

Die Zukunft der 3D-Action

Half-Life 2

Sagenhafte Grafik, ausgefuchstes Leveldesign und revolutionäre Charakterdarstellung: Nach fünf Jahren der Heimlichtuerei zeigte uns Valve eine erste Version des wohl meistersehnten Actionspiels. Endlich können wir das Geheimnis lüften!



• Auf CD/DVD:
Video-Special
(Interview)

• CD von
»GS Unzensiert«:
Bildergalerie

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 12 Kapitel
- 101 Level-Abschnitte
- ca. 16 Waffen
- rund 40 Gegnertypen
- 40 Designer arbeiten an Half-Life 2
- Neuer Level-Editor

Inhalt

Mega-Preview	23
Vergleich mit dem Vorgänger	24
Moderne Zeiten	29
Eine Frage des Charakters	29
Stammbaum	34
Making of Half-Life 2	35
Team Fortress 2	36



Die KI in Half-Life 2 soll **situationsabhängig** statt Skript-basiert funktionieren und auf den Spieler und andere Figuren reagieren. Im Bild versuchen die Soldaten, einen Antlion einzukreisen.

Fünf Jahre hat Valve zum Nachfolger ihres Hits **Half-Life** geschwiegen und noch nicht einmal bestätigt, dass dieser überhaupt geplant ist. Fünf Jahre lang hoffte die Fan-Gemeinde auf neue Abenteuer mit dem unfreiwilligen Helden Gordon Freeman. 1998 setzte die spannende Mischung aus Action, Rätseln und Story neue Maßstäbe bei den Actionspielen. Und genau fünf Jahre nach

Teil eins erscheint bis zum 31. Oktober 2003 **Half-Life 2**.

Wir sind nach Bellevue im U.S.-Bundesstaat Washington geflogen, um vor Ort Teil 2 des einflussreichen Ego-Shooters zu begutachten. Nur zur Erinnerung: Das extrem beliebte **Counterstrike** ist eine **Half-Life**-Mod! Gelingt Valve erneut ein Meisterwerk? Soviel vorweg: Was wir zu sehen bekamen, ließ uns vor Staunen nach Luft schnappen!

Alles begann bei Microsoft

Als die noch junge Firma Valve Software im Oktober 1998 einen Ego-Shooter namens **Half-Life** veröffentlichte, rechnete niemand mit einem Mega-Erfolg. Treibende Kraft hinter **Half-Life** war Gabe Newell, vormals bei Microsoft. Er verließ die Firma von Bill Gates, als er – ausgelöst durch **Doom** und **Quake** – Lust aufs Entwickeln von Actionspielen bekam. Mit dem millionenträchtigen Verkauf seiner Microsoft-Aktien – Gabe war dort einer der ersten 60 Mitarbeiter – finanzierte er den Aufbau von Valve Software. Newell warb erfahrene Entwickler ab (darunter **Duke Nukem**-Grafiker Chuck Jones), heuerte einen Science-Fiction-Autor für die Story an und lizenzierte die damals leistungsstarke **Quake 2**-Engine. Mit Erfolg: Drei Millionen Mal soll sich laut Valve der Ego-Shooter bislang weltweit verkauft haben, inklusive Add-ons und Budget-Varianten sogar acht Millionen Mal.

Ganz anders die Voraussetzungen bei **Half-Life 2**: Rund 40 Entwickler des 75 Mitarbeiter starken Valve-Teams arbeiten am Ego-Shooter, der eine neuartige Grafik- und Physik-Engine nutzt. Einen Großteil der vergangenen fünf Jahre nutzten die Designer, um neue Wege zu erforschen, wie sie die Geschichte ausschließlich mittels der Charaktere direkt im Spiel erzählen können. Und um die Umgebungen durch exakt simulierte Physik noch glaubwürdiger wirken zu lassen. Wir sahen im Valve-Hauptquartier neben einigen speziellen Demo-Levels auch Auszüge aus bereits fertigen Missionen. Derzeit befindet sich Valve kurz vor Fertigstellung der Alpha-Version, die im Rahmen der E3 Mitte Mai dem allgemeinen Fachpublikum gezeigt wird.

Live-Darsteller

Erfahrungsgemäß brüsten sich die Entwickler von Ego-Shootern gerne mit der Grafikpracht, die ihre Engine auf den Bildschirm zaubert. Nicht so Valve-Front-



Realistisches Feuer und gefährliche Zombies: Die Grafik ist nichts für schwache Nerven!



Die gigantischen Strider erinnern an die Tripods aus »Krieg der Welten«. Sie sind rund 30 Meter hoch und besitzen einen Raketenwerfer. Niedrige Hindernisse wie Brücken zertrampeln sie einfach.

man Doug Lombardi: »Stell mir keine Fragen zur Grafik! Ja, wir haben Partikeleffekte, Pixel und Vertex-Shader, aber das siehst du ja selbst. Lass uns lieber über das eigentliche Spiel reden!«

Trotzdem gibt es an allen Ecken und Enden außergewöhnliche Details zu bewundern: realistische Texturen, mit Bump Mapping aufgemotzte Wände und Böden, ein erstaunlich komplexes Physik-System,

fantastische Animationen und vor allem die atemberaubend natürliche Mimik der Charaktere. Nichts davon ist bloßer Selbstzweck, sondern ermöglicht den Entwicklern, das erfolgreiche Konzept von **Half-Life** noch auszubauen. Die Story wird statt per Cutscenes »live« von den NPCs erzählt, das Leveldesign ist noch abwechslungsreicher als im illustren Vorgänger und das Verhalten der Gegner unbe-

rechenbarer. Kurzum: Alles im Spiel wirkt noch viel echter.

