

Cleverer 3D-Action der nächsten Generation

Half-Life

3D-Action meets Adventure: In einer zerstörten Forschungsstation kämpfen Sie gegen die realsten Aliens der PC-Spielegeschichte.



Auf unserer CD finden Sie eine exklusive Video-Preview zu Half-Life

Ein streng geheimes, wissenschaftliches Experiment, irgendwo in einer alten Militärbasis. Irgendwas geht schief, und wenig später wimmelt es auf und in der Station von Außerirdischen, mutierten Monstern und Elitkämpfern der US-Army. Wie nicht anders zu erwarten, fangen die Parteien auch sofort an, sich zu fetzen – und Sie als Spieler im 3D-Action-Adventure **Half-Life** stehen allein zwischen den Fronten.



Half-Life unterstützt (wie der riesige Roboter zeigt) auch metallene und spiegelnde Oberflächen.

»Na prima«, denken Sie mit einem leisen Stoßseufzer. Und dann greifen Sie zur Pistole, klettern über Ihre abgemurksten Ex-Kollegen und versuchen zu überleben.

Spannung vom Spezialisten

Auf den ersten Blick wirkt der Plot zwar altbekannt, aber keine Sorge: Im Verlauf von **Half-Life** mausert er sich zur höchst originellen Geschichte. Schließlich hat Hersteller

Valve mit Marc Laidlaw einen anerkannten Horror-Autor angeheuert, der für Spannung garantiert. Erzählt wird die Story in Zwischensequenzen, die direkt im Spiel mit sprechenden und aufwendig animierten Figuren ablaufen, und in die Sie jederzeit eingreifen können.

Gewehr oder Geist

Des öfteren müssen Sie zwischen Kampflust und Köpfchen wählen. So begegnen Sie beispielsweise einer gigantischen Krake. Aus früheren Cut-Scenes wissen Sie: Die Bestie ist blind, aber nicht taub. Springen Sie wild ballernd in das Gehege, würden Sie sofort geortet und von langen Fangarmen gegen die nächste Wand geschleudert. Also schleichen Sie vorsichtig zu dem Monster, legen heimlich eine Bombe ab, verziehen sich wieder und lassen den Sprengkörper per Fernzündung detonieren.

Viele der Kreaturen – insgesamt sind es rund 25 Gattungen – brüten Eier aus und bekommen Nachwuchs, der heranwächst und sich teilweise sogar gegenseitig frisst. Die Monster sind verhältnismäßig klug und eigenständig. Werden sie angegriffen, entscheidet sich so manches für die Flucht oder holt zumindest den großen Bruder zu Hilfe. Statt die Körperbewegungen der Figuren in



In der Forschungsstation treffen Sie dieses gepanzerte Alien-Monster.

starren Einzelstufen wie bei Trickfilmen abzuspeichern, hat jeder Körperteil viele vorgegebene Positionen, zwischen denen das Programm fließend wechselt. Kopf, Arme, Rumpf und Waffenhand der Wesen berechnet die »Skeleton-Animation« genannte Technik separat.

18 Arten Kampfgerät

Wer sein Waffenarsenal voll ausgebaut hat, steht mit 18 Kampfgeräten in der Station. Die Palette reicht von Pistole,

Schrotflinte, Armbrust und fünf verschiedenen Granaten bis zu Goodies wie der Gauss-Kanone, die sogar durch Wände schießt. **PS**



Schönen Gruß vom Predator: Ein Alien läßt die Zähne klappern.

Half-Life

Genre: Action Hersteller: Valve
Termin: Dezember '97 Ersteindruck: Ausgezeichnet
Peter Steinlechner: »Geniale Grafik, abgefahrene Gegner, fast perfekte Animation und viele neue Ideen. Half-Life könnte der 3D-Hit zum Jahresende werden.«