

## Digitales | Games: Black Mesa

Die Modder des Fanprojekts ›*Black Mesa*‹ haben mit unendlichem Fleiß und unendlicher Liebe zum Detail den Shooter ›*Half-Life*‹ aus dem Jahre 1998 wiederbelebt, generalüberholt und dann zu allem Überfluss noch gratis zur Verfügung gestellt. **PETER KLEMENT** macht sich mit HEV-Anzug und Brechstange auf eine Reise in die Vergangenheit und springt dabei ziemlich oft daneben.



Als ich mir 1998 ›*Half-Life*‹ bei dem Computerhändler und Internetcafésbesitzer meines Vertrauens bestellte, fielen die Worte »Ich geb dir das jetzt bloß, weil du's bist«. Ich war noch keine 18 und kam mir in diesem Augenblick ziemlich cool vor und verbrachte die Busfahrt zurück in mein Dorf damit die Anleitung ungefähr zwanzig Mal zu lesen.

Daheim installierte ich das Spiel und wurde direkt in das Universum von Black Mesa gesaugt, in dem ich zum ersten Mal zum digitalen Tourist wurde - was mir zu diesem Zeitpunkt aber nicht wirklich klar war, denn ich war pubertär und vor allem noch ein Anhänger der MEHR-EXPLOSIONEN!!!-Fraktion. Gut, für seine Zeit hatte ›*Half-Life*‹ umwerfende Grafiken und vor allem Chromeffekte auf allen auch nur annähernd metallischen Oberflächen. Doch die Spezialeffekte waren auch damals nicht das, was ›*Half-Life*‹ zu so einem besonderen Spiel macht, sondern, dass ich zum Entdecker einer Welt wurde und werden musste, um sie zu verstehen. Doch erst folgt ein kurzer Ausflug in die Geschichte des Raumes in Shootern.

### Marsbasen ohne TÜV

Die ersten Shooter waren Labyrinthe, deren Architektur nur auf dem Computer existiert, weil sie, abgesehen von ihrem spielerischen Nutzen, völlig hirnverbrannt ist. Nehmen wir den Klassiker ›*DOOM*‹ als Beispiel: Dort wird aus dubiosen Gründen das Tor zur Hölle aufgestoßen, Dämonen überrennen eine Basis auf dem Mars und töten oder verwandeln das gesamte Personal, bis auf den Protagonisten Corporal Taggart, in Leichen unterschiedlicher Gefährlichkeit, sprich ganz tot oder tot, schlurfend und bewaffnet. Warum das alles passiert, erfahren die SpielerInnen, wenn überhaupt, aus kurzen Zwischentexten oder der Anleitung. Die Level sind Fantasiekonstrukte, in denen an allen Ecken Monster lauern und Fässer mit radioaktivem Schlamm herumstehen, die bei Beschuss auch noch explodieren.

Nachdem alle Gegner erledigt sind, irren die SpielerInnen oft stundenlang durch die Gänge, um nach einer

Keycard zu suchen, falls sie sich das Ding nicht gleich entnervt ercheaten. Hätte vor der Invasion ein TÜV-Inspektor die Basis besucht, der Furor Teutonicus hätte ihn gepackt: Fässer ohne Gefahrenkennzeichnung, die explosives und radioaktives Material lagern; keine Geländer, nirgends; keine Fluchtwege, keine Feuerlöscher, nicht mal Toiletten; nur endlos verschachtelte Gänge und zu allem Überfluss riesige Seen voller radioaktiver Suppe oder Lava. Die Nullen des Bußgeldbescheids hätten das Formular gesprengt.

›*Half-Life*‹ machte das alles anders: Das Herumgesuche nach Schlüsseln entfiel und die Level-Architektur funktionierte nicht nur auf der Spielebene, sondern auch auf der der Narration: Die Labor-, Lager- und Bürokomplexe sahen so aus, als hätten dort vor wenigen Stunden noch Menschen gearbeitet: Computer liefen noch, Kaffeetassen warteten verlassen auf die Rückkehr ihrer Besitzer, explodierende Fässer waren entsprechend gekennzeichnet und nur in Lagerhallen anzutreffen. Das Labyrinth wich einem linearen Design, das Erkundung belohnte, aber nicht unbedingt zur Pflicht machte.

Das Spiel präsentierte glaubhaft die ehemals heile Welt einer Forschungsfirma, die durch ein misslungenes Experiment kopfüber in eine gewaltige Katastrophe gestürzt wurde: Überall sind die Artefakte toter oder geflohener Angestellter und immer wieder kann man ihnen beim Überlebenskampf beistehen oder Zeuge ihrer letzten Augenblicke werden. Es gibt keine große Geschichte, wie in einem Buch, einem Film oder einem Adventure, dafür aber viele kleine, die ich vollständig durch die Augen von Gordon Freeman erlebe, der unwissender Auslöser des Desasters ist, das übellaunigen Außerirdischen Zugang zur Erde verschafft.

Durch die einzigartige Perspektive kommt es bei jedem neuen Durchgang des Spiels zu neuen Erlebnissen: Das eine Mal schaffe ich es endlich einen der Wissenschaftler zu retten, die sonst in ihr Verderben stolpern oder ich war rechtzeitig zur Stelle, um einem Rent-a-Cop die Haut zu retten, der gegen die Invasoren auf verlorenem Posten stand. Manchmal setzt sich mit diesen kleinen Begegnungen ein weiteres Stück des Puzzles zusammen, das aber gleich wieder neue Fragen aufwirft und so unmerklich für eine unglaublich tiefe Immersion in das Spielgeschehen sorgt: Mitgehörte Gesprächsfetzen machen beispielsweise schnell klar, dass in der Forschungseinrichtung Black Mesa schon seit geraumer Zeit Kontakt zur Welt der Aliens besteht.