Ärger in City 17

Half-Life 2 knüpft nahtlos an die Geschehnisse in der Forschungsanstalt Black Mesa an, die wir aus dem Vorgänger kennen: Der Zufallsheld Gordon Freeman gerät in eine apokalyptische Situation, bei der er abwechselnd von Elite-Soldaten und Übelaliens gejagt wird.

Zum Schluss reist er sogar auf den fremdartigen Planeten Xen, um die außerirdische Invasion zu stoppen. Nun übernehmen wir erneut die Rolle des bärtigen Kassengestell-Trägers. Obwohl Gordon eigentlich keine Lust mehr auf Abenteuer hat, erhält er vom geheimnisvollen G-Man (tauchte am Ende von Teil eins auf) einen heiklen Auftrag: Er muss unsere liebe Erde retten. Und zwar vor den schla-

Vergleich mit dem Vorgänger

	Half-Life 2	Half-Life 1
Schauplätze	City 17 (Europa), umliegendes Ödland, ???	Black Mesa (USA), fremder Planet (Xen)
Charaktere	individuelle Gesichter, detailliert modelliert, aussagekräftige Mimik und Gestik	nur unterschiedliche Typen (Forscher, Soldat, etc.), grobe Polygone
Gegner	rund 40 Gegner, Freund und Feind offenbaren sich oft erst im Spielverlauf	15 Gegnertypen, wiederholen sich aber zu häufig in späteren Levels
KI	situationsabhängig; Begleiter wie Barney können flexibel agieren; schlaue Gegner	skriptlastig, daher eher unflexibel; Begleiter konnten keine komplexen Wege gehen
Waffen	etwa 16, einige alte wie Stemmeisen und Raketenwerfer; Highlight: »Manipulator«	15 teils außerirdische Schießweisen; zeigten erstmals genauen Nachladevorgang
Editor	Hammer; wesentlich umfangreicher als der Vorgänger, aber leichter zu bedienen	Worldcraft; umständlich, aber noch heute eines der mächtigsten Mod-Werkzeuge



Hauptschauplatz ist die Großstadt City 17, die irgendwo im Norden Europas liegt.



Die Source-Engine im Detail

1 Das Feuer sieht vor allem in Bewegung täuschend echt aus. 2 Der subtil eingesetzte Rauch besteht aus Partikeln, dadurch wirkt dieser Effekt so realistisch. 3 Runde Objekte wie diese Rohre könnten noch ein wenig runder aussehen. Dafür gibt es im Maschinenraum des Eisbrechers rund drei Dutzend solcher aufwändigen Konstruktionen auf einmal zu sehen. 4 Licht- und Schatteneffekte werden viel sparsamer genutzt als bei Doom 3. Die Source-Engine kann aber diffuses Licht und weiche Schatten hervorragend nachbilden. 5 Geschickt eingesetztes Bump Mapping sowie Specular Mapping erhöht in vielen Levels den Realitätsgrad. 6 Dieser Matrose wurde von einer Alien-Krabbe befallen und mutierte zum Zombie. Die sind langsam, aber zäh. 7 Feste Bauteile wie diese Reling dürfen Sie nicht zerstören. Herumstehende Fässer oder Container dagegen schon. 8 Das berühmte Stemmisen aus Half-Life ist auch im zweiten Teil eine schlagkräftige Nahkampfwaffe.



sten und vielseitigsten Monstern der 3D-Action-Geschichte.

Half-Life 2 findet im Norden Europas statt, wo die menschenähnlichen Combines und die insektoiden Antlions eingefallen sind. Hauptschauplatz ist die fiktive Stadt City 17, die an alte Metropolen wie Budapest oder Prag erinnert. Von einer Gefährdung der gesamten Menschheit ist anfangs nichts zu bemerken. Doch schnell wird dem Protagonisten klar, dass von City 17 aus eine erneute Invasion der Erde droht: Im Zentrum der Stadt taucht plötzlich ein riesiges, geheimnisvolles Bauwerk aus blankem Metall auf, das keinen Eingang zu besitzen scheint. Obwohl Valve nichts verraten wollte, rechnen wir auch diesmal mit einer Reise Gordons zu fremden Welten – der unheimliche Stahlurm stellt vermutlich den Zugang dar.

Virtuelle Schauspieler

Geradezu revolutionär ist, wie **Half-Life 2** seine Geschichte erzählt. Es gibt weder Videos noch Cutscenes noch Missionsbriefings per Text. Richtig gelesen: Die Entwickler wollen, dass nirgendwo der Spielfluss unterbrochen wird. Auch das kleinste Fitzelchen Story erzählen oder zeigen die Charaktere – in Echtzeit! Mit den bisher aus Spielen bekannten, hölzern agierenden Figuren wäre das nur schwer vorstellbar. Aus diesem Grund brauchte Valve fast fünf Jahre, um den NPCs eine so detaillierte und aussagekräftige Mimik zu verpassen, dass der Spieler problemlos kapiert, was los ist.

