

Half-Life: Alyx

NA ENDLICH!

Genre: **VR-Ego-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve** Termin: **März 2020**

Wir wussten es schon jahrelang, nun hat es Valve offiziell gemacht: Die Firma arbeitet an einem Half-Life-Spiel exklusiv für VR. Nur auf Gordon müssen wir dabei wohl verzichten. Von Petra Schmitz und Nils Raettig

Für die wenigsten unter uns dürfte die Ankündigung von Half-Life: Alyx eine Überraschung gewesen sein. Seit Valve und HTC gemeinsam an SteamVR und dem Headset Vive arbeiteten, lauerten wir förmlich auf die Ankündigung eines großen reinen VR-Titels. Nachdem Valve schließlich sein hauseigenes System Valve Index Mitte 2019 auf den Markt brachte, war es nur noch eine Frage der Zeit. Die Annahme, dass es sich dabei um den nächsten Half-Life-Teil handeln würde? Eine Selbstverständlichkeit. Und doch wollte sich zumindest bei mir zu Beginn nach den ersten Bildern und Spielszenen keine rechte Euphorie einstellen. Half-Life: Alyx? Was ist mit Gordon, was ist mit Half-Life 3? Irgendwie kam ich mir veräppelt vor.

Nach ein bisschen Überlegung entschied ich mich dann aber zu der Meinung, dass Valve tatsächlich alles richtig macht.

Warum eigentlich Alyx?

Half-Life: Alyx spielt zeitlich bevor Gordon seine Füße auf City-17-Boden setzt. Wir schlüpfen in die Haut der namensgebenden jungen Frau, die uns in Half-Life 2 mit ihren für damalige Verhältnisse lächerlich lebensrecht wirkenden Gesichtsanimationen verückte. Aber deswegen ist sie uns nicht im Gedächtnis geblieben. Alyx war die erste Person, die uns suggerierte, dass es einen Gordon abseits des Forscher- und Weltenretter-Daseins gibt. Sie war – ohne dass es jemals laut artikuliert wurde – eine Art Love Interest, eine mögliche Partnerin für den Helden. Die Szene, in der sie ihn von der Seite mit »Man of few words, aren't you?« oder im Deutschen »Du sagst nicht viel, oder?« anspricht, ist uns allen noch gut im Gedächtnis. Wegen der Ironie (Gordon ist ein stummer Held) und wegen ihrem offenen Interesse. Diese angedeutete Verbindung wurde in Episode 1 und 2 noch vertieft.

Alyx ist also wichtig für Half-Life. Aber sie und ihre Geschichte sind immer noch Randnotiz genug, um die Menschen, die kein Interesse an VR haben und gleichzeitig noch von einem Half-Life 3 träumen, nicht komplett gegen Valve aufzubringen. Hätte Valve ein Gordon-Half-Life exklusiv für VR angekündigt, das die Story endlich weitererzählt oder gar beendet, wären sicherlich noch mehr Menschen und noch drastischer verbal auf die Internet-Barrikaden gegangen. Hier ein paar der vergleichsweise moderaten Unmutsäußerungen aus dem Kommentarbereich unter unserer Ankündigungs-News auf GameStar.de:

