



Gabe gibt Gas

# Half-Life 2

Hinter verschlossenen Türen zeigte Valve-Chef Gabe Newell die Zukunft der Action-Spiele: Half-Life 2 stahl der gesamten Shooter-Konkurrenz die Schau.



Auf CD/DVD:  
Video-Special  
Auf »ab 16/ab 18«:  
härtere Fassung

WWW

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

Der Valve-Gründer schwitzt mächtig. Auf dem ATI-Stand präsentiert Gabe Newell an den drei E3-Messtagen je sechs Stunden **Half-Life 2** in einem kleinen Holz-Plastik-Ver-schlag. Mit ihm schwitzen im Halbstunden-Takt um die 40 staunende Zuschauer, die sich wie Sardinen in den 15-Quadratmeter-Raum quetschen. Die Temperaturen sind Nebensache: Auf zwei Plasma-Monitoren sehen wir die neuesten Szenen

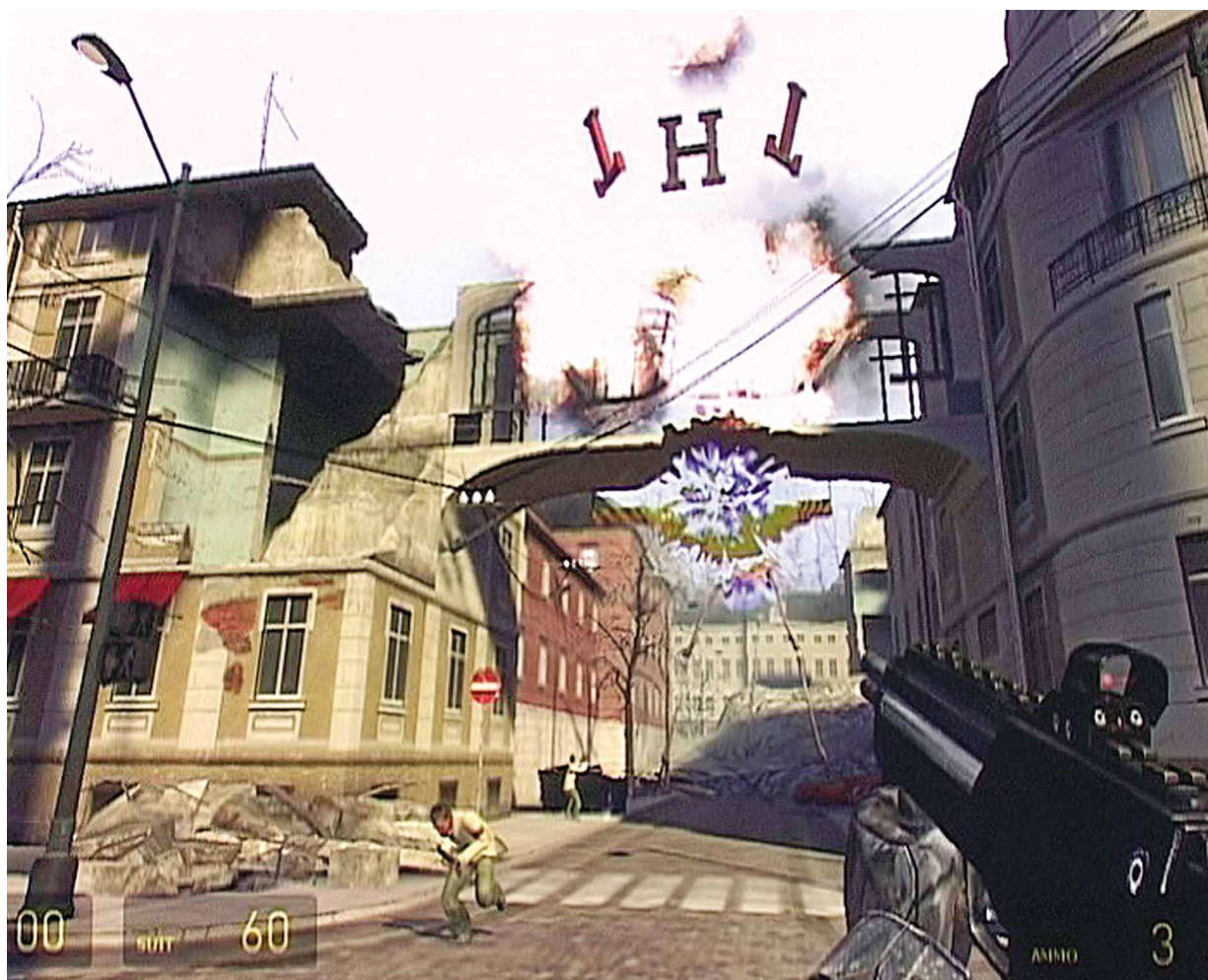
aus dem sehnsüchtig erwarteten **Half-Life 2**. Dafür stellen sich viele E3-Besucher gerne über zwei Stunden in die Schlange rund um den ATI-Stand.