Anhand eines Test-Levels demonstriert Doug Lombardi die Leistungsfähigkeit des Charakter-Systems: Alyx Vance, fesche Tochter des aus Teil eins be-

kannten schwarzen Wissenschaftlers Eli Vance, erwartet uns in ihrem Labor. Ihre natürlichen, variablen Bewegungen begeistern uns auf Anhieb – mit den aufgesetzt wirkenden Animationen aktueller Titel wie **Vietcong** hat das wenig gemeinsam. »Wir bezeichnen die NPCs als virtuelle Schauspieler, denn genau das ist ihre Aufgabe«, erklärt Doug, und der Stolz in seiner Stimme deutlich zu hören. Diesen Aufwand steckt Valve in jede einzelne Figur. Level-Designer Marc Laidlaw ergänzt: »Im Gegensatz zum Vorgänger besitzt jede Person ihr eigenes Gesicht, vom Professor über die Wachleute bis hin zu sämtlichen Bürgern von City 17!«

Schau mir in die Augen, Alyx

Mit lebens echten Animationen allein würde **Half-Life 2** keinen

Alien aus seinem Dimensionstor locken. Viel dramatischer ist, wie unglaublich echt die Mimik der Gesichter wirkt: Die Lippen formen phonetisch korrekt jedes einzelne Wort. Zu jedem gesprochenen Satz bewegen sich nicht nur Mund und Kopf, sondern auch die Augen, Wangen, Augenbrauen und – kaum merklich – der restliche Körper. Bei ersten Worten strafft sich Alyx, neigt bei einem kleinen Flirt ne-



Der geheimnisvolle G-Man (Bild aus Half-Life) zieht erneut die Fäden: Er ist Gordons Auftraggeber.



Nur durch den **Gesichtsausdruck** unserer Begleiterin wurden wir auf den Alien-Soldaten hinter uns aufmerksam. Der aber hat andere Sorgen ...

ckisch den Kopf oder zieht kritisch eine Augenbraue hoch, wenn der Spieler nicht auf sie reagiert. Selbst die Augen fixieren uns oder suchen einen Punkt hinter unserem Rücken – solche Details bemerkt man kaum, doch erhöhen sie auf subtile Weise die Authentizität.

In der Praxis wirkt sich das so aus: In einem Level flüchten wir mit Alyx in einen Abwasserkanal. Dort bleiben wir stehen, Alyx erzählt von ihren weiteren Plänen. Plötzlich weiten sich ihre Augen, sie zuckt ein wenig zurück – untrügliche Zeichen für den Spieler, dass hinter ihm et-

was nicht stimmt. Tatsächlich: Als wir uns umdrehen, steht ein gepanzerter Combine-Soldat mit gezückter Energiewaffe vor uns. Doch bevor er oder wir einen Schuss abfeuern können, bohrt sich ein blau leuchtender Energie-Tentakel eines unbekanntes Wesens in den Gegner, hebt ihn

hoch über unsere Köpfe und zieht ihn mit einem Ruck in den dunklen Teil des Tunnels. Uff!

Staub und Schatten

Nicht nur Animationen und Mimik sind Klasse, sondern auch die Levels: voll gestopft mit feinen Texturen, per Bump Mapping und Specular Mapping verschönert und mit Dutzenden kleiner Details abgerundet. Rostige Schiffswände mit ihren stumpfen Oberflächen unterscheiden sich von blitzblanken Stahlgebäuden oder vom matten Glanz metallener Maschinen. Das Wasser sieht bereits deutlich besser und realistischer aus als etwa das von **Black Hawk Down**. Lodernde Brände wirken viel echter als in anderen Spielen, was vor allem am sparsam eingesetzten Partikel-Rauch liegt. Genau das zeichnet die Valve-Grafiker aus: Statt zu viele Effekte zu benutzen, setzen sie diese nur dort ein, wo sie nötig sind. Wenn in einem Tunnel etwa Staub von der Decke rieselt, dann nicht als plumpe, flache Textur. Stattdessen schweben tatsächlich Hunderte winziger Partikel in der Luft – und man sieht sie wie in echt erst, wenn das Licht sich darin bricht.

Die Schatten hängen von der Entfernung ab: Nahe Objekte werfen einen harten Schlag-schatten auf den Boden, ferne Telefonmasten dagegen einen weichen, diffusen. **Half-Life 2** simuliert das sogenannte »radiosity light«, das für sanften Schattenfall sorgt – im echten Leben wird das Sonnenlicht ja auch von unzähligen Oberflächen reflektiert, wodurch weiche Übergänge entstehen.

Der Präsentationsrechner bei unserem Besuch war ein gewöhnlicher Athlon mit 2,0 GHz sowie einer Geforce 4 Ti 4600. Mit minimalen Details und 640 mal 480 Pixeln soll **Half-Life 2** schon ab 700 MHz, 128 MByte RAM sowie einer TNT-Grafikkarte laufen – wichtig für den U.S.-Markt, dessen Spieler weniger gut ausgestattet sind als die deutschen. Übrigens: Jeder gebräuchliche Chipsatz wird von Valve im gleichen Umfang



Eli Vance und seine Tochter Alyx wachsen dem Spieler schnell ans Herz. Dank der fantastischen Animationen und Mimik wirken sie verblüffend lebensecht.

Mod-erne Zeiten

Ein Schwerpunkt der neuen Half-Life 2-Engine liegt auf optimaler Unterstützung für **Mod-Entwickler**. Valve will bereits im August das Software Development Kit (SDK) veröffentlichen und rund 20 führende Mod-Bastler nach Bellevue einladen. Dort sollen die Hobby-Designer alle neuen Möglichkeiten erklärt bekommen und auch die neueste Version des Level-Editors **Hammer** ausprobieren dürfen. Der liegt dem Spiel bei und soll leichter zu bedienen sein als sein Vorgänger Worldcraft.

unterstützt; Spekulationen über eine bevorzugte Behandlung von Nvidia-Prozessoren (wie bei **Doom 3** gemutmaßt) seien unwahr, sagt uns Doug Lombardi. Auf der E3 soll **Half-Life 2** auf ATI-Karten gezeigt werden.

