



Black Mesa

MUNTER ANS WERK!

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Crowbar Collective** Entwickler: **Crowbar Collective** Termin: **5.3.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Auf DVD: Test-Video

22 Jahre nach der Veröffentlichung des Originals und fünf Jahre nach dem Early-Access-Start ist die Shooter-Neuaufgabe fertig. Dass diese Zeit gut investiert wurde, zeigt sich im großen Ganzen und in den kleinen Details. Von Florian Zandt

Geschmäcker sind verschieden, aber auf eines können sich wohl die meisten Spielefans einigen: 1998 hat Half-Life das Ego-Shooter-Genre mit seinem Storytelling, seiner Atmosphäre und seinem ungewöhnlichen Helden revolutioniert. Das ehemalige Fan-Projekt und jetzige kommerzielle Remake Black Mesa tritt also in riesige Fußstapfen. Schon 2012 machte die Mod-Version einen tollen Eindruck, damals fehlte allerdings mit dem Alienplaneten Xen noch das komplette Endgame. Das hat das Team von Crowbar Collective jetzt nachgereicht – mit Verbesserungen an der KI, teilweise komplett neu gestalteten Levels und deutlich mehr Dialogen und Story-Details. Nach insgesamt 15 Jahren Entwicklung ist Black Mesa also endlich fertig. Aber wie schlägt es sich im Vergleich zum großen Vorbild?

So sieht es aus

Das Erste, was uns auffällt, ist die bessere Grafik, die schon bei der anfänglichen Schwebefahrt durch den Black-Mesa-Komplex die Muskeln spielen lässt. Dafür ist die Source Engine verantwortlich, die auch schon Half-Life 2 seinen Look bescherte. Die Engine sorgt für eine bessere Beleuchtung, signifikant mehr Details und vor allem mehr Möglichkeiten zum »environmental storytelling«. Während wir aus den Fenstern der Schwebefahrt schauen, geht um uns herum der Alltag in der Forschungsstation weiter: Wissenschaftler kämpfen mit störrischen Snackmaschinen, Reparatur- und Transportarbeiten werden durchgeführt, ein Militärhubschrauber wird in Empfang genommen. Das hat man so ähnlich zwar schon im Original gesehen, das Remake sorgt mit mehre-



Die Kämpfe wirken aufgrund der deutlich verbesserten KI dynamischer und fordernder. Selbst auf »Einfach« ist ein reines Durchlaufen nicht mehr möglich.

ren dieser Momente allerdings für eine weit aus dichtere Atmosphäre.

So hört es sich an

Was ebenfalls dazu beiträgt, sind die ausgebauten Dialoge, die uns in die Welt von Black Mesa hineinziehen. Wissenschaftler diskutieren aktuelle Forschungsprojekte beispielsweise ausführlicher, auch wenn die Charaktere selbst eindimensional bleiben. Das liegt zum Teil auch daran, dass sich ei-

nige Figuren die Sprecher teilen – und diese nicht immer professionell, sondern manchmal einfach zu gestelzt klingen.

Dafür untermauert jetzt ein dynamischer und packender Soundtrack wichtige Stellen im Spiel. Beispielsweise wenn wir das erste Mal gegen die Maschinenpistolen und Shotgun schwingenden HECU-Soldaten ins Feld ziehen, die uns dank deutlich besserer KI auch mal von der Seite angreifen, strategisch Granaten einsetzen und sich zurück-



Xen ist im Vergleich zum Original mit deutlich mehr Leben gefüllt. Wir dürfen beispielsweise eine Forschungsstation der Black-Mesa-Wissenschaftler erkunden, die echte Horror-Vibes versprüht.



Auch die Momente, die Spielern besonders im Gedächtnis geblieben sind, haben Crowbar Collective äußerst gelungen ins Hier und Jetzt transportiert – zum Beispiel den Mini-Bosskampf gegen die drei Alien-Tentakel im Raketenbunker.

ziehen, um uns eine Falle zu stellen. Die Soundeffekte orientieren sich nur teilweise am Original. Die Geräusche beim Wechsel zwischen den Waffen sind beispielsweise identisch, während die neu und ausgesprochen fair verteilten Medstations nun anders klingen. Wichtig: Die Brechstange steht ihrem Vorbild aus dem Ur-Half-Life in Sachen Klang und Wirkung in nichts nach.

Ein moderner Spielfluss

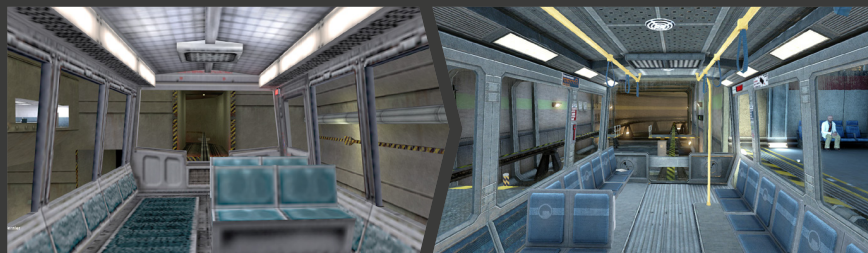
Gerade diese Waffe ist auch ein gutes Beispiel dafür, in welchem Maß Black Mesa Sachen anders macht als das Original. Nämlich nicht nur bei offensichtlichen Dingen wie der Grafik und dem Sound, sondern auch in kleinen Details. Finden wir das Brecheisen in Half-Life noch auf dem Boden, so steckt es in Black Mesa in einer Tür fest, und wir müssen das Ding erst mal rauspopeln, es uns also verdienen. Auch wenn es am Ende nur ein einfacher Griff ist.

