



Der **Valve-Firmensitz**: Die Firma hat das zehnte Stockwerk gemietet, rund 60 Leute arbeiten dort.



Ein massives Ventil (Valve) schmückt die Lobby.



Laut Valve soll der Kampf gegen die Combine-Soldaten im Spätsommer beginnen – wir sind skeptisch.

Sinnlos in Seattle

HALF-LIFE 2

Valve besuchen, Half-Life 2 spielen, Titelstory schreiben – das war der Plan. Doch es kam völlig anders...

Bereits Anfang Februar erfreut uns ein Anruf von Publisher Vivendi Universal: Gemeinsam mit ausgewählten Spiele-Magazinen aus aller Welt sollten wir Mitte März nach Seattle zu Valve fliegen. Dort würde uns neben einer Menge neuer Screenshots und einem Entwickler-Interview auch eine spielbare Version von **Half-Life 2** erwarten. Einzige Bedingung: Das Material darf nur für eine Titelgeschichte verwendet werden. Wir behalten uns natürlich ein Ausstiegsrecht vor und fliegen hin – schließlich wollen wir uns die Gelegenheit nicht entgehen lassen, den neben **Doom 3** und **Stalker** spannendsten kommenden Actiontitel selbst zu spielen.

Half-Life 2: Top-Secret

Am 16. März steht GameStar-Redakteur Markus Schwerdtel um 14.00 Uhr bei Valve auf der Matte. Mit dabei: drei weitere Journalisten aus Deutschland und



Markus Schwerdtel und Valve-Chef Gabe Newell verstehen sich gut, Infos gibt's trotzdem kaum.

Italien; die Kollegen aus England und Skandinavien waren schon am Vortag da. Während der Empfangsbereich der Firma noch für jedermann zugänglich ist, kommt man nur mit einer Magnetkarte in die Gänge mit den Entwicklerbüros. Valve-Pressesprecher Doug Lombardi führt uns in den mit Actionfiguren und Waffenmodellen voll gestellten Konferenzraum. Dann die erste Enttäuschung: Aus dem versprochenen ausführlichen Spielen wird eine einzige Stunde, statt 60 Minuten Interview mit Gabe Newell gibt's lediglich 15. Auf dem Weg zum Spielzimmer werfen wir im Vorbeigehen einen Blick in die Büros und sehen Designer Levels bauen oder Waffen im Spiel ausprobieren. Allerdings nur so lange, bis Lombardi strengen Blickes die Türen schließt und uns weiter bittet. Wir sollen offensichtlich nichts erspähen, das nicht für kritische Journalistenaugen gedacht ist.

Spielen auf Schienen

Endlich am Rechner folgt die nächste Enttäuschung: Ein Valve-Aufpasser verfolgt jeden unserer Schritte im Spiel und versucht, uns von absturzkritischen Stellen fernzuhalten. Wir laufen trotzdem durch einen »verbotenen« Hauseingang und landen prompt auf dem Desktop. Weiterer Wermutstropfen: Zwei der drei spielbaren Levels kennen wir schon aus der E3-Präsentation vom letzten Jahr.

Neue Informationen – Fehlanzeige! Ähnlich läuft das abschließende Kurz-Interview mit Gabe Newell: Der Firmenboss rückt trotz hartnäckiger Fragen keine echten Neuigkeiten heraus. Immerhin lässt er sich als Erscheinungstermin »Spätsommer« entlocken. Da kann er uns viel erzählen, denn eine Einschätzung des wirklichen Entwicklungsstandes ist bei all der Geheimniskrämerie nahezu unmöglich. Beim Rausgehen verpasst uns Doug Lombardi noch einen Dämpfer: Auf der kommenden E3 soll es keine spielbare Version von **Half-Life 2** geben, lediglich je ein Demovideo an den Ständen von ATI und Vivendi. Klasse, soweit waren wir schon vor einem Jahr...

Keine Titelgeschichte

Dass dieser Fiasko-Besuch nicht für eine Titelstory reicht, ist klar. Was aber hat sich Valve bei der Sache gedacht? Will man so die Zweifel ausräumen, dass **Half-Life 2** auf keinen Fall so weit fortgeschritten ist, wie behauptet? Was wir in Seattle gesehen haben, untermauert jedenfalls die Befürchtungen aus unserem Report in GameStar-Ausgabe 12/2003: **Half-Life 2** ist noch lange nicht fertig, egal, ob ein Cracker-Angriff oder andere Faktoren daran schuld sind. Schon im Report gingen wir von einem Release im Oktober 2004 aus. Vielleicht war ja selbst das noch zu optimistisch und Gabe Newell meint den Spätsommer 2005!

MS