

Das beste Spiel aller Zeiten?

HALF-LIFE 2

Es rauscht im Blätterwald der ausländischen Spielmagazine: Heft auf Heft veröffentlicht »Tests« zu Half-Life 2 – mit Traumwertungen von 90 bis 98. Was ist dran? Und wo bleibt der Test von GameStar? Wir beziehen Stellung.

Z Zum Relaunch der Ausgabe 10/2004 gehörte es, dass GameStar seine Redaktionsstatuten überarbeitet und erstmals auch veröffentlicht hat – Sie finden die sieben Grundfesten unserer Überzeugung auf Seite 3. Punkt 5 davon bestimmt, dass wir den neuesten Trend der Spiele-Hersteller, die so genannten Vor-Ort-Tests, nicht mitmachen. Worum geht es da? Aus Angst vor Raubkopien und missliebiger Berichterstattung laden uns Hersteller zuweilen in ihre Büros ein, um Tests zu wichtigen Titeln dort durchzuführen. Das gab es bei **Doom 3** ebenso wie bei **UT 2004**. Unserer Meinung nach leidet darunter die Qualität von Tests: Der Redakteur steht ständig unter Beobachtung, anwesende PR-Leute oder Entwickler versuchen, eventuell auftretende Fehler im Programm wegzudiskutieren, korrekte Technik-Checks sind unmöglich etc. Außerdem ist natürlich die Zeit zu knapp – meist

sind für solche Termine ein bis maximal zwei Tage angesetzt. Selbst wenn man es schafft, das Spiel in dieser Zeit zu beenden, ist doch das Spielerlebnis »unnatürlich«: Normalerweise würde man zwischendurch pausieren und schauen, ob die Handlung so gut vermittelt wird, dass man auch beim Wiedereinstieg nach einigen Tagen noch alles weiß. Es dürfte schließlich jedem, gerade bei komplexen Titeln, schon mal passiert sein, dass er anfangs viel Spaß mit einem Programm hatte, nach einer längeren Pause aber keinen rechten Zugang mehr gefunden und es dann schlicht liegen lassen hat. Außerdem: Der »Anlock-Faktor« ist wichtig. Treibt einen das Spiel immer wieder an den Rechner, auch wenn man eigentlich Wichtigeres zu tun hätte? Essen, beispielsweise. Hausaufgaben oder eine Verabredung. Derlei Dinge gehören ebenso zur korrekten Wertungsfindung wie eine Redakteurskonferenz, bei der sich Kollegen austauschen – auch Letzteres ist unmöglich, da man meist nur einen einzelnen Redakteur zu einem

Vor-Ort-Termin schicken kann. Wir haben dieses Spielchen früher auch mitgemacht, sind allerdings bei unserem exklusiven Test zu **UT 2004** auf die Nase gefallen – der Titel kam mit großer Verspätung und war an manchen Stellen substanziell verändert, so dass unser Artikel an einigen Punkten nicht das fertige Spiel widerspiegelte.

Testen, nicht täuschen

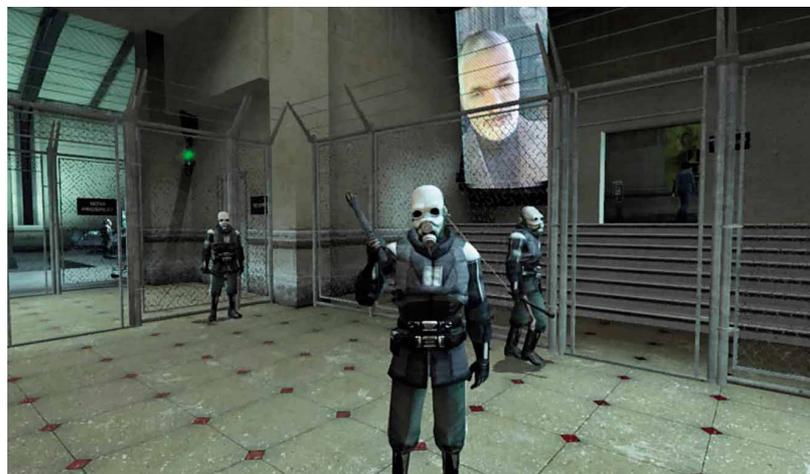
Warum erzählen wir Ihnen das alles? Weil bei **Half-Life 2** genau dieser Fall eingetreten ist: Valve hat zunächst alle Magazine des Future Verlags (PC Gamer,



Wir werfen eine Gasflasche, die explodiert...



... die hirnlosen Monster sind Feuer und Flamme.



Stimmungsvoll: Im Bahnhof läuft eine Regierungsansprache über die Monitore.



Explosionen plus Detailreichtum plus Physikeffekte: So erzeugt Half-Life 2 Action-Atmosphäre.