Wie im richtigen Leben

Rückgrat von **Half-Life 2** ist die eigens entwickelte Source-Engine. »Der Name stammt von der alten Half-Life-Engine, die bei uns intern Gold Source genannt wurde. Den Nachfolger taufte wir dann schlicht und ergreifend Source«, erklärt Doug Lombardi. Der schlichte Name ist Understatement pur: Die neue Engine verzahnt Grafik und Physik mit einer bis dato ungesesehenen Leistungsfähigkeit. Anfangs probierten die Entwickler noch mit der Havok-Physik-Engine (siehe aktuelle Preview zu **Thief 3**) herum. Doch schnell stießen sie an die Grenzen dieser Software. Daher bastelte Valve eigene Algorithmen, die **Half-Life 2** erstaunlich lebensnah wirken lassen.

Jede Textur enthält neben ihrem Aussehen die Informationen für Gewicht, Widerstands-

kraft und sogar Klang. Ein Holzbalken besitzt andere Werte als Blech, Glas und so weiter. Lässt der Spieler über am Boden liegende Bretter, erzeugen diese knackende Geräusche und bewegen sich unter den Füßen. Fässer lassen sich zur Deckung zusammenschieben, Holztüren kurzerhand anzünden. In einem Demo-Level sind ein paar Wachen auf Holzbalken über uns platziert. Als wir diese Balken zerschießen, stürzen die Gegner täuschend echt animiert herab, bleiben an Hindernissen hängen und überschlagen sich. Damit präsentiert sich **Half-Life 2** weit entfernt von dem aus anderen Titeln bekannten »Puppen-Effekt« mit unrealistisch verdrehten Gliedmaßen.

Half-Life 2: voller Bugs

Teil zwei ähnelt spielerisch dem Vorgänger: Rasante Kämpfe gegen fiese Aliens, knackige Rätsel, Sprungsequenzen und humorvolle Dialoge wechseln sich in den zwölf Kapiteln ab. Los geht's in der riesigen Stadt City 17. Dort trifft Gordon auf die neuen Antlions (Ameisenlöwen): Deren kleine Variante erinnert frappierend an die Bugs aus dem Film **Starship Troopers**. Diese gefräßigen Viecher stürzen sich in Rudeln auf den Spieler, springen meterweit und zielgenau. Die größeren Antlion Guards werden knapp drei Meter hoch und sind nur mit schweren Waffen zu besiegen.

Erneut im Widersacher-Arsenal sind die bekannten Krabben-Aliens, diesmal hübscher

animiert und in Begleitung ihrer gefährlicheren Geschwister: Der große Bruder Nummer eins ist dicker, langsamer und ballert per Bio-Kanone viel kräftiger auf den Spieler los. Die zweite Variante erinnert an eine Spinne, die blitzschnell durch die Levels wuselt. Diese Krab-

ben verwandeln erneut harmlose Zivilisten und Wissenschaftler in willenlose Zombies, von denen es logischerweise auch drei Versionen gibt.

Mehr KI, weniger Skripts

Schon in den ersten Gefechten beobachten wir, dass die Geg-

Eine Frage des Charakters



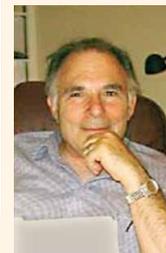
- Half-Life 2 nutzt intensiv **Mimik** und Gestik der Charaktere. Schließlich kann ein ängstlicher Gesichtsausdruck den Spieler effektvoller vor einer Gefahr warnen als eine Cutscene, die einen Einschnitt in den Spielfluss bedeuten würde.

- Durch individuelle Gesichter samt **Mimik** wirken die Figuren glaubwürdiger – wie in einem guten Film.

- Grundlage für die **Mimik** waren die Forschungsarbeiten von Dr. Paul Ekman, der sich seit den 60er-Jahren mit dem Zusammenhang zwischen **Emotionen** und Gesichtsausdrücken beschäftigt.

- Für Half-Life 2 studierte der Valve-Grafiker Ken Birdwell die Arbeiten Ekman und setzte sie mit seinen Kollegen um in das richtungsweisende **Animationssystem**.

Dr. Paul Ekman



Eine Horde schwerfälliger **Zombies** verfolgt uns durch die Straßen von City 17.

Alle **Charaktere** agieren mit passender **Mimik** und **Gestik**. Hier zeigt Alyx (von oben nach unten) nacheinander **Bestimmtheit**, **Flirtbereitschaft** und **Ungeduld**.

ner organisierter und überlegter vorgehen als in **Half-Life**. Die Antlions graben sich flink im Sand ein, um uns überraschend anzugreifen. Sie agieren in Rudeln und kreisen Gordon ein. Sie folgen uns über schwierige Hüpf-Passagen, springen mehrere Meter hoch und überqueren mit einem Satz klaffende Schluchten. Doch bald stellt sich heraus: Diese furchterregenden Monster sind nur die Sklaven der Antlion Guards! In einer Mission werden wir Zeuge, wie sich die beiden Spezies gegenseitig bekriegen. Gordons Kameraden helfen den kleinen Aliens, die sich daraufhin mit den Menschen verbünden.

