf den nächsten zwanzigstündigen Teil zu warten.«

POTENZIAL SEHR GUT

