

# Half-Life-Höhenflug

**Transmission: Element 120 ist keine gewöhnliche Half-Life-2-Mod. Es ist klug, schön, beeindruckend turbulent und gruselig - ein Lehrstück darin, dass Shooter so viel mehr sein können als stumpfe Ballerei.** Von Sebastian Stange

Genre: Ego-Shooter Termin: 21.4.2015 (Early Access) Sprache: Englisch Preis: kostenlos



Den riesigen Stridern sind wir auf dem Erdboden fast schutzlos ausgeliefert. Nur auf den Dächern finden wir gute Deckung.



Zu Beginn ist der Spielverlauf ruhiger und geizt nicht mit gruseligen und atmosphärischen Momenten.

## Wie kommt man an die Mod?

Die Installationsdatei für Transmission: Element 120 kann auf [www.transmissions-element120.com](http://www.transmissions-element120.com) heruntergeladen werden. Damit die Mod funktioniert, ist jedoch ein Steam-Account sowie das Source SDK Base 2007 nötig, das zuvor über die Software-Rubrik der Steam-Bibliothek installiert werden muss. Diese Entwickler-Software ist bei allen Source-Spielen enthalten, etwa auch beim gratis spielbaren Team Fortress 2.

Über zwei Jahre seines Lebens steckte ein Hobby-Entwickler in Transmission: Element 120, eine Mod für Half-Life 2. Am Ende schuf der Unbekannte mit dem Pseudonym »shokunin000« ein dermaßen geschickt arrangiertes Solo-Abenteuer, dass sich Entwickler Gearbox Software mit einem Jobangebot meldete. Die Gratismod besteht aus nur drei Levels, und ist in etwas mehr als einer Stunde durchgespielt. Vor allem aber unterhält sie prächtig. Irgendwann nach den Ereignissen von Half-Life 2: Episode 2 erwacht unsere Spielfigur in einem Güterbahnhof und muss dort einen Ausweg finden. Sehr viel mehr Handlung gibt es nicht, wohl aber schlaue gestaltete Umgebungen, in denen wir immer wieder auf scheinbar unüberwindbare Hindernisse stoßen. Doch es eröffnet sich immer ein Weg. Wir müssen nur drauf kommen!

### Mit Rocketjumps gegen Zombies

Manchmal genügt es, Kisten richtig zu stapeln. Manchmal müssen wir durch Lüftungsschächte kriechen und manchmal warten Rätsel auf uns. Da gibt es etwa Selbstschussanlagen oder Gegner, die uns bei Dunkelheit verschonen. In finsternen Kel-

lern bleibt die Taschenlampe also immer wieder aus. Umso schockierender, wenn uns doch einmal ein Headcrab-Zombie anspringt. Fast das ganze Spiel über sind Munition und Heil-Items Mangelware. Doch dann ergattern wir eine Spezialversion der Gravitationskanone, und plötzlich stehen uns ganz neue Möglichkeiten offen. Das Ding verschießt Energiekugeln, die alles im Wirkungsbereich heftigst umherwirbeln – egal ob Zäune, Fässer oder Zombies. Und wenn wir im Spurt vor uns auf den Boden schießen, wirbeln wir in hohem Bogen durch die Luft. Dank diesen »Rocketjumps« hüpfen wir mit Riesensätzen durch die Levels – was gegen die Horden aus Zombies und sogar Stridern auch dringend nötig ist.

### Eine neue, rasante Spielerfahrung

Selbst ohne die neue Waffe wäre die Mod gelungen, doch durch die Knarre wird mehr daraus als nur eine Extraportion Half-Life 2. Sie ist ein flexibles Werkzeug, dessen Möglichkeiten wir erst allmählich erlernen und begreifen. Darauf setzt auch das Leveldesign. Die letzte Schlacht in einem offenen Straßenzug wie einen normalen Shooter zu spielen, ist schier unmöglich. Zu wenig

Nachschub und zu wenig Deckung besiegeln unseren Bildschirm. Doch wenn wir Vorsprünge, Flachdächer und Gerüste als Start- und Landpunkte für unsere aberwitzigen Riesensprünge wahrnehmen, ergeben sich plötzlich raffinierte Routen, und wir kapitulieren uns geschickt von Dach zu Dach, wo wir nicht nur Deckung vor dem Dauerfeuer der Gegner, sondern auch Vorräte finden. Genau das ist der Trumpf dieser Mod. Sie führt nicht nur ein neues Spielelement ein, sondern arrangiert bekannte und neue Bausteine zu einer völlig neuen Erfahrung. Und die sollte jeder ausprobieren! [SST](#)



### Von wegen alter Käse!

Sebastian Stange  
Redakteur  
[sebastian@gamestar.de](mailto:sebastian@gamestar.de)

Half-Life 2 ist für mich mittlerweile ganz schön alter Käse. Als ich Transmission: Element 120 startete und nach langer Zeit mal wieder mit den Sounds, dem Menüdesign und den Grafikbausteinen der Source Engine konfrontiert wurde, konnte ich den Gähnreflex kaum unterdrücken. Ich erwartete einen altbackenen Shooter. Ich erwartete bekannte Elemente, neu arrangiert. Doch dann kam alles anders. Die Aufgaben forderten und motivierten mich, Rätsel und Kämpfe überraschten mich mit interessanten Ideen, und am Ende wartet eine ganz neue Spielerfahrung mit Supersprüngen und fetziger Action. Schön, dass mein Bauchgefühl hier derart daneben lag.