## Physikalische Perfektion

Überraschung: Gabe Newell liest seinen Vortrag tatsächlich von einem Manuskript ab! Viel spannender ist der gezeigte Demo-Level: Dank der neuen Source-Engine verformt sich der flache Boden in Echtzeit zu einem

Berg, dann zersplittert ein Brettergerüst lautstark und täuschend echt unter heftigem Pistolenbeschuss. Damit nicht ge-

nug: Die neue Manipulator-Waffe wirbelt Fässer, Matratzen und Kisten grandios animiert durch die Luft. Zum Abschluss



Todesmutig wehren sich Gordon und die Rebellen gegen einen dreibeinigen **Strider** in City 17. Das 20 Meter hohe Alien zerstört hier aus der Ferne einen Gebäude-übergang.





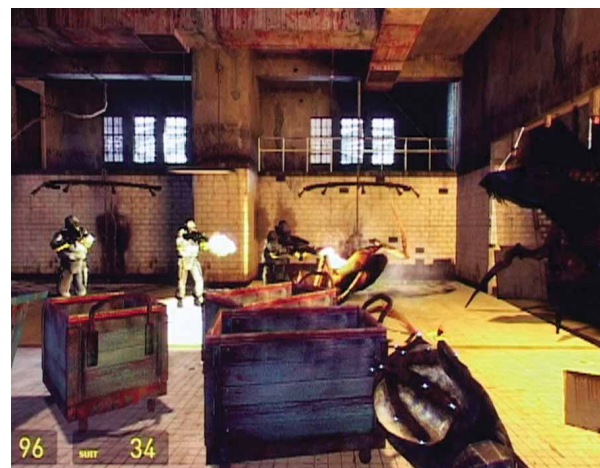
Mit dem flotten **Kampfbuggy** flitzt Gordon durch das Ödland außerhalb von City 17. Die kleine Kanone am Kotflügel hilft gegen Combine-Soldaten.

hängt ein lebensecht wirkender Combine-Soldat am Traktorstrahl der Wumme. Als er unsanft auf einer runden Maschine landet, rutscht der Mann langsam auf den Boden. Dabei verdrehen sich seine Gliedmaßen gerade so weit, wie sie es auch in der Realität würden.

### Figuren aus Wasser

Anschließend erklärt Gabe anhand eines weiteren Demo-Levels die Leistungsstärke der Pixel- und Vertex-Shader: Der See in einer Höhle scheint fast

aus dem Monitor zu tropfen. Ein Charakter mit Wasser-Textur, der vor einer Wand aus Feuer steht, könnte so auch in jeder Hollywood-Science-Fiction eine Hauptrolle spielen. Weiteres Beispiel: Eine Überwachungskamera zeigt live ihre Bilder auf mehreren Monitoren – selbst nachdem sie abgerissen wurde. Als sie vom Manipulator herumgewirbelt wird,



Die kleinen Antlions helfen Gordon, als er in einem Gefängnis auf **Combine-Trupps** stößt. Doch plötzlich bricht eine monströse Antlion Guard durch die Wand.

sehen wir ihre Übertragung gleich auf einem guten Dutzend Bildschirme. Andere Spiele würden bei solchen Sperenzchen entweder massiv in der Geschwindigkeit einbrechen oder müssten auf vorberechnete Film-Texturen zurückgreifen. Schließlich führt Gabe Newell nochmal den Manipulator vor: Dieser kann nicht nur Objekte ähnlich wie ein Traktorstrahl

bewegen, sondern sie auch fest vor seine Mündung klemmen. Auf Knopfdruck feuern Sie dann selbst schwere Gegenstände wie einen Wandschrank auf verdutzte Gegner! Ebenfalls Klasse: Mit einer außerirdischen Waffe dirigiert Gordon Freeman die insektoiden Antlions. Auf Befehl stürzen die sich in großen Scharen auf Gegner, die dem Helden sonst



Auf ATIs Stand zeigte Valve Half-Life 2. Die Schlange davor war enorm, die Wartezeit betrug **2,5 Stunden**.

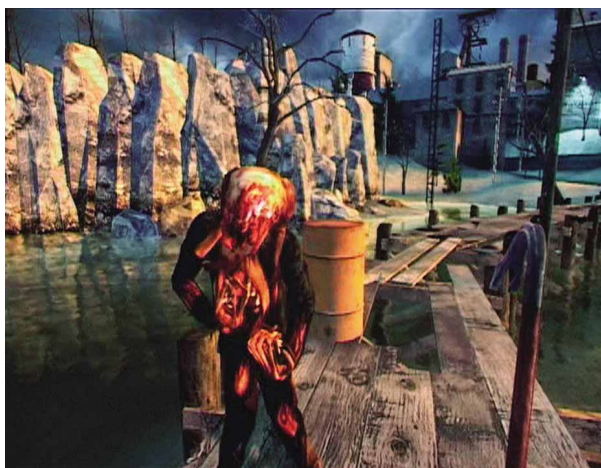


Alyx weiß viel über die Invasion der Aliens. Und hat praktische Weise eine **Maschinenpistole** für uns.



