

Half-Life 2 (2004, ©Valve Corporation)

-MEST2724, @nnnci

Half-Life 2 foregår i en fjern fremtid der jorda er overtatt av aliens. Du styrer Gordon Freeman, som sammen med bl.a. Alyx Vance, kjemper i motstandsbevegelsen. Spillet starter med en innledningsfase, en slags interaktiv filmsnutt hvor noe av den dype storylinen bak spillet blir presentert, og du får enkle oppgaver for å lære det grunnleggende i spillet. Du starter helt uten noen form for våpen, og blir etterhvert introdusert til dine medspillere i motstandsbevegelsen og ditt første våpen; brekkjernet.

Spillerrommet:

Verden du beveger deg i, er så nær virkeligheten man kan komme, man går inn i bygninger, snakker med mennesker og klatrer steder der det er naturlig å komme seg til. Spillet inkluderer alle mulige områder man finner i en by, gater, bygninger, togstasjon og så videre, inkludert objekter som biler og tog man kan gjemme seg bak, gjerder man ikke kommer over, kasser man kan flytte på og klatre på (eller knuse) og stiger man kan klatre på.

Spill-struktur:

Naturens lover er en av begrensningene i spillet. Avataren dør dersom man faller fra stor høyde, f.eks. fra et hustak, eller tar imot for mye skade fra å bli beskytt. Måten du kommer deg videre på i spillet, er å drepe fienden og overleve, men man kommer også over "puzzles" man må løse for å komme til neste checkpoint. Dersom man dør, starter man på nytt fra siste checkpoint. Når man har kommet seg gjennom hele spillet i live, har man vunnet.

Spiller-aktivitet:

Du som menneskelig spiller av Half-Life 2 spiller mot datamaskinen, og styrer avataren vha tastatur og mus (for PC) eller kontroller (for Xbox360). Det er du som bestemmer hvor og hvordan du kommer deg frem, og holder på avtrekkeren til dine tilgjengelige våpen.

Som med alle first person shoot'em ups lærer man seg til visse strategier som er effektive, og spiller gjennom spillet på nytt for å prøve seg på forskjellige taklinger, eller for å finne alle våpen/power ups eller snarveier/exploits.