

Orange Box • Episode 2 • Portal • Team Fortress 2

Anstatt drei kurze, aber gute Spiele einzeln zu verkaufen, kombiniert Entwickler Valve die drei zu einem Vollpreis-Spielepaket.

ab 16/18-DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
Episode 2
▶ Quicklink: 2894
Portal
▶ Quicklink: 4136
Team Fortress 2
▶ Quicklink: 4135

Wenn ein durchschnittlicher Marketingstrategie ein neues Produkt vor seinen Kunden besonders wertvoll erscheinen lassen will, dann packt er gerne ein Edelmetall mit in den Namen. Das ist in der Spielebranche nicht anders: Da gibt's die **Heroes of Might and Magic 5 Silver Edition**, die **Gold Games** oder den **Rogue Spear Platinum Pack**. Und wie nennt Valve seine Spielesammlung? **Orange Box**. Orangenkiste!? Na ja, immerhin besser als Kartoffelsack. Aber Valve geht's dabei eigentlich nur um die Farbe des **Half-Life 2**-Logos. Und trotz des wenig reißerischen Titels stecken in dieser Orangenkiste drei echte Edelsteine: **Episode 2**, **Team Fortress 2** und **Portal**.

Es fährt ein Zug nach nirgendwo

Wir haben Valve in Seattle besucht und alle drei Titel angepielt. Das Zugpferd der **Orange Box** ist sicherlich **Episode 2**, die genau da anfängt, wo **Episode 1** aufhört. Wir erinnern uns: Am Ende von **Half-Life 2** leitet Gordon Freeman die Zerstörung der Zitadelle ein, des Stützpunkts der außerirdischen Combine-Invasoren. Zu Beginn von **Episode 1** erwacht Gordon wenige Minuten später am Fuße der Alienbasis. Seite an Seite mit der bezaubernden Alyx kann Freeman gerade noch rechtzeitig in einem Zug aus der Stadt fliehen, bevor die Zitadelle explodiert. In **Episode 2** finden wir uns in eben diesem Zug wieder, die

brennende City 17 im Rücken, eine ungewisse Zukunft vor uns. Gordon und Alyx sind nun auf dem Weg zu einer Basis der Widerstandskämpfer weit außerhalb der Stadt. Dorthin haben sich auch Dr. Kleiner und Alyx' Vater Eli Vance verkrochen. Die Außerirdischen haben mittlerweile eine zweite Invasionswelle begonnen, und diesmal sind auch die führenden Köpfe der Combine auf der Erde gelandet: die »Berater«, monströse, unförmige Fleischbrocken, denen man ihre verschlagene Intelligenz gar nicht ansieht.

Es fliegt eine Rakete nach nirgendwo

Kleiner und Vance haben jedoch bereits einen Plan. Sie schrauben

an einer Rakete, die die Combine auslöschen soll. Um den Flugkörper zu aktivieren, brauchen die Wissenschaftler die Daten, die Alyx und Gordon in der Basis der Invasoren gefunden haben. Doch da entgleist der Zug: Die Überreste der Zitadelle senden mysteriöse Energieschübe aus. Gordon und Alyx überleben zwar, müssen sich jetzt aber auf ein gefährliches Wettrennen gegen die Combine einlassen. Die haben nämlich Wind von Kleiners Plänen bekommen und sind ebenfalls im Anmarsch auf die Rebellenbasis.

Der Schwerpunkt von **Episode 2** liegt darauf, die Geschichte von **Half-Life 2** weiterzuerzählen. Revolutionäre neue Spielelemente dürfen Sie daher nicht erwarten.



Die **Hunter** sind kleine Brüder der Strider und wegen ihrer kompakten Ausmaße weitaus gefährlicher.



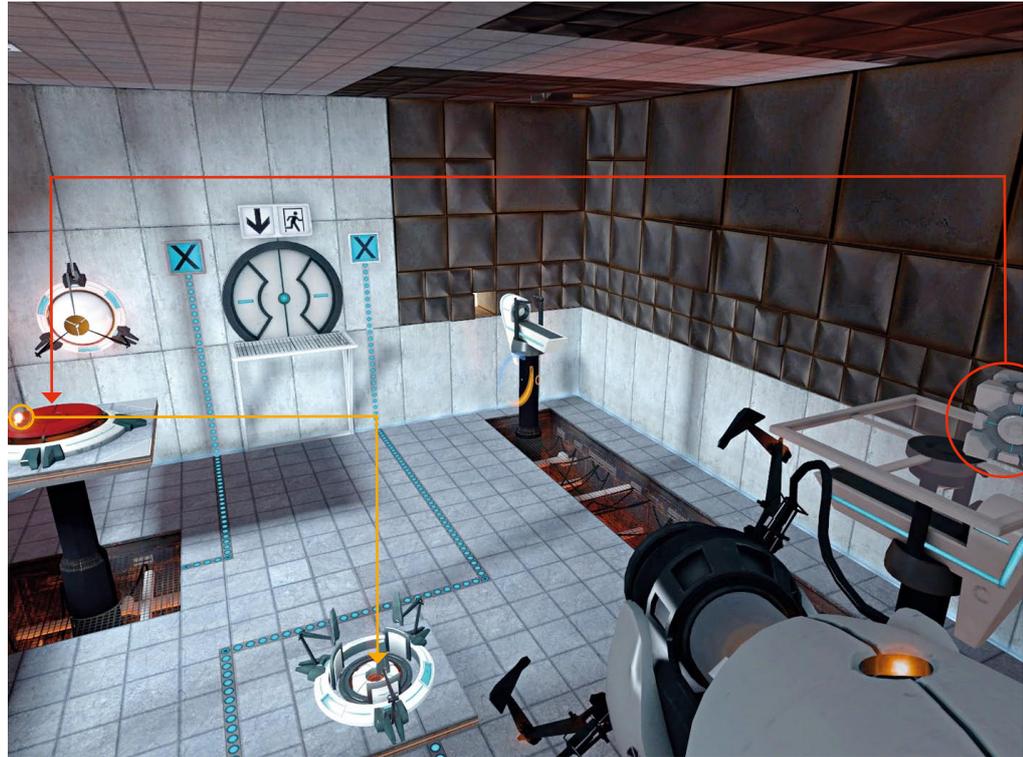
Alyx hat neue Tricks gelernt und kann nun auch in Deckung gehen – oder beim Autofahren nörgeln.