Das Entwicklerteam hat aber nicht nur die Waffen neu in den Levels platziert, sondern auch den Spielfluss an moderne Gegebenheiten angepasst. Die kleineren Schalterrätsel erfordern jetzt beispielsweise mehr Handarbeit. Bevor wir zum Beispiel zwei Tesla-Spulen in Betrieb nehmen können, um einen mächtigen Gegner zu besiegen, müssen wir zwei Stromkabel aufheben und in die dafür vorgesehenen Buchsen einstecken. Derlei Anpassungen gibt es überall. Die Modernisierung macht aber nicht bei den Rätseln halt, sondern wird auch im Leveldesign deutlich. Ein Beispiel: Der Abschnitt »Auf Schienen«, in dem wir eine Tram durch ein unterirdisches Transportsystem steuern, war im Original verwinkelt und durch viel Backtracking geprägt. Das Remake entschlackt dieses Level deutlich und sorgt mit gelungener Ausleuchtung sogar für eine leichte Horroratmosphäre.

Alt und neu im direkten Vergleich



Auch bei Kleinigkeiten schafft es Black Mesa, die Vorlage in Sachen Immersion zu übertreffen. Die legendäre Brechstange liegt im Original von 1998 einfach so auf dem Boden herum. Im Remake hat jemand damit eine Tür verriegelt und wir müssen sie erst mal entfernen – was uns direkt zwei Headcrab-Zombies auf den Hals hetzt.



Damals war die Zugfahrt im Intro von Half-Life ein Musterbeispiel für Storytelling außerhalb von Zwischensequenzen. Das Remake ergänzt die damals bahnbrechende Passage sinnvoll. Nicht nur, dass Black Mesa Gordons Pendelstrecke optisch aufgehübscht hat, auch viele Details aus dem normalen Laboralltag lassen sich aus den Fenstern der Tram begutachten. Die gab es zwar schon im Original, aber Black Mesa baut sie deutlich aus.



Die wohl bedeutendste Neuerung in Black Mesa ist die Neukonzeption des letzten Spieldrittels. Statt lieblos durch die Gegend schwebenden Plattformen und zwei Bosskämpfen wie im Original stellt das Remake die Alien-Heimat Xen als wunderschöne, lebendige und vor allem enorm große Welt dar, die zum Erkunden einlädt.



Die Außenlevels von Black Mesa sind im Vergleich zum Original deutlich größer und hübscher anzusehen. Die Staudammsequenz wurde beispielsweise ausgebaut und neu strukturiert.

Xen ist endlich gut!

Stichwort Atmosphäre: Während die Levels auf der Erde für Black Mesa mehr oder weniger lediglich aufpoliert und im Fall der Außenlevels vergrößert wurden, steckt in der Alien-Heimat Xen enorm viel Arbeit. Bereits die ersten Schritte auf dem komplett neu gestalteten Planeten sind atemberaubend: Außerirdische Lufttrocken fliegen an uns vorbei, überall leuchtet und glitzert es, Formen und Farben zeigen deutlich: Das ist nicht mehr die Erde. Und in der Ferne ist der Turm, der den finalen Boss beherbergt, in unheimliches rotes Licht getaucht.

Auf unserem Weg durch die außerirdische Welt finden wir immer wieder Überbleibsel der Forschungsexpedition, die die Alien-Invasion erst ausgelöst hat, und erkunden eine verlassene Basis der Wissenschaftler. All das ist hervorragend umgesetzt und deutlich besser als im Original; vor allem, weil wir einen tieferen Einblick in die Lebenswelt der Aliens bekommen. Kirsche auf der Sahne: Black Mesa erklärt, warum die ursprünglich feindlichen Vortigaunts uns im Nachfolger Half-Life 2 unterstützen.

Black Mesa hat GrenXen

An Xen wird jedoch auch deutlich, was das Team nicht ganz so gut hinbekommen hat. Denn das ursprüngliche Half-Life zeichnete sich durch einen durchweg knackigen Schwierigkeitsgrad aus; in der neu konzipierten Version des Alien-Planetens fällt dieser im Vergleich zu den Levels auf der Erde

deutlich ab. Und trotz der stimmigen Atmosphäre werden gerade auf Xen die Grenzen der Source Engine deutlich. Mit neuerer Technik hätte man beispielsweise in Sachen Partikeleffekte noch mehr herausholen können. Abseits der technischen Aspekte hätten wir uns auch ein Feintuning der Hüfpassagen gewünscht. Die sind mehr als nervig und stören den ansonsten sehr gelungenen Spielfluss teilweise deutlich – gerade, weil sich das Erklimmen von Leitern deutlich unflexibler anfühlt als im Original.