Anstatt Spannung durch gekriptete Ereignisse zu erzeugen, benutzt Valve diesmal situationsabhängige Verhaltensmuster der Gegner. So wird Gordon in einem Wüstengebiet von einem monströsen Antlion Guard verfolgt und verkriecht sich unter einen Steinhau. Der Außerirdische versucht nun mit allen Mitteln, unseren Helden durch einen der kleinen Zwischenräume mit den Klauen zu erreichen. Sobald Gordon



Eine **Antlion Guard** steigt aus dem fantastisch animierten Wasser. Von hinten naht zu unserer Hilfe ein **Gleiter** des G-Man.

das Versteck wieder verlässt, erhält er Unterstützung von einem Kampfschiff des G-Man.

Laut Marc Laidlaw (schrieb auch die Story von Teil 1) bauen die Level-Designer ihre Karten so, dass der Spieler keine andere Wahl hat, als lineare Wege zu gehen. Nur so sei es möglich, die

Handlung allein durch die Charaktere und ergänzende Funkgespräche voranzutreiben. Die eingeschränkte Freiheit (ganz anders übrigens **Stalker**, das dem Spieler viel Freiraum lässt) ist ein Kritikpunkt, dürfte aber in der Praxis dank ständiger Action kaum negativ auffallen.

Gute Freunde?

Antlions und ihre Geschwister gehören in **Half-Life 2** noch zur harmloseren Riege der Gegnerschar. 30 Meter hohe Strider (offenbar verwandt mit den Tripods aus **Krieg der Welten**) staksen durch die Straßen und nehmen Gordon mit ihrem Raketenwerfer unter Beschuss. Dazu gesellen sich allerhand menschliche Figuren wie ein finsterner Priester. Deren Rolle bleibt oft lange unklar, zumal sich ihre Gesinnung im Lauf des Spiels wandeln kann. »Es kommt vor, dass dein Kumpel, der dir eben noch den Rücken deckte, sich plötzlich als dein Feind entpuppt«, verrät Marc Laidlaw. Sein Augenzwinkern lässt den Schluss zu, dass es sich dabei um Figuren aus Gordons engster Umgebung handeln dürfte.

Sicher ist, dass neben Alyx auch Gordons alter Freund Barney (natürlich mit frischer Optik) an unserer Seite kämpft. Der Wachmann hat an Bewegungsfreiheit gewonnen: »Früher musste Barney sich immer wieder vom Spieler verabschieden. Das war unsere Art zu sagen, dass die Engine an ihre (Level-)Grenzen gestoßen ist. Aber jetzt kann er mit dem Spieler überall hinklettern und -springen«, so Doug.



Unangenehme Überraschung: An Bord dieses **Eisbrecher-Schiffs** haben sich schwerbewaffnete Einheiten der außerirdischen Combines verschanzt!



In ihren dicken Schutzanzügen patrouilliert ein Trupp **Combine-Soldaten** durch die Straßen von City 17. Jeder Bürger (wie etwa die Gefangenen an der Hauswand) besitzt ein individuelles Gesicht.

Neben bekannten Waffen wie Stemmeisen, Raketenwerfer und Maschinenpistole baut Valve eine noch unbestimmte Anzahl neuer Gerätschaften ein. Bislang bekannt ist nur der »Manipulator«, mit dessen Energiestrahl Sie herumliegende Objekte, wie Flaschen oder Kisten, auf die Gegner schleudern können. Oder Sie schubsen damit Bösewichte direkt einen Abgrund hinunter, ohne die sichere Deckung verlassen zu müssen.

Gordon spricht Deutsch

Wie schon **Half-Life** wird auch das neue Abenteuer um Gordon Freeman eingedeutscht. Dank des neuartigen Animationssystems für die Gesichter untermalt entsprechende Mimik und Gestik die deutsche Sprachausgabe. Größere Änderungen soll es laut Doug Lombardi wieder in Sachen Gewaltdarstellung geben. Im Vorgänger hockten sich getroffene Wissenschaftler einfach auf den Boden, statt Elitesoldaten kamen Roboter. Auf den großzü-

gigen Umgang mit Blutspritzern auf Wänden und Decken werden die Entwickler in der deutschen Version erneut verzichten. Valve werde darüber hinaus alles tun, um für Deutschland eine USK-16-Einstufung zu erhalten. **Half-Life 2** wirkte allerdings in der uns gezeigten Version vor allem dank der realistischen Charaktere und der echt wirkenden Physik deutlich härter als Teil eins.

In Sachen Multiplayer-Modus gibt sich Valve betont zurückhaltend; erst im Sommer wolle man Details dazu verraten. Wir vermuten, dass es zugunsten von **Team Fortress 2** keine Team-Spielmodi geben wird, sondern nur einige Deathmatch-Varianten. **Half-Life 2** werden Sie sowohl verpackt im Laden als auch über Valves Online-Liefer-service Steam beziehen dürfen. Nähere Angaben zu günstigeren Preisen oder sogar einem früheren Erscheinungstermin der Steam-Variante wollen die Entwickler erst kurz vor dem Release bekannt geben. **FS**



Dieses geheimnisvolle **Stahl-Bauwerk** in City 17 könnte der Zugang zur Heimatwelt der Aliens sein.

Half-Life 2

Genre: Ego-Shooter
Termin: Valve

Entwickler: Oktober 2003
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Florian Stangl: »Half-Life 2 wird wohl gleich in mehreren Bereichen neue Maßstäbe setzen: Grafik, Physik, Leveldesign und vor allem die Charaktere sind vom Allerfeinsten. Trotz der tollen Optik betonen die Entwickler ganz klar Story und Spielspaß. Nach allem, was ich gesehen habe, zeigt uns Half-Life 2 die Zukunft der Action-Spiele!«

Einflussreicher Newcomer

Half-Life-Stammbaum

Bereits mit ihrem Erstling Half-Life begründete Valve alle späteren Erfolge.