Gordon unterstützt die **Rebellen** von City 17 im Kampf gegen die Combine. Diese Gefechte erinnern an Counterstrike, nur dass in Half-Life 2 die ausgefuchste KI für schlaue Kameraden sorgt. Hier geben wir den Aufständischen gerade Feuerschutz gegen die **Soldaten** auf dem Gerüst.





Einzelne **Zombies** bezwingen wir problemlos nur mit dem Stemmeisen.

arge Probleme bereiten würden. Solche Aktionen erinnern stark an die Kampfszenen des Films **Starship Troopers**.

### Fahrspaß im Buggy

Im Gegensatz zu **Doom 3**, das sich auf klaustrophobisch enge Räume beschränkt, wechselt **Half-Life 2** elegant zwi-

schen Innen- und Außenlevels. Damit sich Gordon auf seinen Exkursen nicht die Füße platt läuft, brettet er gelegentlich mit einem fahrbaren Untersatz durch die Gegend. Gabe Newell zeigt in seiner Präsentation einen wieselflinken Buggy, der ein Maschinengewehr auf dem rechten Kotflügel montiert hat. Damit darf der Spieler sogar in voller Fahrt Angreifer beharken. Im gezeigten Beispiel jagt etwa ein Kampfgleiter der Aliens unseren Helden, der auf seiner aufregenden Flucht schließlich einen Raketenwerfer findet. Mit dem sekundären Feuermodus schickt er mehrere ziel-suchende Projektile los, die nach erfolgreichen Treffern zum spektakulären Absturz des Schiffs führen. Natürlich wird auch diese Szene in Echtzeit gezeigt, statt auf eine Cutscene umzuschalten.



Die **Gefechte** zwischen Menschen und Aliens in City 17 sind filmreif.



Der brennende **Autoreifen** rollt physikalisch korrekt durch die Gegend.

### Mittendrin statt nur dabei

Den überwiegenden Teil der E3-Präsentation verbringt Gordon Freeman in der fiktiven Stadt City 17, dem Haupt-Schauplatz von **Half-Life 2**. Dort erleben wir den Kampf menschlicher Widerstandskämpfer gegen die außerirdischen Combines. Diese Szenen wirken wie ein Gefecht in **Counterstrike**: Geduckt huschen die Freischärler von Deckung zu Deckung, rufen sich Warnungen und Befehle zu. Gordon und sein alter Freund Barney sind mittendrin, folgen einzelnen Gruppen und schießen ihnen hin und wieder den Weg frei. Der Spieler soll dabei an manchen Stellen vorangehen, was ihm durch Mimik, Gestik und Sprachausgabe der Charaktere klargemacht wird. Währenddessen toben in der Stadt an allen Ecken und Enden kleine Scharmützel, die für eine glaubwürdige, beklemmende Atmosphäre sorgen.

Plötzlich ertönt ein Warnruf durch die Straßen: »Striders!« Mehrere Rebellen hasten Gordon entgegen, als ein halbes

Haus einstürzt und ein über 20 Meter hohes Alien auftaucht. Die Striders ähneln den Tripods aus **Krieg der Welten** und sind mit den viel kleineren Antlions verwandt. Mit ihren langen Beinen spießen sie Menschen auf oder beschießen sie mit einer Laserkanone. Besonders gefährlich ist eine geheimnisvolle organische Waffe an ihrem Körper, die selbst Gebäude pulverisiert. Als dieses Teil auf Gordon feuert, endet die Präsentation. Gabe Newell blickt erschöpft auf seine Zuschauer – und freut sich ganz offensichtlich über die beeindruckten Gesichter. **FS**



Fix und fertig: Valve-Chef **Gabe Newell** präsentierte an drei Messetagen jeweils sechs Stunden lang **Half-Life 2**.

## Half-Life 2

**Genre:** Ego-Shooter

**Termin:** Oktober 2003

**Entwickler:** Valve Software

**Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Florian Stangl:** »Je mehr ich von **Half-Life 2** sehe, desto sicherer bin ich mir: Es wird die Action-Spiele revolutionieren und sich sogar auf andere Genres positiv auswirken. Die Macht der Mimik kann etwa den Sims genauso gut tun wie sämtlichen Rollenspiel-Charakteren. Hoffentlich hält Valve den Oktober als Release-Monat!«