Electronic Gaming Monthly u.a.) exklusiv eingeladen, was zu sehr frühen Tests in einigen Ländern geführt hat. Die lesen sich allerdings recht gehaltlos: »Das Spiel ist so abwechslungsreich, es ist schwierig, alle tollen Momente aufzuzählen« schreibt etwa die PC Zone (Großbritannien) – und nennt dann konsequent nicht einen einzigen. Nach den Future-Magazinen lud Valve eine Reihe weiterer Hefte ein – wir verzichteten jedoch auf einen Besuch, um statt eines »aktuellen« lieber einen korrekten Test zu liefern. Der folgt dann voraussichtlich in der nächsten Ausgabe, wenn uns ein Testmuster oder die fertige US-Version erreicht hat. Dafür aber inklusive Tuning-Tipps, Spielhilfen und Technik-Check. Wir hoffen, dass Sie für unser Handeln in dieser Frage Verständnis haben. Wir würden uns auch freuen, wenn Sie unserem Chefredakteur, Gunnar Lott, Ihre Meinung zu diesem Thema mailen würden: Die Adresse ist gunnar@gamestar.de. Vielen Dank dafür im Voraus. Nun aber zu **Half-Life 2** selbst: Wir haben viele neue Informationen zusammengetragen – als Appetithappen vor dem eigentlichen Test.

Im Ostblock

Seit **Half-Life 1** sind viele Jahre vergangen. Die Welt hat sich unter dem Einfluss der Aliens verändert und ist zu einem finsternen, von fremdartiger Technologie dominierten Alptraum geworden. Im Schauplatz, der fiktiven europäischen Stadt City 17, treffen Sie auf verängstigte Bürger und die maskierten Vertreter einer Diktatur – eine Mischung aus dem Ostblock der frühen 80er-Jahre und der sauberen Science-fiction des Films **Gattaca**. Doch Valve will keine simple Schwarzweiß-Malerei betreiben: »Das System, dem man gegenüber steht, ist auf seine Art völlig legitim. Die Angelegenheit ist komplizierter als ein einfacher Kampf. Beide Seiten des Konflikts

sind auf ihre Art im Recht«, beschreibt Valve-Gründer Gabe Newell das Setting.

Eine (fast) perfekte Welt

Die bereits häufig gelobte Grafik ist nicht nur technisch auf dem neuesten Stand, sondern lebt vor allem von den Details: brillante Lippenbewegungen bei der Sprachausgabe, detaillierte Gesichter, sehr unterschiedliche Schauplätze vom Friedhof über ein Labor bis zum Raumschiff. Und alle sind im gleichen, leicht schmutzigen Stil gehalten. Nettes Detail am Rande: Wenn Sie einen Farbeimer gegen die Wand oder gegen Monster schleudern, hinterlässt das bunte Spuren.

Auch die oben angesprochene Physik-Engine trägt zum fantastischen Gesamteindruck bei: durch Bewegung. Im Wind wehendes Gras haben Sie mittlerweile häufiger gesehen, aber wie die Schüsse der gigantischen Strider Krater erzeugen oder wie die Kabel von Stromleitungen zittern, wenn in der Nähe ein Gleiter landet, gibt eine ganz neue Qualität von optischem Realismus. Nahtlos fügt sich da die KI ein: Während sie bei den Gegnern »nur« sehr gut ist, glänzt sie bei den Verbündeten. Wenn Sie mit dem



Im Labor treffen Sie den guten Eli. Der Mech im Hintergrund wird noch eine besondere Rolle spielen...

HALF-LIFE 2 KAUFEN

Half-Life 2 können Sie im Laden kaufen oder über Valves Download-Service, www.steam-powered.com, ordern. Für Letzteres benötigen Sie allerdings eine Kreditkarte. Das Spiel soll angeblich am 16.11.2004 zeitgleich in allen wichtigen Ländern erscheinen. Eine USK-Alterseinstufung gibt es noch nicht.



Die Angebote im Einzelnen:

Einzelhandel:

Standard Edition: HL 2 + Counterstrike Source auf 6 CDs. Preis: 54,99 Dollar.
Collector's Edition: HL 2 + Counterstrike Source, HL Source, T-Shirt. Preis 79,99 Dollar.

Deutsche Angebote und Preise stehen noch nicht fest.

Steam:

Bronze: HL 2 + Counterstrike Source per Download. Preis: 49,95 Dollar.
Silber: HL 2 + Counterstrike Source + HL Source + Day of Defeat Source per Download. Preis: 59,95 Dollar
Gold: HL 2 + Counterstrike Source + HL Source + Day of Defeat Source + Lösungsbuch + 3 Poster + Mütze + Postkarte + Aufkleber + Soundtrack-CD + Gewinnspiel per Post. Preis: 89,95 Dollar



Gegen Feinde ohne Fernwaffen hilft Gordons Brecheisen.

