



Half-Life 2: Epistle 3

FANPISODE 3: EINE NEUE HOFFNUNG

Ein Heer von Freiwilligen will schaffen, was der milliardenschweren Firma Valve nicht gelang: die Story von Half-Life 2 mit Episode 3 abschließen. Das Borealis-Team packt Gordon Freeman warm für die Antarktis ein – ausgerechnet in die Unreal-Engine. Von Heinrich Lenhardt



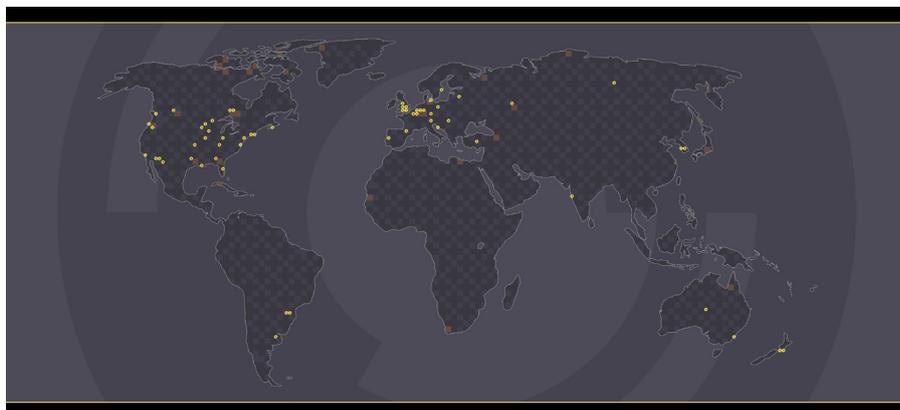
Wie bei einem professionellen Spiel dienen Konzeptgrafiken als Grundlage für die Gestaltung neuer Schauplätze. Dieser unheimliche Combine-Lauschposten verheißt nichts Gutes.

Die Hoffnung stirbt gerne zuletzt, in diesem Fall konkret am 25. August 2017. An diesem Tag veröffentlicht der Autor und langjährige Valve-Angestellte Marc Laidlaw einen Blog-Post namens »Epistle 3«. Dieser Abschiedsbrief von »Gertrude Fremont« ist eine Zusammenfassung der Story-Ereignisse von Half-Life 2: Episode 3, so wie Laidlaw sie sich ausgedacht hatte. Doch seit der Veröffentlichung von Episode 2 im Oktober 2007 verharrt Publisher Valve in einer Art Half-Life-Starre, gegen die kein G-Man etwas auszurichten vermag: Dank der Gelddruckmaschine Steam ist man frei vom Druck, die beliebte Actionserie fortsetzen zu müssen. Und so macht Valve in den Folgejahren so ziemlich alles (Linux-Spielkonsolen, MOBAs, VR-Brillen, Sammelkartenspiele ...), nur nicht Half-Life. Das geht soweit, dass selbst Story-Architekt Laidlaw kapituliert. Auf seiner Webseite veröffentlicht er die Zusammenfassung der ausstehenden Geschichte, mit kleinen Namensänderungen, aber eindeutig Episode 3. Dass wir jemals selbst mit Gordon und Alyx die Antarktis besuchen und das Forschungsschiff Borealis finden würden, konnten wir uns wohl abschminken. Aber die Invasoren haben die Rechnung ohne die Half-Life-Community gemacht.

Project Borealis: Gordon braucht Hilfe

Sam Walton ging es wie Millionen anderen Fans, als er Laidlaws Abschiedstext las: »Ich war ziemlich bestürzt, denn ich hatte nicht damit gerechnet, auf diese Weise [von Episode 3] zu hören. Und ich glaube, dass die Half-Life-Community es als ein Zeichen sah, dass da wohl nichts mehr kommen wird.« Und Jessica L. erinnert sich an ihre gemischten Gefühle: »Ich war ganz schön aufgeregt, es lesen zu können, aber zugleich schockiert: Was hatte Laidlaw dazu gebracht, das einfach so zu veröffentlichen?«

Heute gehören beide zu einem über die Welt verstreuten Freiwilligenteam. Die meisten von ihnen sind sich noch nie persönlich begegnet, doch sie arbeiten an einem gemeinsamen Ziel: aus Laidlaws Version der Episode-3-Geschichte ein Spiel zu machen. An diesem Trauertag vor rund zwei Jahren



Um Episode 3 zu retten, ist internationale Zusammenarbeit nötig: Die orangenen Punkte zeigen, wie das Personal von Team Borealis über den Globus verteilt ist. Die meisten Mitglieder kennen sich nicht persönlich, kommuniziert wird vor allem per Discord-Server.



