

Der dritte Augenzeuge

Half-Life Blue Shift

Erneuter Abstecher nach Black Mesa: In der zweiten Missions-CD lernen Aliens und feindliche Soldaten Sie als kampfbereiten Sicherheitsmann kennen.

WWW

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

Die Firma Valve hat mit dem Ego-Shooter **Half-Life** bislang gerade mal einen Vollpreistitel veröffentlicht. Aber was für einen: Der über zwei Jahre alte Genre-König ist quicklebendiger als je zuvor und erhält jetzt sogar erneut Zuwachs. Längst gibt's mit dem Addon **Opposing Force** sowohl eine offizielle Missions-CD als auch das auf der gleichen Engine basierende, eigentlich als Mod entwickelte **Gunman Chronicles**. Und natürlich **Counterstrike**.

Demnächst wächst die Familie weiter: Im Addon **Blue Shift** legen Sie sich als Sicherheitsmann in den Labors von Black Mesa erneut mit Aliens und Soldaten an. Hinter der Missions-CD steckt Gearbox, die schon für **Opposing Force** zuständig war. Eigentlich sollte die neue Episode als Bonus die Dreamcast-Version von **Half-Life** aufpeppen. Jetzt ist die Konsole langfristig tot, also warum noch Rücksicht darauf nehmen – voraussichtlich diesen Sommer erscheint das Addon als eigenständig lauffähiges PC-Spiel.

Schön und rätselhaft

Im Hauptprogramm waren die Männer im blauen Drillich im Grunde nur Staffage und Kanonenfutter. Das wird in **Blue**



Als Sicherheitsmann gelangen Sie zu Geheim-Laboratorien.



Gegner und Waffen wirken durch das »High Definition«-Pack viel realistischer als im ursprünglich veröffentlichten Programm.

Shift ganz anders sein. Da baltern Sie sich als einer der Wachleute durch Horden von Angreifern. Dank des Sicherheitsausweises sollen Sie dabei in Bereiche gelangen, die in den Vorgängern verschlossen blieben: Vor allem Laboratorien mit makabren Experimenten sind in der Mache. Das Addon will allerdings nicht auf Schießerei pur setzen, sondern vergleichsweise viele Maschinen-Rätsel und einiges an Dialogen bieten. Wissenschaftler etwa wenden sich öfters an Sie und bitten um Hilfe. Geplant sind 27 Level-Abschnitte, was rund ein Drittel der Spielzeit des Hauptprogramms verspricht.

Für schönere Grafiken in allen **Half-Life**-Spielen soll das mitgelieferte »High Definition«-Pack sorgen. Das putzt alle Wissenschaftler, Soldaten und Aliens sowie sämtliche Waffen

mit feineren Texturen und doppelt so vielen Polygonen auf. Hauptsächlich auf Personen hat das starke Auswirkungen; Forscher etwa wirken damit längst nicht mehr so comicartig wie in der ursprünglich veröffentlichten Version. Allerdings erhöhen sich die Hardware-Anforderungen beträchtlich, unter einem Rechner der 500er-Klasse dürfte künftig kaum etwas laufen. **Counterstrike** ist von diesen Änderungen nicht betroffen. **PS**



Schöner als je zuvor: Dank verdoppelter Polygonanzahl sieht der Wachmann künftig deutlich lebensechter aus.

Half-Life Blue Shift

Genre: 3D-Action
Termin: 3. Quartal 2001

Entwickler: Valve
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Endlich, auch der Sicherheitsmann kriegt seine Missions-CD – jetzt fehlen nur noch Forscher und Aliens. Neue Rekorde erwarte ich mir aber von **Blue Shift** in Sachen Spielspaß nicht, dazu wird es zu kurz. Gespannt bin ich allerdings auf die neuen Grafiken. Mein altes **Half-Life** freut sich schon auf die Schönheitskur...«