So beginnt Portal: In einer kleinen Plexiglas-Zelle. Nicht sehr gemütlich.



Mit Portalen mogeln Sie sich an Selbstschussanlagen vorbei.



Ein kniffliges Rätsel: ■ Der Würfel rechts gehört auf den Schalter links, ■ die Energiekugel links in den Empfänger am Boden.

Es gibt allerdings neue Gegner: Die Antlions, deren Höhlen wir nun erstmals betreten, haben eine Drohne gezüchtet, die Säure spuckt. Die Combine schicken Hunter los: Kleine Strider, die Sie Dank ihrer geringen Größe auch in Häuser verfolgen. Die einzige auffällige Neuerung in **Episode 2** ist die Spielumgebung: Gordon und Alyx kämpfen sich nicht mehr durch Häuserschluchten, sondern durch die Wildnis. Nachteil: In der Natur fallen die Levelbegrenzungen stärker auf, denn die lassen sich hier nicht mehr so einfach vertuschen wie in einer verwüsteten Stadt. Die Areale, die wir an Bord eines endzeitlichen Autos durchqueren, wirken daher ein wenig künstlich. Valve baut in

Episode 2 aber auch neue Grafikeffekte ein, zum Beispiel verbesserte dynamische Schatten und spezielle Shader, die etwa die Haut der Hunter sehr lebensecht aussehen lassen.

Es geht ein Tunnel nach nirgendwo

Von »lebensecht« so weit entfernt wie möglich ist hingegen **Portal**. Selten haben wir ein derart bizarres und einzigartiges Spiel gesehen! Die Story ist so minimalistisch wie die gewollt klinisch kargen Levels: Sie wachen als (weibliche) Versuchsperson im Testzentrum von Aperture Science Incorporated auf, einer Firma, die ein Gerät erfunden hat, das Löcher in die Wirklichkeit

reißt – Portale, die zwei Punkte im Raum miteinander verbinden, so dass Sie ins eine hineingehen und zeitgleich aus dem anderen herauskommen können. Klingt verwirrend? Ist es auch. Deshalb leitet Sie eine weibliche Computerstimme durch die insgesamt 19 Hinderniskammern, die Sie mit Hilfe der Portalkanone heil durchqueren sollen. Die Versuchsreihe beginnt sehr einfach: Wir müssen einen Graben überwinden, indem wir auf unserer Seite ein blaues Portal öffnen, auf der anderen ein zweites oranges, und anschließend durch das Loch im Raum spazieren. Das war leicht! Die mitunter witzige und doch irgendwie beunruhigende Computerstimme lobt unsere Lernfähigkeit.

Es flieht eine Frau nach nirgendwo

Die Schwierigkeit der Levels steigt stetig an. Wir lernen, dass wir unsere Bewegungsgeschwindigkeit beibehalten, wenn wir durch ein Portal gehen. Springen wir also aus großer Höhe ins eine Portal, werden wir mit gleichem Tempo aus dem zweiten herausgeschossen. Apropos schießen: Abgesehen von gelegentlichen Selbstschussanlagen gibt es keine Gegner in **Portal** – hier ist nur Ihr Hirnschmalz gefragt. Bedrohlich fühlt sich die unterkühlte Labor-Atmosphäre aber dennoch an. Wir werden zusehends mit tödlichen Fallen konfrontiert – und irgendetwas ist mit Aperture Science nicht in Ordnung. Zunächst einmal wis-



Episode 2 wird erklären, warum die **Vortigaunts** mittlerweile an der Seite der Menschen kämpfen.



Valve hat das **Physiksystem** in Episode 2 aufgemotzt. Dieser Strider zerlegt ein Haus in seine Einzelteile.



Die beiden **Sanitäter** heilen kontinuierlich Spieler, die an einer Engstelle durchbrechen.