Spaß mit Physik in einem Antarktis-Testlevel: In Gameplay-Videos demonstrieren die Macher des ehrgeizigen Fanprojekts ihre Fortschritte.

schlägt die Geburtsstunde von Project Borealis. Unter zahlreichen Beileidsbekundungen und Gabe-Newell-Memes findet sich auf der Half-Life-Seite des News-Aggregators Reddit auch ein Aufruf: »Wir versuchen ein Team für ein Fanspiel zu organisieren und können eure Hilfe gebrauchen!« Alle Interessierten sollen sich im neuen Subreddit »Dreams of Half-Life 3« treffen, um aus all den enthusiastischen Ideen ein konkretes Projekt zu machen. Reddit-User SkullFiddle bringt damit einen Stein ins Rollen, der zu-

nächst etwas ziellos ins tiefe Tal der Fanspielhoffnungen zu kullern droht.

Von der fixen Idee zum 80-Leute-Team

»Am Anfang wurde so ziemlich jeder ins Team aufgenommen, der sich beworben hat«, erinnert sich Jessica an die ersten Wo-



Trotz Engine-Wechsel soll »echtes« Half-Life-2-Spielgefühl aufkommen. Dafür wurde Programmcode geschrieben, der die Eigenheiten der klassischen Bewegungssteuerung reproduziert.

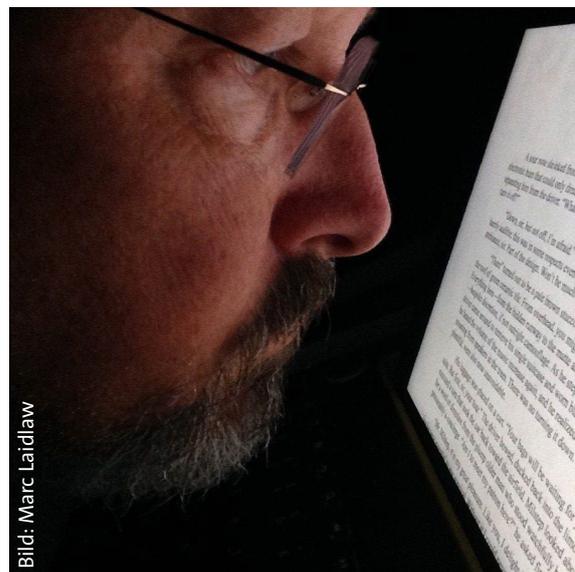


Bild: Marc Laidlaw

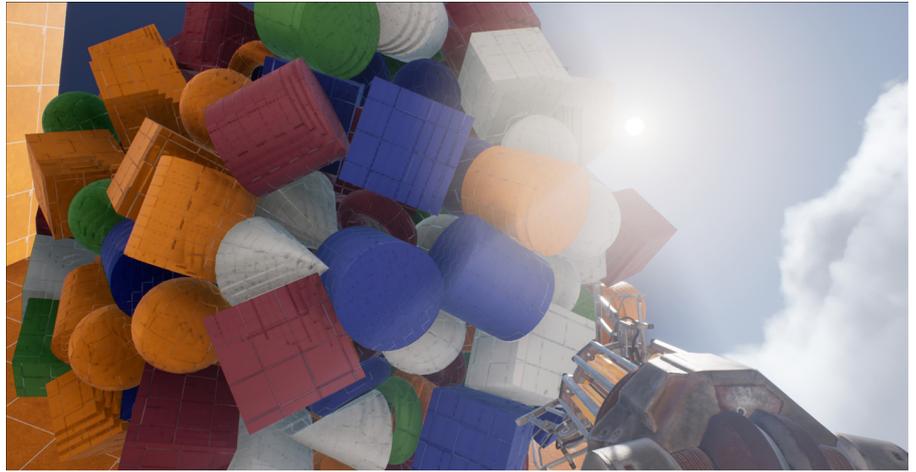
Nachdem die Spieler rund ein Jahrzehnt vergeblich gewartet haben, veröffentlicht Autor Marc Laidlaw am 25.8.2017 seine Zusammenfassung der geplanten Episode-3-Handlung als »Epistle 3«.