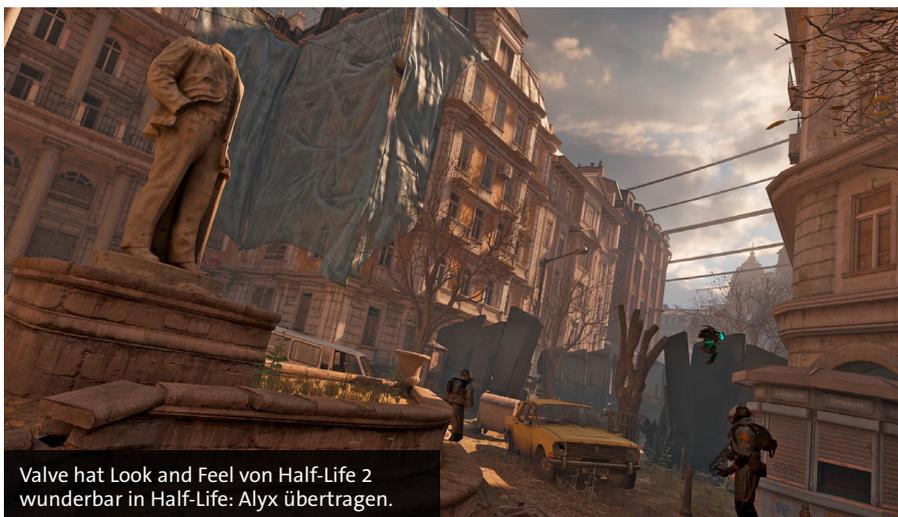
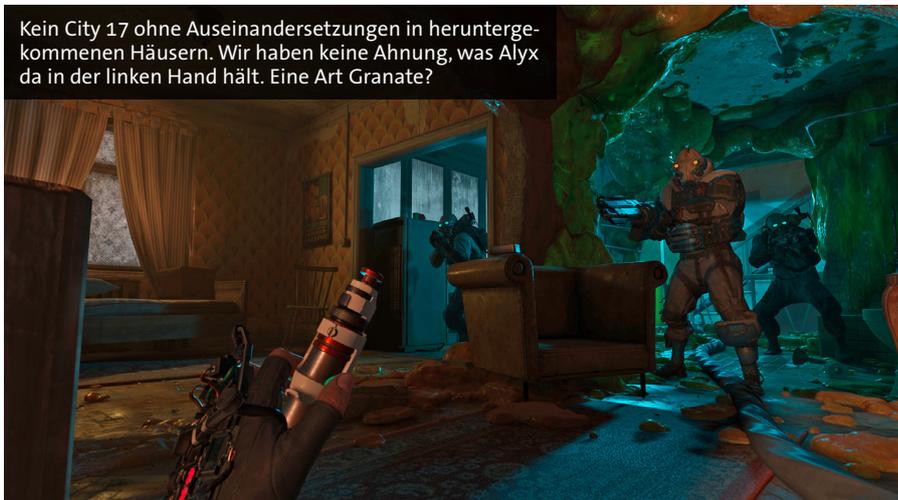
- »Meh, ein Schlag ins Gesicht aller Half-Life-Fans (abgesehen von den 42 VR-Fans natürlich).«
- »Valve hat wirklich ein seltenes Talent dafür, seine langjährigen Half-Life-Fans komplett zu verarschen. Allen VR-Besitzern trotzdem viel Spaß!«
- »Na, immerhin kein Mobile-Spiel.«

Die offensichtliche Kalkulation von Valve scheint also insgesamt aufzugehen. Beweis dafür? Für das VR-System Valve Index wur-

Die Combine-Zitadelle! Das offenbar noch im Aufbau befindliche Konstrukt werden wir in Half-Life: Alyx wohl auch betreten.



Kein City 17 ohne Auseinandersetzungen in heruntergekommenen Häusern. Wir haben keine Ahnung, was Alyx da in der linken Hand hält. Eine Art Granate?



Valve hat Look and Feel von Half-Life 2 wunderbar in Half-Life: Alyx übertragen.

den inzwischen Lieferengpässe für die USA und Kanada gemeldet, während die Absatzzahlen in den Monaten vor der Ankündigung von Half-Life: Alyx noch im normalen Bereich lagen. Kein Wunder, bekommen sowohl Besitzer als auch Neukäufer der Index das Spiel doch gratis. Aber auch anderen VR-Brillen wird dieser Titel guttun, denn das neue Half-Life soll mit allen gängigen VR-Systemen kompatibel sein.