Wir zeigen Ihnen, welche Spiele dem innovativen Ego-Shooter ihr Leben verdanken.

Team-Fortress-Serie



Team Fortress

Veröffentlichung:

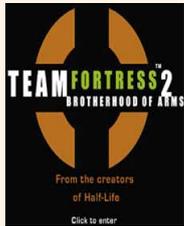
1999

Entwickler:

Valve Software

Genre: Team-Shooter

Die Multiplayer-Mod erschien ursprünglich für Quake 2 und wurde von Valve für Half-Life umgesetzt. Es sollte der Testlauf für Team Fortress 2 sein, das neue Maßstäbe bei den Online-Shootern setzen sollte. In Team Fortress Classic, wie die Mod auch genannt wird, wählt der Spieler aus neun Spezialisten wie Sanitäter oder Scout und schlägt sich online mit menschlichen Gegnern. Das Spiel gab es zuerst als kostenlosen Download, später auch in der »Game of the Year«-Edition von Half-Life.



Team Fortress 2

Veröffentlichung:

1. Quartal 2004

Entwickler:

Valve Software

Genre: Team-Shooter

Eigentlich hätte das Multiplayer-Spiel schon längst erscheinen sollen. Doch die hochgesteckten Ziele scheiterten an der fehlenden Technologie: Die per Mikro eingegebenen Befehle an die Kameraden sollten in Echtzeit im Gesicht Ihrer Spielfigur ablesbar sein. Als Valve klar wurde, dass sich das mit der alten Half-Life-Engine nicht realisieren ließ, forcierte sie die Entwicklung von Half-Life 2. Mit dessen Technologie arbeitet man derzeit wieder verstärkt an Team Fortress 2.

Addons



Opposing Force

Veröffentlichung: 1999

Entwickler: Gearbox

Genre: Ego-Shooter

Das erste Addon trug den treffenden Titel Opposing Force. Darin sollen Sie als Elite-Soldat Adrian Shepherd den Half-Life-Helden Gordon Freeman aufhalten. In der Black-Mesa-Forschungsanstalt tappt Colonel Shepherd jedoch prompt in eine Falle der Aliens und muss um sein Leben kämpfen. Spielerisch brachte Opposing Force außer frischen Levels zusätzliche Waffen, Charaktere und Gegner. GameStar gefiel das: 91 % sowie ein Award für besonderen Spielwitz!

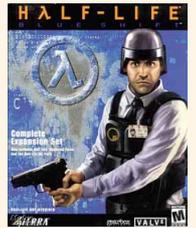
Blue Shift

Veröffentlichung: 2001

Entwickler: Gearbox

Genre: Ego-Shooter

Das ohne Half-Life lauffähige Addon macht einen Zeitsprung: Gerade als Gordon Freeman in Black Mesa die Aliens bekämpft, schiebt dort Barney Calhoun Wache. In seiner Rolle müssen Sie aus dem Zentrum entkommen. »Witzig, aber etwas kurz«, urteilte GameStar in Ausgabe 07/2001. Neben neuen Missionen waren das erste Addon Opposing Force samt »High Definition Pack« mit enthalten. Letzteres ersetzt die meisten Figuren, Waffen und Texturen durch hochauflösende Varianten.



Half-Life

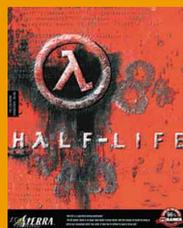
Veröffentlichung:

31.10.1998

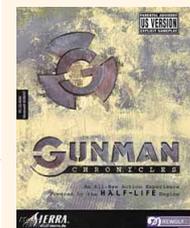
Entwickler: Valve Software

Genre: Ego-Shooter

In den USA erschien an Halloween 1998 der Ego-Shooter Half-Life. Und wurde ein Hit: Etliche Höchstwertungen und Spiel-des-Jahres-Prämierungen u.a. in GameStar führten zu insgesamt vier Bundles, etwa als »Half-Life Generation«. Dank des mitgelieferten Level-Editors Worldcraft tauchten schnell die ersten Ankündigungen von Mods auf. Die deutsche Half-Life-Version bewertete GameStar in Heft 04/1999 mit 92 %.



Vollpreis-Ableger



Gunman

Veröffentlichung:

2000

Entwickler:

Rewolf

Genre: Ego-Shooter

Zuerst von Hobby-Programmieren als Mod entwickelt, sorgte wieder Valve für die Veröffentlichung als Vollpreisspiel. Gunman hatte mit Half-Life nur noch die Engine sowie das hohe Maß an originellen Ideen gemeinsam. Das Science-Fiction-Ambiente glänzte mit witzigem Missionsdesign, eindrucksvollen Endgegnern und rasanter Action. Für das farbenfrohe Ballerspektakel vergab GameStar 86 % - angesichts der verworrenen Story eher am oberen Wertungslimit als zu vorsichtig.

Counterstrike-Serie



Counterstrike

Veröffentlichung: 2000

Entwickler: Valve Software

Genre: Taktik-Shooter

Der immer noch beliebteste Taktik-Shooter entstand 1999 als Hobby-Projekt engagierter Half-Life-Fans. Mit der Zeit perfektionierte das Team die spannende Hatz zwischen Terroristen und Polizisten immer weiter. Valve war schließlich so von der Mod angetan, dass sie Version 1.0 Ende 2000 kommerziell veröffentlichte. Als Dreingabe packte die Firma noch drei weitere Fan-Mods dazu (Wanted, Redemption, Firearms) sowie den erweiterten Multiplayer-Modus von Opposing Force.