chen, »Aber aus dem Chaos formte sich eine Struktur. Leute mit Projektmanagement-Erfahrung meldeten sich zu Wort und sagten, wie das Projekt organisiert werden sollte.«

Nach über einem Monat erklärt Initiator SkullFiddle seinen Rückzug von der eigentlichen Entwicklung: »Es war meine Absicht, eine Community zu starten, die ein Spiel machen könnte, und das habe ich erreicht. Die leitenden Manager sind bestens qualifiziert, das Projekt zu realisieren.« Heute besteht Team Borealis aus rund 80 ehrenamtlichen Mitstreitern. Es gibt Strukturen und Terminpläne, fachliche Leiter für bestimmte Bereiche wie Programmierung oder Animationen. Die meisten Mitglieder können nur in ihrer Freizeit an dem Projekt arbeiten. Doch der Erfahrungsschatz ist für ein Fanspielteam beachtlich; mit dabei sind Entwickler, die bereits bei Firmen wie Blizzard, Ubisoft, Obsidian oder dem Halo-Studio 343 Industries gearbeitet haben. Inzwischen gibt es eine Webseite (www.projectborealis.com) mit Entwickler-Blogs und Video-Updates. Und spätestens seit der im Juni 2019 veröffentlichten Gameplay-Vorführung hat man das Gefühl: Die meinen es wirklich ernst.

»Source ist eine veraltete Engine«

Headcrabs und Combine-Schergen, Gravity Gun und Physikeffekte: Auch wenn in dem



Die Entwickler experimentieren derzeit mit einer Zusatzfunktion für die Gravity Gun. Im Vortex-Modus kann die Schwerkraftknarre mehrere Objekte gleichzeitig ergreifen.

Testlevel noch Texturen fehlen und die Gegner Platzhalter-KI haben, lösen die Feuergefechte in eisiger Kulisse wohlige Half-Life-Schauer aus. Dieses Zwischenzeugnis der Kompetenz des Borealis-Teams ist umso bemerkenswerter, weil nicht wie bei Mods üblich möglichst viele Grafik-Assets vom Original übernommen sind. Alles wurde neu nachgebaut, denn die Entwickler verschmähen die altbewährte Source-Engine, mit der Half-Life 2 und dessen beide Zusatzepisoden entwickelt wurden.

Das ambitionierte Fanspiel wird vielmehr mit Epic-Technologie realisiert: »Im Vergleich zu Unreal Engine 4 ist Source eine veraltete und weniger effiziente Engine«, heißt es zur Begründung. Mag schon sein, aber für manchen alten Half-Life-Fan klingt das wenig vertrauenerweckend. »Es gab da einen beträchtlichen Aufschrei in der Community, es hieß: ›Das könnt ihr nicht machen, es muss sich doch genauso anfühlen wie Half-Life 2‹«, erinnert sich Sam. Um dieses Spielgefühl einzufangen, verkneift sich das Borealis-Team zu starke Annäherungen an moderne Shooter-Gewohnheiten. Mit der rechten Maustaste zielen? Nein, das gab es bei Half-Life 2 nicht, also wird auch die inoffizielle Episode 3 das alte Schema beibehalten. Um das Steuerungsgefühl hinzukriegen, denkt man auch an subtile Details. Die Programmierer veröffentlichten bereits den Code von Project Borealis, mit dem sie die ganz eigene Trägheit der Bewegungen in der Unreal Engine 4 reproduzieren. »Damit wollen wir sagen: Es wird sich so anfühlen, wie ihr es erwartet«, meint Sam, »Die Engine ist egal.« Mitglieder der Speedrunner-Commu-





Ravenholm ist einer der Schauplätze von Half-Life 2. Für eine Tech-Demo konstruierte das Borealis-Team diese winterliche Interpretation.

nity helfen beim Austesten, damit vom Wall Strafing bis zum Bunny Hopping alles passt.