Priester Grigory über den Friedhof stürmen, dreht er sich Ihnen bei Dialogen zu, weicht Ihnen in engen Räumen aus und macht allerlei komplexe Bewegungen, die bislang nur mit aufwändigen Skripts erreicht werden konnten.

Die Profis von Valve geben sich zudem große Mühe, um die Illusion einer in

IM WERTUNGSRAUSCH

Hier einige Wertungen ausländischer Kollegen. Die PC Gameplay ist mit 90% schon das zurückhaltendste der testenden Magazine. Wir rechnen hierzulande mit einem etwas niedrigeren Wertungsschnitt...

PC Gamer (USA): 98%
 PC Zone (UK): 97%
 PC Gamer (UK): 96%
 PC Gameplay (B): 90%

sich stimmigen Welt nicht zu unterbrechen: wenig Anzeigen auf dem Bildschirm, keine störenden Zwischensequenzen, nie verlassen Sie die Perspektive von Gordon. In Sachen Stil und Design scheint den Entwicklern da eine Meisterleistung gelungen zu sein.

Als Mindestanforderung an Ihren PC nennt Valve moderate 1,2 GHz, 256 MByte RAM plus einer DirectX-7-kompatiblen Grafikkarte. Das ist allerdings der höchstens halb so schöne unterste Bereich. Ihr System sollte schon folgende Eckdaten haben, wenn Sie **Half-Life 2** richtig erleben wollen: 2,4 GHz CPU, 512 MByte RAM sowie eine aktuelle Grafikkarte (256 MByte, DirectX-9-tauglich).

Surrende Sägeblätter

Den Einsatz der Physik-Engine konnte man schon in den von Valve veröffentlichten Trailern bewundern: Der dadurch geschaffene Realismus dient nicht nur der Atmosphäre (wie etwa in **Max Payne 2**), sondern ist auch ein Spielelement. Besonderer Clou: die Gravity Gun. Die hat zwei Modi. Mit dem ersten ziehen Sie Objekte herum, mit dem zweiten stoßen Sie sie wieder von sich. So bewegen Sie Kisten, Propangasflaschen und sogar tödliche Sägeblätter, um damit Feinde zu verbrennen, zermalmen, zerschneiden. Zuweilen ist es auch nötig, mit Kränen Container zu verschieben oder per Gravity Gun hastig Barrikaden gegen Feindfeuer zu errichten. Oder Kis-



Der Hauptfeind in vielen Leveln sind die maskierten Soldaten des Combine.



Wenn einer der mächtigen Strider Sie entdeckt, beugt er sich suchend zu Ihnen hinunter: Horror pur!

ten zu stapeln, um höher gelegene Ebenen zu erreichen. Oder eine Kiste als Schutzschild vor sich zu halten. Damit nicht genug: Die Antlions, vierbeinige Alienmonster, folgen Ihren Fußspuren, wenn Sie über Sand laufen – was tut man da? Möglichst von Stein zu Stein springen (uncool) oder mit der Gravity Gun aus herum liegendem Schrott Brücken über den Sand bauen (sehr cool). Apropos Antlions: Angeblich sollen Sie später in der Lage sein, den Biestern per Hormon-Duftstoff Befehle zu geben und sie so auf Combine-Soldaten zu hetzen.

Kein Multiplayer?

Half-Life 2 hat keinen eigenen Multiplayer-Modus, stattdessen setzt Valve die »offiziellen« Mods **Day of Defeat** und **Counterstrike** mit der Source-Engine neu auf (Test von **CS: Source** ab Seite 80.) Auch die Neuauflage von **Half-Life 1**, ebenfalls mit Source-Engine, kommt ohne Mehrspieler-Modus. Sehr schade, denn wir hätten uns wundervolle Duelle mit den neuen Waffen vorstellen können, insbesondere der coolen Gravity Gun. Als Hoffnung bleibt uns vorerst nur die Mod-Community, die schon mit den Hu-



In diesem klapprigen Fahrzeug ist Gordon sicher vor den Antlions.



Die Bürger in den Städten teilen Ihnen kleine Botschaften mit.

fen scharrt, um endlich diverse Mod-Pläne für **Half-Life 2** umzusetzen. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Vorab-Fazit

Nach allem, was man bislang aus diversen Quellen hört, ist **Half-Life 2** bereits in der gezeigten Fassung ein großartiges Spiel – wie großartig genau, muss ein detaillierter Test erweisen. Die einzelnen Elemente, Physik, KI, Grafik, Steuerung, scheinen ein Ganzes zu ergeben, das den Titel über der aktuellen Konkurrenz einordnet. Wobei besonders die KI und die konsequent für Spielspaß genutzte Physik-Engine hervorstechen. Wir sind noch skeptisch, ob es tatsächlich für einen Sieg über **Far Cry** (GameStar-Wertung: 91) reicht, informieren Sie aber so bald wie möglich – nicht nur in der nächsten Ausgabe, sondern bereits vorab online auf www.gamestar.de. 