Werden wir erledigt, zeigt uns TF2 den **Übeltäter** und lobt uns für die letzte Runde.



Der **Pyro** ist ein gefährlicher Nahkämpfer und zündet hier gleich zwei Pioniere an.



Dank unseres fleißigen Sanitäters sind wir für wenige Sekunden **unverwundbar**.

sen wir nicht, wie wir hier überhaupt reingekommen sind, außerdem verhält sich die Computerstimme zusehends merkwürdiger. Zuerst trällert sie: »Es tut uns leid, dieser Test ist unmöglich. Im Anschluss gibt es Kuchen« und später im gleichen Singsang: »Wenn die Tests vorbei sind, werden wir Sie ... vermissen«. Ob und wie **Portal** im Zusammenhang mit **Episode 2** steht, will Valve noch nicht verraten. Dass sich nach der Zerstörung der Zitadelle ein riesiges, mysteriöses Dimensionstor über City 17 geöffnet hat, kann allerdings kein Zufall sein.

Neuer Look

Drei Monate nach dem Veröffentlichungstermin der **Orange Box** wird Valve die Portaltechnologie auch in den Leveleditor von **Half-Life 2** integrieren. Dann können Hobbyentwickler die Tore auch in Mods einbauen, etwa in Shooter – das sind schöne Aussichten! In der **Orange Box** liegt außerdem ein Multiplayer-Spiel, auf das Genreveteranen seit Jahren gewartet haben: **Team Fortress 2**, kurz **TF2**. Erstmals für April 1999 als Militär-Shooter à la **Battlefield 2** angekündigt, war der Nachfolger einer beliebten **Quake**- und **Half-Life**-Mod jahrelang in

der Versenkung verschwunden. Erst 2006 tauchte das Spiel in völlig neuer Comic-Optik wieder auf. Robin Walker vom **TF2**-Team erklärt uns die Designänderung: »Wir haben erst die Spielmechanik fertig gestellt und danach überlegt, welcher Look dazu passt. Und ein Sanitäter, der mit einem Heilungsstrahl Leute verarztet, passt nun mal nicht in ein realistisches Soldatenszenario.«

Alte Bekannte

In **Team Fortress 2** spielen zwei Teams gegeneinander. Auf jeder Seite stehen dabei neun Kämpferklassen zur Auswahl. Die spielen sich sehr unterschiedlich. Der Pyro etwa, ein Flammenwerfersoldat, zündet seine Gegner an und erzeugt so immensen Schaden auf kurze Distanzen, mit ein paar Metern Abstand wird er aber völlig harmlos. Der wendige Scout ist zwar nur mit einer recht mickrigen Schrotflinte bewaffnet, dafür aber so schnell, dass der Pyro ihn kaum erwischen kann. In **TF2** hat praktisch jede Charakterklasse einen direkten Gegenspieler. Der Scharfschütze, der sich wegen der langen Reichweite seiner Flinte meist im Hintergrund aufhält, ist dort extrem anfällig für feindliche Spione. Die können

sich nämlich kurzzeitig unsichtbar machen oder dauerhaft als gegnerische Kämpfer verkleiden und so gezielt Einzelgänger am Schlachtfeldrand ausschalten.

Neuer Spaß

Team Fortress 2 bietet nicht nur Erfzeinde, sondern auch Zweimann-Teams. Der schwerfällige »Heavy Weapons Guy« (der mit dem Riesen-Maschinengewehr) oder der Raketenwerfersoldat machen gemeinsam Druck nach vorne, um dem Team beim Flaggenerobern oder -klauen zu helfen. Beide werden dabei kontinu-

ierlich vom Sanitäter per Medizinstrahler geheilt. Hat der Feldarzt insgesamt 100 Gesundheitspunkte verteilt, kann er sich und seinen Patienten für wenige Sekunden unverwundbar machen. Dann heißt es: Angriff!

Doch jetzt heißt es erst mal: warten. Auf Oktober, denn dann kommt die **Orange Box**, und bei der ist für jeden was dabei: **Episode 2** für Einzelspieler, **Team Fortress 2** für Teamspieler und **Portal** für Verrücktspieler. Und denken Sie daran: Gold muss nicht immer glänzen. Manchmal ist es auch orange. **FAB**

Orange Box

► **Angespielt** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **9. Oktober 2007**
► Hersteller: **Valve** ► Status: **zu 95% fertig**

Fabian Siegismund: Ich fasse mich kurz. Episode 2: sehr gut inszeniert, wirkt aber wegen der beengten Außenlevels künstlich. Dafür fühlen sich die Charaktere umso echter an. Portal: eine totale Überraschung, wie viel Spaß das Action-Denkspiel macht! Ellen McLain, die die Computerstimme spricht, muss unbedingt meinen Anrufbeantworter vertreten. Team Fortress 2: ein irrer Klamauk! Lustige Figuren, lustige Animationen – da ist sogar das Verlieren lustig. Fazit: ein tolles Paket, allerdings werden Portal und Episode 2 so, wie ich mich hier gefasst habe – kurz.



fabian@gamstar.de

Potenzial Sehr gut