Eis, Schnee und größere Karten

»Wir programmieren alles neu, wir können jeden einzelnen Aspekt von Half-Life 2 umsetzen«, verteidigt Jessica den Engine-Wechsel. Lediglich unnütze Glitches und Bugs sollen außen vor bleiben. Zum Beispiel das sogenannte Wallclimbing, mit dem man durch Gebrauch von Objekten und Wänden quasi nach oben fliegen kann: »Das entfernen wir, da wir nicht das Gefühl hatten, dass es dem Gameplay etwas bringt.« Aber wäre es nicht einfacher gewesen, mit der alten Source-Engine weiterzumachen? Im ersten Moment vielleicht, aber laut Jessica wird es

durch die Unreal-Technologie viel leichter, neue Spielinhalte und Assets anzufertigen. Und das klapprige alte Source-Modell wäre beim neuen Schauplatz überfordert, der durch Laidlaws Story vorgegeben ist: »Damit eine arktische Umgebung wirklich interessant aussieht, muss man alle möglichen verschiedenen Strukturen wie zum Beispiel Höhlen erstellen und größere Spielgebiete haben, als es sie in Half-Life 2 gibt. Die Source-Engine ist nicht gut dafür geeignet, so etwas zu rendern.«

Gravity Gun mit erhöhter Saugkraft

Bei aller Liebe zur Reproduktion des vertrauten Spielgefühls denkt das Borealis-Team auch über neue Objekte und Waffenvariatio-

nen nach, die interessante Spielsituationen ermöglichen. Bereits gezeigt wurde der Vortex-Modus für die beliebte Gravity Gun, mit dem sich Dutzende von Objekten gleichzeitig ansaugen lassen.

»Das ist so ein Beispiel, wo wir etwas nehmen, das die Leute aus den anderen Spielen kennen, und uns fragen: »Was könnte man noch damit anstellen, was wäre mit der heutigen Technologie möglich?«, meint Sam. Durch neue Tricks für vertraute Hilfsmittel sollen sich spannende spielerische Möglichkeiten ergeben, wie Jessica erläutert: »Statt Gordon mehr und mehr Optionen zu geben und damit den Spieler zu überfordern, können wir vielleicht mit seinen vorhandenen Tools bessere Interaktionen erzie-



1 Diese flauschige Headcrab ist nicht etwa einem Streichelzoo entlaufen. Die kleinen Nasenbeißer passen sich mit dem Pelz ans Antarktisklima an. **2** Project Borealis verschmäh die alte Source-Technologie und will das Half-Life-Spielgefühl mit Unreal Engine 4 rekonstruieren. Davon verspricht man sich eine effizientere Entwicklung von Spielinhalten und mehr technische Freiheiten, um zum Beispiel größere Levels zu bauen. **3** Zu Beginn der Handlung stürzt der Hubschrauber ab, mit dem Gordon und Alyx zur Borealis reisen wollen. In der harschen Umgebung müssen sie sich Aliens und Combine-Soldaten erwehren. **4** Combine mit neuer KI: Das Gegnerverhalten gehört zu den Aspekten von Half-Life 2, die das Borealis-Team überarbeiten will.





1 Borealis-Konzeptzeichnungen von Alyx Vance, die nach dem tragischen Ende von Episode 2 den Tod ihres Vaters rächen will. **2** Die Combine-Soldaten bekommen in Project Borealis ein neues Design verpasst. **3** Zu Gegnertypen wie den Zombies existieren bereits Renderbilder.

len, indem wir neue Gegnertypen und neue Objekte hinzufügen, mit denen Gordon auf interessante Weise interagieren kann.« Es gäbe im Team auch Ideen für ganz neue Wafentypen, aber da ist noch nichts spruchreif. Am wichtigsten ist den Entwicklern, dass das typische Half-Life-2-Gefühl nicht zu sehr durch ausufernden Innovationseifer beeinträchtigt wird.

