



Im Canyon schickt uns das Militär schwer bewaffnete **Kampfhubschrauber** entgegen.

# Black Mesa

Black Mesa ist nach acht Jahren endlich da. Die Fan-Neuaufgabe des ersten Half-Life sieht dank Source-Engine nicht nur klasse aus, das kostenlos herunterladbare Remake kommt sogar mit stimmigen Anpassungen daher. Von Jochen Redinger

Freeware

WAS **Ego-Shooter** WER **Black Mesa Mod Team**

WO **GameStar.de/Quicklink/8078** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf XL-DVD: Videovergleich mit Half-Life



Sehr stimmungsvoll: die **indirekte Beleuchtung** der Säure-Flüsse.

Das Fan-Remake **Black Mesa** ist keine 1:1-Kopie des ersten **Half-Life** aus dem Jahr 1998. Stattdessen wurde der Shooter-Klassiker auf Basis der Source-Engine nachgebaut und an einigen Stellen ergänzt und abgeändert – selbst **Half-Life**-Veteranen erleben Überraschungen. Und die auch noch kostenlos, denn die Neuaufgabe gibt es auf der offiziellen Webseite zum Download (Quicklink siehe oben), der Installer packt das Spiel samt Source-Engine-SDK über Steam auf Ihre Festplatte. Nach der Installation stürzen wir uns in Gordon Freemans großes Alien-Abenteuer und erleben noch einmal eine der bekanntesten Eröffnungssequenzen der Spielegeschichte. Die Bahnfahrt durch das streng geheime Black-Mesa-Forschungslabor stimmt wunderbar auf das Folgende ein. Wissenschaftler gehen ihrer Arbeit nach, Lastroboter staksen durch Becken voller giftigen Abfalls, und einer der Wachmänner hämmert wütend gegen eine verschlossene Tür. Wir kennen die Szenen schon aus **Half-Life** und drücken uns trotzdem die virtuelle Nase an den Fensterscheiben platt.

**Black Mesa** ist aber nicht nur der aufgehübschte Cousin des großen Vorbilds, sondern nimmt sich an manchen Stellen auch die Freiheit, ein bisschen abseits des bekannten Weges spazieren zu gehen. So

## Half-Life und Black Mesa im Grafikvergleich

Half-Life



Black Mesa



Das Mod-Team hat sämtliche Levels von Hand neu aufgebaut und mit vielen Details gefüllt. Hoch aufgelöste Böden statt einfacher Pixelta-peten, mehr Objekte, hübschere Effekte und die tolle Beleuchtung fügen sich zu einem sehr stimmigen Gesamtbild zusammen.

begrüßt uns zum Beispiel nicht der Sicherheitsmann Barney, als wir die Bahn verlassen, sondern ein anderer Wachmann. Und wir finden den guten, alten Revolver noch vor der guten, alten Schrotflinte. Zudem heben wir abgestürzte Brücken mit luftgefüllten Fässern wieder in die Höhe, anstatt einen Umweg zu suchen – die aus **Half-Life 2** bekannte Physik-Engine macht's möglich.

Diese behutsame Modernisierung des ersten **Half-Life** fällt vor allem bei den zahlreichen Rätseln auf. **Black Mesa** nutzt die Source Engine und deren Eigenheiten, um die Denksporteinlagen aufzufrischen und abwechslungsreicher zu gestalten. Wir drehen zwar noch immer an Ventilrädern und schließen unterbrochene Stromkreise, allerdings müssen wir die benötigten Teile oft erst suchen und an den richtigen Stellen einsetzen. So schalten wir zuerst den Strom aus, der ein Wasserbecken unpassierbar macht, und tauchen dann im trüben Wasser nach dem herausgerissenen Stecker. Wesentlich schwerer werden die Rätsel natürlich trotzdem nicht, zumal viele Änderungen rein kosmetischer Natur sind. Ob ein Generator erst hochfährt, nachdem der Spieler direkt zwei Schalter betätigt hat oder die einzelnen Generatorteile, ebenfalls per Schalter, absenkt und zusammensetzt, spielt im Endeffekt keine große Rolle.