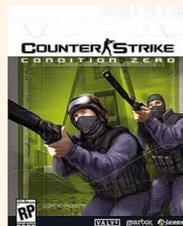
Condition Zero

Veröffentlichung: 4. Quartal 2003

Entwickler: Ritual

Genre: Taktik-Shooter

Zuerst bastelten Gearbox, Experten für Half-Life-Addons, am Counterstrike-Nachfolger. Doch hinter den Kulissen gab es Streit, Valve vergab den Auftrag kürzlich an Ritual (Fakk 2). Condition Zero wird sich grafisch nur dezent von der Mod unterscheiden - in beiden werkt die alte Half-Life-Engine. Spielerisch gibt's eine echte Solo-Kampagne mit klugen Bots; per Patch soll der Online-Modus von Condition Zero mit dem bald erscheinenden Counterstrike 1.6 harmonieren.



Day of Defeat

Veröffentlichung:

8. Mai 2003

Entwickler:

Valve Software

Genre: Taktik-Shooter

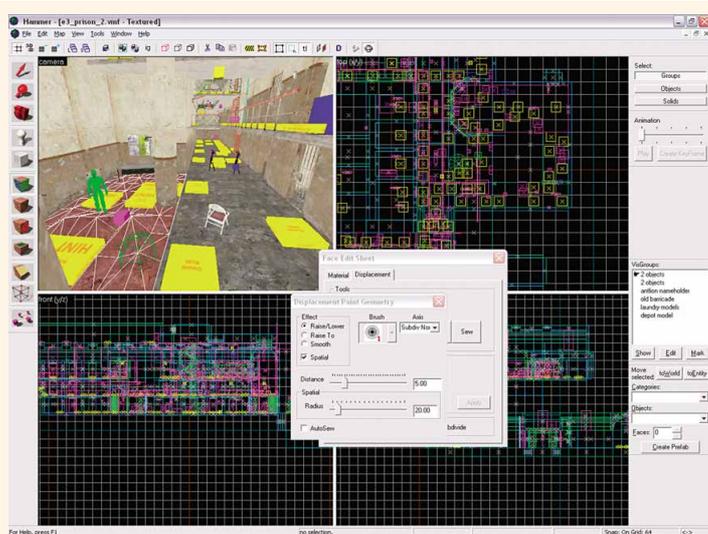
Die einstige Fan-Mod (Erst-Release: April 2000) veröffentlicht Valve nun zum Vollpreis. Sie kämpfen 1944 auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Die Spieler übernehmen Rollen wie Grenadier, Scharfschütze oder Fallschirmjäger. Damit sich der Kauf für Kenner der kostenlosen Mod lohnt, gibt es zehn neue Multiplayer-Maps (15 insgesamt) sowie überarbeitete Spielfiguren, Texturen, Partikeleffekte und erstmals - neben Deutschen und Amerikanern - die Briten als wählbare Partei.

Valve über die Schulter geblickt

Making of Half-Life 2

Von der Idee zum fertigen Spiel: Wir erklären, wie die Entwickler die neuen Möglichkeiten des »Hammer«-Editors nutzen und die Levels ausgiebig testen.

1. Der neue Editor »Hammer«



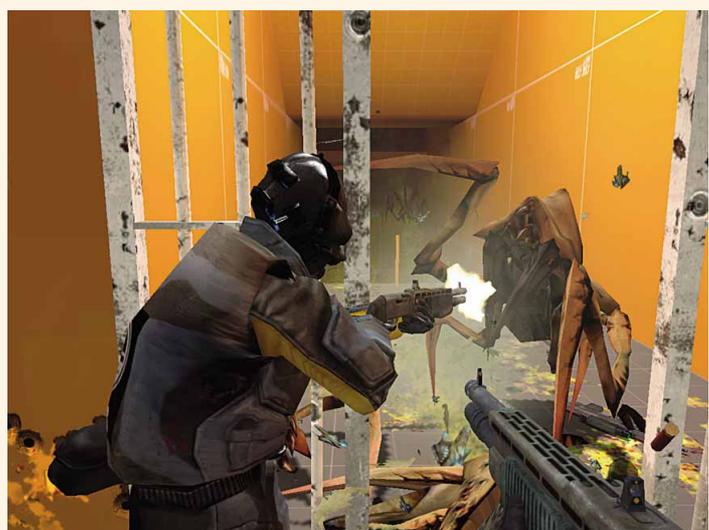
Mit dem Nachfolger des Warcraft-Editors beherrschen die Level-Designer gleichzeitig **Grafik** und **Physik**. Nur wenige Mausklicks bestimmen Aussehen und Eigenschaften (Härte, Klang) etwa von Mauern oder 3D-Objekten wie Fässern. Alle verwendbaren **Bauteile** stammen von den Grafikern. Dadurch verhindert Valve, dass die Level-Konstrukteure etwa unterschiedlich aussehende Treppen im selben Gebäudekomplex basteln: Jeder benutzt die gleichen Teile aus dem Grafiker-Baukasten.