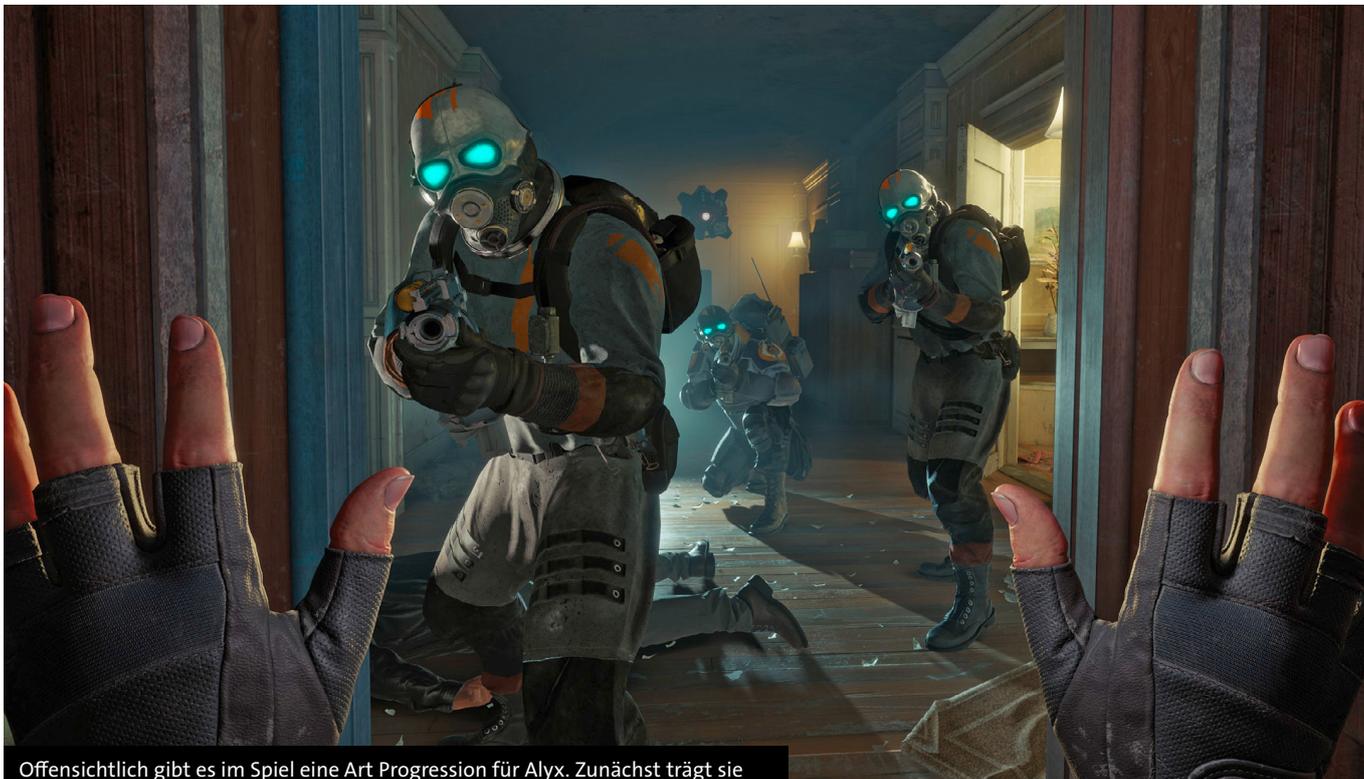
Was brauchen wir für Alyx?

Bislang nennt Valve nur minimale Voraussetzungen für Half-Life: Alyx, für ein wirklich flüssiges VR-Erlebnis in hoher Qualität wird man also sehr wahrscheinlich schnellere Hardware brauchen, da hohe und konstante Bildraten hier sehr wichtig sind: Als Prozessor gibt man bisher einen i5 7500 oder einen Ryzen 5 1600 an. Bei den Grafikkarten redet Valve von einer Geforce GTX 1060 be-