Daher habe ich mir bei meinem dritten Durchgang sogar die Zeit genommen den Gesprächen zweier Forscher zu lauschen, die nebeneinander auf dem Klo saßen – denn in ›*Half-Life*‹ wurde auch an die Notdurft gedacht – nur um herauszufinden, ob ich eventuell ein Stückchen Plot verpasst habe. Denn alles, was ich über das Universum lernen wollte, konnte ich nur durch das Spielen des Spiels in Erfahrung bringen. Und es war ein gewaltiges Spiel!

Über zehn Stunden verbrachte ich immer wieder damit, mich durch den Forschungskomplex zu kämpfen und nach neuen Informationsschnipseln Ausschau zu halten oder die spannenden Situationen des Spiels neu zu erleben, indem ich irgendetwas anders anging. Ich fing an mit dem Spiel zu spielen, es zu beobachten und vor allem mir die Zeit zu nehmen es auf mich wirken zu lassen. Man kann es sich ein bisschen wie einen Besuch in einem Erlebnismuseum vorstellen, das gleichzeitig auch eine Geisterbahn ist: Wer durchrennt, verpasst die Hälfte.

### **F5, W, SHIFT, STRG, Tod, F7, Auferstehung**

Zurück in die Gegenwart. Das Remake ›*Black Mesa*‹ ist, verglichen mit heutigen Shootern, ein gemächliches Spiel. ›*Battlefield 3*‹ oder ›*Modern Warfare*‹-Reihe versuchen durch gewaltige Bilder und vor allem pausenlose Action die SpielerInnen an den Bildschirm zu fesseln und in ihre Welt zu ziehen. Das Gewehr muss pausenlos mit Magazinen gefüttert werden und die Zahl der Gegner ist Legion. Darunter leidet der Raum, denn was

bringt die Tatsache, dass jedes Blatt eines Baumes liebevoll gerenderte Adern hat, wenn die SpielerInnen ihre Zeit damit verbringen, zwischen den Feuerstößen hinter einer Wand zu kauern.

Die Schießereien in ›*Black Mesa*‹ dagegen sind kurz und für einen Shooter erstaunlich selten. Dadurch gibt das Spiel dem dargestellten Raum die Möglichkeit sich zu entfalten und den SpielerInnen die Zeit ihn zu erkunden. Gleichzeitig wird der Raum auch zum Gegenspieler, der mit schnellen Reflexen und Köpfchen bezwungen werden muss. In ›*Half-Life*‹ und dem Remake ›*Back Mesa*‹ stirbt Gordon Freeman tausend Tode, weil die Katastrophe die ganzen schönen Sicherheitsgeländer verbogen, die Brücken zerstört und die gefährliche Maschinerie des Forschungskomplexes entfesselt hat. Und so springt Mr. Freeman Dutzende Male in bodenlose Abgründe oder das Kühlwasser von Reaktoren, weil ich einen Sprung immer wieder vergeige und dabei schon reflexartige auf die Taste zum Schnellladen hämmere, um es gleich noch mal zu versuchen.

Doch genau das macht ›*Black Mesa*‹ zu dieser großartigen zehnstündigen Odyssee: Eine Aneinanderreihung kurzer, intensiver Situationen, die von mir abwechselnd Geschick, Waffeneinsatz oder aufmerksames Zuhören fordern, verbunden durch ruhige Abschnitte, in denen ich einfach nur den Raum erkunde, um von A nach B zu kommen. Ich bin zu gleichen Teilen Entdecker, Bezwinger und Zeuge dieser Spielwelt und das funktioniert nur so gut, weil der Raum in ›*Black Mesa*‹ eben auch ein kleines Arschloch ist, das mich immer wieder mit Logikrätseln und Sprungsequenzen piesackt.

Denn das verhindert, dass ich den typischen Shooter-Trott gerate, der in ›*DOOM*‹ daraus bestand alles umzulegen und dann das Level nach Gegenständen abzulatschen und in aktuellen Shootern darin besteht hinter einer Deckung zu sitzen, in die Gegend zu feuern und irgendwann hinter die nächste Deckung zu laufen, in der Hoffnung dafür den nächsten Bombasthappen zu bekommen.

In ›*Black Mesa*‹ freue ich mich auf jede Biegung, denn vielleicht treffe ich einen Überlebenden. Vielleicht muss ich wieder ein Hindernis überwinden. Vielleicht kann ich wieder einen Raum nach nützlichen Gegenständen durchforsten und dabei über ein Storyelement stolpern, das mir bisher entgangen ist. Vielleicht entdecke ich auch wieder einen Abschnitt, der mich an eine erlebte Spielsituation aus dem Original erinnert oder ich entdecke eine kleine augenzwinkernde Änderung des Teams, das die Physik-Engine dazu nutzt, dass ich einem Typen auf dem Klo eine Rolle Toilettenpapier reichen kann, dem im ersten Teil in dieser Hinsicht leider nicht zu helfen war.

Da verzeihe ich es auch gern, wenn ich mit Mr.Freeman ständig in Löcher falle oder zehn Minuten lang mit einer Lore durch die Gegend tuckere und eigentlich nichts tue, außer über den Lauf einer Waffe hinweg interessiert in die Gegend zu schauen und vielleicht einen Screenshot zu machen. Als Tourist hab ich ja Zeit ... und eine Schnellspeicherfunktion.

| [PETER KLEMENT](#)

### **Titelangaben**

Black Mesa Modification Team: Black Mesa

Plattform: PC

Genre: FPS