2. Der orange Test-Level



Was zunächst wie das Werk eines **Orangen-Fans** aussieht, hat Methode: In der Farbe des Half-Life-Logos tapezieren die Designer die ersten Versionen ihrer Levels, um diese anschließend testen zu können. So erkennen die Entwickler leichter, ob sich die **Anordnung bestimmter Elemente** wie Treppen, Aufzüge oder Säulen zu oft wiederholt. **Eintönige Abschnitte** werden so nicht von Texturen, Explosionen oder anderem grafischen Schmuck übertüncht, sondern schnell entlarvt.

3. Ausgiebiges Test-Spielen



Sobald einer der **101 Level-Abschnitte** aus den zwölf Kapiteln in der Theorie für gut befunden wurde, folgt der Praxistest. In den orangenen Gängen prüfen die Entwickler, ob die Gegner richtig platziert sind, die **KI-Begleiter** wie Wachmann Barney stets den richtigen Weg finden oder ob der Spieler in Sackgassen geraten kann. Nach jedem Testlauf optimieren die Level-Designer ihr Werk, dann wird wieder Probe gespielt. Je nach Größe des Abschnitts dauert dieser Prozess **mehrere Wochen**.

4. Finales Balancing



Abschließend verzieren die Grafiker den Level mit den **fertigen Texturen**, stimmen die **Beleuchtung** passend ab und bauen die bis dahin ebenfalls **finalen Modelle** von Gegnern und NPCs ein. Danach wird erneut getestet: Immer wieder spielen Valve-Mitarbeiter und Beta-Tester die Levels, um schlecht balancierte oder **langweilige Stellen** aufzudecken. Wenn etwa für weniger geübte Spieler Medikits fehlen oder Profis unterfordert sind, müssen die Level-Designer nachbessern.

Zweiter Frühling

Team Fortress 2

Jetzt ist es sicher: Valves Multiplayer-Shooter erscheint Anfang 2004! Mit der starken Half-Life-2-Engine im Rücken tritt er gegen Battlefield 1942 an.

Ursprünglich sollte der Multiplayer-Shooter **Team Fortress 2** schon vor über zwei Jahren in die Läden kommen. Doch Ende 2000 beschloss Valve, dem Nachfolger von **Team Fortress Classic** die neue Source-Engine von **Half-Life 2** zu spendieren, was die Arbeiten beträchtlich verzögerte. Seit unserem Besuch bei den Entwicklern ist klar: **Team Fortress 2** wird kommen – höchstwahrscheinlich sechs Monate nach **Half-Life 2**. »Wir sind sehr viel weiter damit, als die meisten Leute glauben«, orakelt Valve-Sprecher Doug Lombardi.

Gemeinsam sind wir stark

In den Gefechten zwischen zwei Soldaten-Teams wählen die Spieler aus zwölf Berufen: Wer gerne seinen virtuellen Kopf riskiert, stürmt als Marine oder Commando zur feindlichen Flagge. Vorsichtige Naturen nutzen die Tarnfähigkeiten von Spion und Sniper oder unterstützen ihre Kameraden als Sanitäter. Jede Klasse läuft unterschiedlich schnell und darf nur spezielle Waffen benutzen. Dadurch zwingt Valve die Spieler zu Teamplay – nur wer die Fähigkeiten geschickt kombiniert, gewinnt.

Die Stärken der Source-Engine sollen laut Valves Level-Designer Marc Laidlaw die Multipla-



Team Fortress 2 soll rund sechs Monate nach Half-Life 2 erscheinen. Unser Bild zeigt eine Szene mit der alten Half-Life-Engine.

yer-Maps von **Team Fortress 2** gegenüber früheren Versionen deutlich aufwerten. So werden per Mikro eingegebene Befehle von Ihrer Spielfigur für die Kameraden sichtbar artikuliert. Das aufwändige Animations-system aus **Half-Life 2** stellt per Tastendruck Gefühlsregungen dar oder provozierende Gesten Richtung Gegner. Auch Zeichen an die Kameraden sind damit möglich. Das Physik-System soll das Zerkleinern von Brücken oder Gebäuden ermög-

lichen. Sogar Fahrzeuge wie Panzer und Jeeps sind geplant.

Ballernde Bots

Wer erst einmal alleine üben will, freut sich über die Bots in **Team Fortress 2**. Die KI-Kameraden sollen ähnlich wie die Gegner aus **Half-Life 2** situationsabhängig vorgehen und gleichzeitig den Befehlen des Spielers folgen. Mit Bots trainieren Sie nicht nur offline den Umgang mit Waffen und Fahrzeugen, sondern erhalten auch

Verstärkung für Ihr Team. Ob es eine Kampagne für Solospieler oder Multiplayer-Fans gibt, wollte Valve nicht bestätigen. Auch über die Gesamtzahl der Teilnehmer pro Server oder ähnliche Details hüllt sich der Entwickler noch in Schweigen. Kurz nach der Veröffentlichung von **Half-Life 2** soll der Team-Shooter der Öffentlichkeit präsentiert werden. Wie **Half-Life 2** dürfte auch **Team Fortress 2** parallel zum Download per Steam angeboten werden. **FS**

Der Vergleich zeigt deutlich, wie viel besser die neuen Charaktere (rechts) aussehen werden.



Team Fortress 2

Genre: Taktik-Shooter **Entwickler:** Valve Software
Termin: 1. Quartal 2004 **Ersteindruck:** Sehr gut

Florian Stangl: »Team Fortress Classic habe ich mit Begeisterung im Internet gespielt. Wenn ich das damalige Spiel-Erlebnis auf die grandiose Source-Engine hochrechne und mir schlaue Bots dazudenke, kann ich es kaum noch abwarten. Mein derzeitiger Multiplayer-Favorit Battlefield 1942 muss sich warm anziehen!«