Laidlaws Story-Vermächtnis

Half-Life 2 und seine Zusatzepisoden spielt man nicht allein wegen Schießereien und Physikpuzzles. Wir wollen wissen, wie die Story um die geheimnisvollen Combine-Aliens weitergeht, in deren Verlauf uns die Charaktere ans Herz gewachsen sind. Auch wenn die Gesichter der Akteure heute nicht mehr ganz so beeindruckend wirken wie früher, sorgen Zwischensequenzen und Dialoge von Episode 2 immer noch für Spannung und Atmosphäre. Und natürlich endet die Handlung da mit dem gemeinsten aller Cliffhanger (Achtung, Spoiler!): Just als unser Heldenpärchen in einem Helikopter aufbrechen will, um das Forschungsschiff Borealis zu suchen, wird Eli Vance von einem Combine-Advisor auf grausame Weise getötet. Das Schluchzen seiner trauernden Tochter Alyx ist das Letzte, was wir seit 2007 von Half-Life 2 gehört haben.

Wie es danach eigentlich weitergehen sollte, hat Marc Laidlaw in den rund 2.000 Wörtern seiner Epistel verraten. Dieser Brief aus der Sicht von »Gertrude Fremont« hat das Borealis-Projekt überhaupt erst ins Le-



Half-Life 2: Episode 2 ist das bislang letzte offizielle Spiel der Serie. Die Handlung endet 2007 mit einem Cliffhanger, den dann die abschließende dritte Episode aufgreifen sollte.

ben gerufen, wie eng fühlt man sich an diese Vorlage gebunden? »Der Kerngedanke ist, die Hauptereignisse zu verketten und die Lücken in der Handlung aufzufüllen«, erklärt Sam. »Wir wollen nichts Grundlegendes ändern, aber Laidlaw selbst meinte, dass es in der Praxis so nicht funktionieren könnte. Es ist also möglich, dass ein Ereignis keinen Sinn ergibt, wenn man es wirklich spielt. Dann würden wir versuchen, es anzupassen und irgendwie hinzukriegen. Wir schließen Handlungsänderungen [gegenüber Epistle 3] also nicht grundsätzlich aus, doch wir wollen uns soweit wie möglich daran halten.« Aber während wir uns so viele Gedanken um das Schicksal von Gordon Freeman machen,

steht eine Frage stets im Raum: Was sagt eigentlich die Firma, der er gehört?

Lässt Valve mit sich reden?

»Das ist eine Frage, die wir oft aus der Community hören: Habt ihr eine Genehmigung, wird Valve euch stoppen?«, meint Sam. Ziel des Borealis-Teams sei es, Valves offiziellen Segen zu erhalten, ähnlich wie es dem Half-Life-Remake Black Mesa gelungen ist. Das ist bei Project Borealis noch nicht der Fall, aber es gibt inzwischen einen Draht. »Am Anfang hatten wir eine Reihe von Mails an Valve geschickt: »Hey, wir machen da dieses Spiel ...« Solche Anfragen bekommen sie bestimmt ständig und sie haben uns die ersten Wochen einfach ignoriert«, meint Sam. Inzwischen gab es wohl eine offizielle Antwort, auch wenn er nicht bestätigen kann, auf welcher Ebene derzeit mit Valve kommuniziert wird: »Wir hoffen, dass es nicht mehr lange dauern wird, bis wir etwas Offizielles sagen können.« Auf unsere eigenen Anfragen bei Valve zum Thema Project Borealis erhielten wir bis zur Veröffentlichung dieses Artikels leider keine Antwort.

Nein, Anwälte gehören nicht zum Borealis-Team, aber die rechtliche Situation bereitet Sam keine schlaflosen Nächte: »Bei vielen Fanspielen gibt es die Sorge, dass schnell eine Unterlassungserklärung in der Post sein könnte, aber Valve war in der Hinsicht immer sehr gut [zur Community]. Mal abgesehen von Fällen, in denen es irgendwelche Sicherheitsbedenken gab, ist mir



Die aus Half-Life 2 bekannte Pulse Rifle haben die Entwickler für Project Borealis in der Unreal Engine 4 nachgebaut – mit deutlich mehr Details und höher aufgelösten Texturen als im Original.

