

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Half-Life 2 Mod: Year Long Alarm

Robert Reiche am Mittwoch, dem 5. Dezember 2018

Schon zum dritten Mal finde ich mich in einem abgeschlossenen Levelbereich wieder. Alle Feinde wurden von mir besiegt, die Musik ist verstummt und ich weiß, dass es hier irgendwo einen Ausweg geben muss. Und da steht sie wieder, die Kiste, an der ich meine Explosivgranaten aufstocken kann. Und das bedeutet für mich vor allem: Hier muss ich irgendwo eine Granate hinwerfen, die irgendetwas zerstört, woraufhin dann irgendwo der Weg geöffnet wird. Willkommen in der Half-Life 2 Mod *Year Long Alarm*.

Wie ich Half-Life suchte und Granaten fand

Vieles, wenn nicht sogar alles, erinnert dabei an Half-Life 2: Klebrige Schlingen von Barnacles hängen von den Decken und wollen uns zu sich in ihren hungrigen Rachen ziehen, Combine-Soldaten jagen durch dunkle Gänge und auch die brennenden, auf uns zurollenden Explosivfässer dürfen nicht fehlen.

Year Long Alarm bedient sich an bekannten Mechaniken, Situationen und Settings der großen Originals und versucht sich an einer kurzen und kurzweiligen Imitation. Ist das nun Half-Life oder ist das nur Source-Engine?

Die Antwort lautet: Half-Life ist mehr als die Summe seiner Assets, und genau das ist auch der größte Kritikpunkt an *Year Long Alarm*. Denn während ich durch die Levels streife und dabei in gewohnter Manier Combine und Headcrabs mit Maschinenpistole und Farbeimern beschleße, vermisse ich ein großes Ganzes.

Wer bin ich hier? Für was kämpfe ich? Wo laufe ich hin und vor was laufe ich davon? Eine solche Rahmung, die Einbettung der Spielmechaniken in eine Geschichte, fehlt hier leider völlig. Schade, denn hier verschenkt *Year Long Alarm* viel Potenzial.



Die Levels und Szenerien erinnern sehr stark an das Original Half-Life 2. (Bild: Robert Reiche)



Die bekannten Physikeffekte der Source-Engine eignen sich perfekt für kreative Gravity-Gun-Spielereien. (Bild: Robert Reiche)

Immer wieder Half-Life

Es ist schon irgendwie erstaunlich, dass motivierte Entwickler und Modder immer noch

Spiele und Mods im Stil von Half-Life 2 entwickeln – schließlich hat das Spiel mittlerweile schon 14 Jahre auf dem Buckel. Das liegt vor allem daran, dass die Entwicklung in der Source-Engine sehr eingängig ist und viele Assets, Abläufe und Teilaspekte wie beispielsweise das KI-Verhalten, perfekte Vorlagen bieten.

Year Long Alarm gehört in diesem Mod-Umfeld dabei zu den besseren Versuchen, auch wenn es relativ kurz ist und völlig ohne Story auskommt. Der Einsatz der Half-Life-typischen Industrial-Musik, die kurzen und knackigen Kämpfe und die stimmigen Levels sorgen für wohlige Erinnerungen an das große Vorbild, obwohl es nie und in keiner Weise daran heranreichen kann.



Ravenholm oder Year Long Alarm? Die Assets sind unverkennbar. (Bild: Robert Reiche)



Wir treffen im Spielverlauf auch auf die Combine-Soldaten. (Bild: Robert Reiche)

Und so endet die Mod genauso schnell, wie sie begonnen hatte. Dass bei meinem

Spieldurchlauf dann auch noch eine (ungewollt) komische und Source-Engine-typische Physikeinlage das letzte Bild ist, das ich von Year Long Alarm zu sehen bekomme, vervollständigt dabei meinen persönlichen Eindruck.

Wer Wert auf Story und Tiefe legt, dem kann man Year Long Alarm leider nicht empfehlen. Wer sich jedoch in bester Old-School-Manier mit Gravity Gun durch Combine-Gruppen schießen und den Gameplay-Vibe von Half-Life 2 erleben will, sollte sich dieses kurze Abenteuer nicht entgehen lassen und dabei immer Ausschau nach Granatenkisten halten.

Weiterführende Links

- [Half-Life 2: Year Long Alarm on Steam](#)
- [Half-Life 2: Episode 2 – Von Credits und Tränen](#)
- [Das Geheimnis von Half-Life 2](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 5. Dezember 2018 um 10:10 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>