Ein Half-Life für alle

Bei all der Liebe, die Crowbar Collective in das Remake gesteckt hat, müssen wir uns zum Schluss noch eine wichtige Frage stellen: Für wen eignet sich Black Mesa überhaupt? Für Nostalgiker, die aber inzwischen an der Grafik des Originals scheitern? Oder für jene, die Half-Life nicht kennen, aber endlich mal wissen wollen, was die ganze Lobhudelei eigentlich soll? Oder für Menschen, die keine Berührungspunkte mit der Reihe haben und einfach einen neuen Shooter suchen? Wir finden: Das Half-Life-Remake spricht alle Gruppen an. Hardcore-Half-Life-Fans finden einen gelungenen Mix aus der unnachahmlichen Atmosphäre des Originals und einigen komfortablen Neuerungen. Neueinsteiger dürfen sich über einen modernen Shooter mit interessanter Story freuen, der den Charme einer vergangenen Ära ins Hier und Jetzt transportiert, ohne altbacken zu wirken. ★

Darum mussten wir 15 Jahre auf das Remake warten

2004 schlossen sich zwei Modding-Gruppen zusammen, um Half-Life in der Source Engine nachzubauen, inhaltlich komplett ist das Spiel aber erst im Dezember 2019. Warum die Fertigstellung so lange gedauert hat? Laut Crowbar Collective hat das sowohl technische als auch organisatorische Gründe. Drei Portierungen auf unterschiedliche Versionen der Source Engine verlangsamten den Prozess ebenso wie Verhandlungen mit Valve, die erst 2013 grünes Licht für eine kommerzielle Veröffentlichung des Remakes geben. Zusätzlich beißt sich das Team an der Neugestaltung von Xen die Zähne aus; ein reines Remaster reicht nicht, die Alien-Heimat wird komplett neu konzipiert. Besonders kritisch: Crowbar Collective koordiniert sich laut eines Interviews mit PC Gamer ausschließlich online. Das ist bei knapp 30 über den Globus verteilten Personen eine Herkulesaufgabe, die Zeit kostet. Dass sich der Aufwand gelohnt hat, ist über 15 Jahre nach dem Startschuss des Projekts aber mehr als deutlich.



Florian Zandt
@zandterbird



Ich war nie ein großer Shooter-Fan, gerade was die Titel aus der ersten großen Welle Anfang, Mitte der 90er-Jahre anging. Zu stumpf, zu simpel, zu öde. Mit Half-Life wurde dann alles anders. Endlich bot ein Spiel zusätzlich zu den allgegenwärtigen Feuergefechten eine echte, packende Story und eine tolle Atmosphäre. Deswegen war ich während der ersten Minuten von Black Mesa skeptisch. Kann das Remake das in mir auslösen, was das Original geschafft hat? Die Antwort ist »Nein«. Aber den fehlenden »Whoa!«-Effekt gleicht das Spiel mit einer hervorragenden Atmosphäre und einer kompletten Ausreizung der betagten Source-Engine aus. Außerdem haben es die Entwickler mit Bravour geschafft, die teils doch etwas sperrigen Levels auszubauen oder zu verschlanken, ohne den Geist der Vorlage zu vergessen – ein tolles Zugeständnis an heutige Spielgewohnheiten. Nimmt man dann noch die bessere KI, die nuanciertere Story und das hervorragend erneuerte Xen dazu, fühlt sich Black Mesa wie ein Remake an, das das Originalteam nicht besser hinbekommen hätte.

BLACK MESA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4700 / Athlon 64 X2 5600+
GeForce GTX 750 / Radeon R7 360
6 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3470 / FX-8320
GeForce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Source Engine voll ausgenutzt
- großartiges Spiel mit Licht und Schatten
- teilweise Original-Sounds
- packender Soundtrack
- manche Sprecher zu gestelzt

SPIELEDISIGN



- modernisierte Rätsel
- neu strukturierte Levels
- schlaue KI
- gelungener Mix aus Shooter-Elementen und Erkundung
- nervige Hüfpassagen

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- regelmäßige Autosaves und freies Speichern
- unaufdringliche Tooltips
- fair verteilte Medstations
- Schwierigkeitsgrad lässt auf Xen leicht nach

ATMOSPHÄRE / STORY



- Atmosphäre des Originals eingefangen
- erweiterte Dialoge
- nuanciertere Story
- herausragende Alienwelt
- eindimensionale Charaktere

UMFANG



- riesige Außenlevels
- Xen deutlich ausgebaut
- Waffenarsenal
- acht Multiplayer-Karten
- Workshop-Unterstützung

FAZIT

Sinnvolle Neuerungen und ein komplett neues Xen treffen auf echte Half-Life-Atmosphäre: So muss ein Remake aussehen!