nicht bekannt, dass Valve jemals ein Fanprojekt formell dichtgemacht hat. Wir glauben, dass wir mit Project Borealis in einer ziemlich guten Position sind und werden herausfinden, ob wir diese offizielle Genehmigung erhalten und das Spiel vielleicht auf Steam veröffentlichen können.«

Träume und Motivationen

Und wenn Valve vom fertigen Fanspiel so begeistert ist, dass man Project Borealis sogar offiziell zur Episode 3 erklärt? Bei diesem kühnen Gedanken muss Sam erst einmal lachen: »Das wäre ja ein Ding! Bei Valve kam es ja schon öfters vor, dass sie Sachen sehen, die ihnen gefallen, und dann die entsprechenden Studios zu sich holen. Aber bei einer etablierten Marke wie Half-Life würde mich das überraschen. Wenn ich in ihrer Lage wäre, hätte ich große Bedenken, diese Gruppe von dahergelaufenen Freiwilligen zu nehmen und denen zu sagen: ›Ihr macht jetzt Half-Life.‹« Abgesehen davon sei es fraglich, ob das den Mitgliedern des Borealis-Teams recht wäre: »Zum einen würde das eine Menge Druck bedeuten, zum anderen haben die meisten unserer Leute bereits Vollzeitjobs.« Irgendwoher muss das Geld für die Miete ja kommen, wenn die Arbeit an Project Borealis nicht bezahlt wird. Was treibt die Leute an, für einen Ego-Shooter ihre freie Zeit zu opfern?

»Da wirst du wahrscheinlich von jedem Teammitglied eine andere Antwort kriegen«, meint Sam. »Für mich als Half-Life-Fan ist es so, dass ich schon seit Ewigkeiten auf ein neues Spiel warte. Da ist es schon umwerfend, nicht nur mitzukriegen, wie so etwas entsteht, sondern auch dazu beitragen zu können. Bei mir ist es zum einen also die



Winterliche Straßenverhältnisse: Auch in der inoffiziellen Fanversion von Episode 3 dürften Fahrzeuge eine Rolle spielen, das Schneemobil ist neu.

Liebe zu Half-Life, zum anderen finde ich es toll, dass es eine ganze Community gibt, die total aufgeregt ist und uns ermutigt.«

Und Jessica betont: »Ich bin immer noch erstaunt, wie weit wir bei der Struktur des Projekts gekommen sind. Es ist schon unglaublich, wie aus einer Idee dieses internationale, komplett dezentralisierte Team geworden ist. Zuvor hatte ich gedacht, dass man zusammen in einem Büro arbeiten muss, damit etwas Produktives herauskommt. Aber die Zeiten ändern sich, und du kannst tatsächlich ein ganzes Team von externen Freiwilligen organisieren. Für mich ist es wirklich eine tolle Gelegenheit, mit so vielen talentierten Leuten zu arbeiten.«

Wie Episode 3, nicht Half-Life 3

Die Spieldauer von Project Borealis soll der von Episode 2 ähneln, das könnte also etwa fünf bis sieben Stunden für den inoffiziellen

Abschluss der Half-Life-2-Story bedeuten. Derzeit ist eine kostenlose Veröffentlichung geplant, was sich je nach Verlauf der Verhandlungen noch ändern könnte. Vielleicht besteht Valve darauf, dass das Fanspiel gratis angeboten wird, vielleicht ist die Firma eher daran interessiert, es auf Steam zum Verkauf anzubieten. Auch der genaue Zeitpunkt von Gordons Antarktisexpedition ist noch unklar: »Wir haben interne Deadlines und Milestones, die wir einhalten wollen«, meint Sam, »Aber bei jedem Spielprojekt ist es schwierig, einen Veröffentlichungstermin anzusetzen, wenn man noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium ist – das gilt insbesondere für ein Projekt, an dem alle in ihrer Freizeit arbeiten.« Halb so wild: Wir hatten eigentlich schon 2008 mit Episode 3 gerechnet, da kommt's auf ein Erdenjahr mehr oder weniger auch nicht an. Wann kommt eigentlich Half-Life 3? ★



Der Zombie, der aus der Kälte kommt, hat keine Frostbeule, sondern eine Headcrab am Kopf.