

Der große Unreal-Konkurrent

Half-Life

Mit perfekt animierten Gegnern, viel makabrem Humor und einer ungewöhnlichen Story entsteht ein potientiellles Action-Glanzlicht.



Die feindlichen **Elitesoldaten** agieren als Truppe und stimmen ihre Taktik ab – etwa beim Anschleichen und Umzingeln.

Vor knapp einem Jahr tauchte die Spielefirma Valve scheinbar aus dem Nichts auf. Erst kurz zuvor von zwei ehemaligen Microsoft-Managern gegründet, hatte sie in aller Stille viele Top-Designer von anderen Herstellern abgeworben, die **Quake**-Grafik-Engine von id Software lizenziert und einen hochdotierten Vertriebsdeal mit Sierra abgeschlossen. Schon die ersten Bilder des 3D-Actionreißers **Half-Life** sorgten in der Spielergemeinde für Aufregung. Dem-

nächst stellt sich die Frage: Kann **Half-Life** den großen Konkurrenten **Unreal** ausstechen und die derzeitige Genre-Referenz **Jedi Knight** vom Action-Thron stoßen?

Action im Kreuzfeuer

Als Wissenschaftler Gordon Freeman arbeiten Sie friedlich in einer entlegenen Forschungsstation. Eines schönen Tages machen Sie leider einen klitze-

kleinen Fehler, und schon hupsen grimmige Außerirdische durch ein streng geheimes Dimensionstor. Die Bestien vom fremden Stern verspeisen einen Großteil der



Sie stören eine **interaktive Sequenz**, retten den Kollegen und werden selbst zum Opfer.

Belegschaft. Wenig später stürmen feindliche Elitesoldaten die Basis und wollen Ihnen ebenfalls an den Kragen. Sie stehen mitten im Kreuzfeuer und ballern sich mit allerlei Kriegsgerät durch



Im trüben Naß des **Lagerraums** tummeln sich fiese Außerirdische.

Unmengen von Gegnern. Schlußendlich müssen Sie sogar selbst durch die intergalaktische Pforte springen und direkt auf dem fernen Planeten die Wurzel allen Übels beseitigen.

Redselige Garderobe

Damit Sie nicht ganz alleine zwischen den Fronten stehen, hilft Ihnen neben den im ganzen Gelände verstreuten Stationswachen auch ein sprechender Kampfanzug mit eingebauter Online-Hilfe. Das geschwätzige Kleidungsstück warnt Sie zum Beispiel vor größeren Feindansammlungen am Ende eines langen Ganges, weist auf radioaktive Strahlen hin oder hält in kritischen Situationen Schmerzstiller bereit.



Auf Knopfdruck folgen Ihnen die **Stationswachen** und helfen im Kampf.

Realistische Aliens

Bei Ihren Abenteuern in **Half-Life** bekommen Sie es neben den Streitkräften mit einem kompletten außerirdischen Ökosystem zu tun – manche Aliens produzieren sogar Nachwuchs. Einige der rund 30 unterschiedlichen Gattungen wollen nichts von Ihnen, sondern fressen nur andere Wesen vom fernen Stern. Andere füttern ausschließlich dahingeschiedene Artgenossen und flüchten beim Anblick fremder Kreaturen. Die meisten wollen Ihnen aber an die Eingeweide. Um das glaubwürdig auf den Bildschirm zu bringen, hat Valve einen Großteil der Entwicklungszeit in die künstliche Intelligenz gesteckt. Für jede Kreatur schufen die Designer Gemütszustände wie aufmerksam, angriffslustig, ängstlich oder panisch. Eine Unmenge von Einzelfaktoren bestimmt die Laune der Monster. So erfasst das Programm, ob Sie oder das Mon-



Eine gewaltige **Explosion** sprengt die Mauer; in der Klinik lauern oft Aliens hinter Wänden.

ster verletzt sind, ob andere Bestien in der Nähe lauern und ob es hell oder dunkel ist. Auch der Zufall spielt eine gewisse Rolle, schließlich soll das Gegnerverhalten nicht langweilig werden.



Durch's transparente Wasser sehen Sie die **Schatten** der Soldaten.

Riesige Kampfarena

Im Spielverlauf lernen Sie immer neue Bereiche der Forschungsstation kennen. Allerdings ist **Half-Life** nicht-linear aufgebaut, gelegentlich müssen Sie wieder zurück in die Anfangsräume. Wer nicht ständig durch bekanntes Gebiet marschieren möchte, lässt sich von einem unterirdischen Zug bequem zum Zielort bringen. Die gesamte Basis soll gewaltige Ausmaße haben, neben den Labors erkunden Sie



Im gewaltigen **Dimensionstor** nimmt das Übel seinen Lauf – Aliens betreten die Erde.

Skelettknochen

Half-Life basiert auf 3D-Technik von id Software. Die Figuren sind allerdings auf vollständig neue Art aufgebaut. Anstatt sie komplett aus Polygonen zu erstellen, klebt Valve viele Texturen über wenige künstliche Knochen, die realistisch animiert werden. Die Gegner können jeden Körperteil einzeln bewegen – beispielsweise läuft ein Soldat geradeaus und späht gleichzeitig zur Seite.

Schrauben statt Blut

Unsere Bilder zeigen das amerikanische **Half-Life**. Hierzulande wird eine speziell angepasste Variante erscheinen, bei der Sie voraussichtlich nur gegen Roboter-Recken kämpfen, die bei Beschuss Schrauben und Schaltkreise verlieren. **PS**

Half-Life

Genre: 3D-Action

Hersteller: Valve

Termin: Ende 2. Quartal '98

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Half-Life und Unreal wollen mit frischen Ideen und technischer Brillanz zu neuen Action-Üfern aufbrechen. Valve bietet das abgefahrenere Szenario – statt finsterner Monster gibt's hier durchgeknallte Aliens.«