Die Mischung aus alten Inhalten und neuer Präsentation setzt sich auch in den Kämp-

fen fort. Die Gegner sind zwar meistens schon nach wenigen Treffern Geschichte, setzen uns jedoch durch ihr plötzliches Auftauchen im Fall der Xen-Aliens und durch recht cleveres Flankieren auf Seiten der Soldaten ordentlich zu. Weil durch die halbierten Munitionsreserven zudem öfter als im Original nur der Abzug klickt und die Gegner wesentlich schneller anschießen und feuern, zimmern wir durch unvorsichtiges Vorgehen oft nur unseren eigenen Sarg.

Das macht die Gefechte teilweise frustrierend, vor allem an einer Stelle: das blinde, dreiköpfige Monster, das unsere Schritte hört, konnten wir in **Half-Life** noch durch langsames Gehen und gezielte Granatenwürfe täuschen und ablenken. Weil das Gehen in **Black Mesa** nicht funktioniert, fällt diese Stelle viel schwieriger aus als im Original. Die regelmäßigen Regenerationsmöglichkeiten durch Medikits und Energiezellen für den H.E.V.-Anzug sorgen immerhin dafür, dass wir dem anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad der Kämpfe nicht ganz nackt gegenüberstehen.

So kämpfen, hüpfen und rätseln wir uns durch die rund zehn Stunden Spielzeit, die **Black Mesa** liefert. Wobei wir bislang auf die letzten Abschnitte des Originals verzichten müssen: Der abschließende Ausflug auf

den Alien-Planeten Xen wird später als einzelner Download erscheinen, dafür soll der Level ausgebaut werden und fast wie ein eigenständiges Spiel funktionieren. Entscheiden Sie selbst, ob das angesichts der Fan-Kritik an der Xen-Hüpferei eine gute oder eine schlechte Nachricht ist.

Aus der mittlerweile betagten Source-Engine hat das Mod-Team eine Menge herausgeholt. **Black Mesa** spielt hauptsächlich in engen Gängen, Laboratorien und Industriehallen, die zwar oft dunkel, dank der großartigen Beleuchtung aber nie langweilig wirken. Stellenweise ist **Black Mesa** sogar bildhübsch, etwa dort, wo giftgrüne, radio-

aktive Brühe hohe Industriehallen in atmosphärisches, indirektes Licht tauchen. Die Effekte, etwa beim le-

### Die Physik frischt Rätsel auf

gendären Unglück gleich zu Beginn des Spiels, wurden ebenfalls überarbeitet und können sich sehen lassen. Schon im Vorfeld diskutiert: der Soundtrack. Der drängt sich nämlich an einigen Stellen regelrecht auf, nach kurzer Zeit wird aber klar: Die Musikstücke passen immer genau zur Stimmung der Szenen und treiben uns in actiongeladenen Passagen wunderbar vorwärts. **Black Mesa** wurde übrigens als eines der ersten Spiele von den Fans über die Abstimmungsplattform Greenlight zur baldigen Veröffentlichung auf Steam gewählt. **JR**



Unangenehm: Nach dem Unglück überrennen **Wissenschaftler-Zombies** den Forschungskomplex.



### Wie früher, nur besser

Jochen Redinger  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

**Black Mesa** belebt die »guten, alten Zeiten« von **Half-Life** wieder. Tatsächlich ist das Spiel sogar an vielen Stellen besser als das große Vorbild – der vielen kleinen, aber kreativen Änderungen sei Dank. Trotzdem bleiben alle Elemente erhalten, die **Half-Life** so einzigartig machten, inklusive des mittlerweile ungewohnt hohen Schwierigkeitsgrads. Wer sich also nur einen Hauch für Shooter interessiert, kommt um dieses kostenlose Remake-Kleinod nicht herum.