



HALL OF FAME

Half-Life (dt.)

Vor fast zehn Jahren hat Valves Shooter ein Genre revolutioniert. Die Auswirkungen spürt man bis heute.



im Heft
- Test: Half-Life 2
Orange Box

Wie spannend doch die tägliche Fahrt ins Büro sein kann. Gut, für die stickige U-Bahn mag das eher nicht zutreffen. Wenn man aber wie der Physiker Gordon Freeman mit dem Pendlerzug durch weitläufige Tunnels und gewaltige Industrieanlagen rollt, dann blickt man auch noch nach neun Jahren staunend aus dem Fenster. 1998 hat der Entwickler Valve mit jenem fünfminütigen Zugfahrt-Intro nicht nur **Half-Life**, sondern gleich eine neue Shooter-Ära eingeleitet.

Physiker als Held

Was einem Physiker meistens passiert, wenn er gerade an einem geheimen Experiment arbeitet: Es geht schief. So auch bei **Half-Life**-Frontmann Gordon Freeman, dessen Antimaterie-Maschine beim ersten Testlauf explodiert. Prompt öffnen sich Dimensionstore, und Monster überfallen den unterirdischen Laborkomplex. Anfangs nur mit einer Brech-

stange bewaffnet, machen Sie sich als bebrillter Held wider Willen auf, um die Welt zu retten (und unzählige Holzkisten zu Klump zu hauen). Neu an **Half-Life** war vor allem die bis dato einzigartige Erzählweise. Statt den Spieler in Zwischensequenzen zum bloßen Zuschauer zu degradieren, können Sie sich bewegen und umschaun, erleben so alle Ereignisse direkt und quasi live. Wo Sie hinblicken, passiert etwas: Ein Wissenschaftler wird brutal in einen Lüftungsschacht gezogen, ein Lift stürzt mitsamt seinen Passagieren ab, explodierende Computer versperren den Weg. Geschichten so zu erzählen, ist auch nach heutigen Maßstäben erstklassig und wurde von vielen prominenten Genrekollegen wie **F.E.A.R.**, **Bioshock** und natürlich auch **Half-Life 2** übernommen.

Gewalt als Thema

Neben der Erzählweise sorgen vor allem die abwechslungsreichen Aufgaben immer noch für offene Münder. Sie ballern sich durch gewaltige Industrieanlagen, balancieren über meterhohe Abgründe oder knobeln an Schalterrätseln. Selbstschussanlagen wollen clever ausgetrickst, Rohre erst geflutet, dann durchschwommen und unzählige Soldaten aus den Schuhen geballert werden. Wobei Letzteres in der deutschen Version nur bedingt möglich war: Da die englische Variante hierzulande einen Monat nach Erscheinen auf den Index gesetzt worden war, musste Valve die virtuelle Schere wetzen. Statt menschlicher Soldaten gingen gesichtslose Roboter an den Start, getroffene Wissenschaftler fielen nicht um, sondern kauerten sich auf dem Boden zusammen.



In der deutschen Version wurden die gegnerischen Soldaten durch **Roboter** ersetzt.

Spiel als Phänomen

Half-Life machte nicht nur als Spiel Furore, sondern auch als Plattform für unzählige von Fans erstellte Mods. Die bekannteste ist **Counterstrike**, ein Online-Shooter, der bis heute seine Spitzenposition im E-Sport behauptet. Generell hat es Valve vorbildlich geschafft, die Marke **Half-Life** am Leben zu erhalten. Quasi als Verbeugung vor dem immensen Erfolg brachte der Entwickler kurz nach dem Erscheinen von **Half-Life 2** eine überarbeitete Version des Ur-Spiels in die Läden. Wann und ob **Half-Life 3** kommt, ist bislang nicht bekannt,



Die **Vortigaunts** sind im ersten **Half-Life** brandgefährlich.

wir glauben aber daran – immerhin hat sich Teil 2 (ohne die bislang erschienenen Episoden 1 und 2) deutschlandweit beeindruckende 400.000 Mal verkauft. **DM**

Deswegen legendär

- ▶ Fantastische Skript-Sequenzen
- ▶ Held mit Brille und Brechstange
- ▶ Cleveres Leveldesign
- ▶ Grundstein für Counterstrike
- ▶ Kisten, Kisten, Kisten



Von der **Half-Life**-Mod zum E-Sport-Phänomen: **Counterstrike**.

HALF-LIFE (DT.)

EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi	ORIGINALRELEASE	1998
ENTWICKLER	Valve	CA. PREIS	5 Euro
QUELLE	Steam, Amazon	USK	ab 16 Jahren
SPRACHE	Deutsch		

HARDWARE MINIMUM SO LÄUFTS Pentium 133, 24 MB RAM, 3D-Karte
Half-Life läuft problemlos unter Windows XP. Unter Vista erkennt das Programm die CD nicht, wenn man ein neues Spiel starten will.

FAZIT Großartiger Shooter-Meilenstein, den man heute noch spielen kann.