ziehungsweise einer Radeon RX 580. Und 12 GByte RAM sollten es sein. Wie gesagt, das sind die minimalen Anforderungen. Dazu gesellt sich noch das VR-System. Als kompatibel werden ausgegeben: die Valve Index, die HTC Vive, Oculus Rift sowie Oculus Quest mit PC und Link-Kabel und Windows Mixed Reality. Auch wenn sie nicht explizit genannt werden, dürften darin auch die neuere Modelle Vive Pro und Vive Cosmos von HTC sowie die Rift S von Oculus eingeschlossen sein, da sie zu SteamVR kompatibel sind. Die Displays dieser VR-Brillen haben meist Bildwiederholraten von 80 Hertz (Oculus Rift S) oder 90 Hertz (HTC Vive Cosmos), während Valves VR-Headset Index sogar bis zu 144 Hertz erreicht. Die genutzte VR-Brille spielt für die Systemanforderungen auch aufgrund der Auflösung eine Rolle. So müssen etwa beim Display der Oculus Rift S insgesamt knapp 3,7 Millionen Pixel dargestellt werden, bei der Vive Cosmos sind es 4,6 Millionen Pixel und bei der Index fast 4,9 Millionen Pixel. Half-Life: Alyx wird zu den bislang sehr wenigen Spielen gehören, die auf die Source 2 Engine setzen. Ihr Debüt feierte diese Engine dabei schon 2015 mit Dota 2 Reborn. Wie auch Dota 2 setzt Alyx auf einen eher comichaften als einen realistischen Look. Erfahrungsgemäß bringt das selten sehr hohe Systemanforderungen



Dass Half-Life: Alyx eher comicartig und weniger realistisch aussieht, erkennt man am besten an den Charakteren.



Offensichtlich gibt es im Spiel eine Art Progression für Alyx. Zunächst trägt sie normale Handschuhe, später sind die Finger mit Lebensanzeige (Herzchen) und allerlei Technik ausgestattet. Damit kann sie auch Stromkreise manipulieren.



Petra Schmitz
@Flausensieb



Damit hier niemand glaubt, ich würde Geld für VR-Werbung bekommen: Ja, ich muss mir dafür auch erst einen passenden Rechner sowie ein VR-System zulegen. Bis dato habe ich mich diesem neumodischen Zeug verweigert und nur in der Redaktion probeweise so ein Ding übergestülpt. Das war allerdings in einer Zeit, in der die VR-Spiele noch nicht so richtig ausgereift waren und sich gerne mal auf etwas im Spektrum von Achterbahnsimulationen (mit entsprechendem Brechfaktor) beschränkten.

Half-Life: Alyx ist der erste Titel, der mich dazu bewegen könnte, meine Haltung zu überdenken. Das liegt an diversen Faktoren. Half-Life! City 17! Strider! Was mich aber am meisten freut, ist die Tatsache, dass vielleicht ein Spiel, in dem ich eine Frau verkörpere, der ganzen VR-Kiste so richtig Schwung geben könnte. Das macht mich tatsächlich sehr, sehr glücklich.

werden? Check! Die Immersion, die mir allein schon die ersten Spielszenen vermitteln, lässt mich auf ein fantastisches Erlebnis hoffen. Außerdem hoffe ich, dass es sich nicht nur auf ein paar Stündchen beschränkt. Asgard's Wrath (Test auf Seite 74) hat zuletzt sehr eindrücklich gezeigt, dass reine VR-Spiele nicht nur toll aussehen, sondern auch problemlos die Länge von normalen Titeln erreichen können. Und ich will auf jeden Fall in Half-Life: Alyx mit Dog* in VR Fangen spielen! Wehe, das ist nicht drin! ★

mit sich, konkrete Aussagen dazu lassen sich aber erst mit einer Testversion treffen.

Was passiert in Half-Life: Alyx?

Allzu viel über die Handlung ist auch noch nicht bekannt, aber wichtige Eckdaten lassen sich bereits aus dem Trailer und ersten Infos extrahieren. Wie bereits gesagt spielt Half-Life: Alyx noch bevor Gordon sich in die Geschehnisse in City 17 einmischte. Die Combine haben die Stadt allerdings schon fest im Griff, und Alyx gehört zusammen mit ihrem Vater Dr. Eli Vance (wir kennen auch ihn schon aus Half-Life 2) längst zur Widerstandsbewegung. Die junge Frau soll wohl zunächst in die Zitadelle der Combine eindringen, um dort einen Waffen-Prototyp zu stehlen (Die Gravity Gun? Oh bitte!), der den Widerständlern einen Vorteil einräumen soll. Dann aber wird ihr Vater von den Combine entführt. Dass Alyx Eli befreien kann, wissen wir, weil wir Half-Life 2 kennen. Was dazwischen passiert, erzählt uns das Spiel.

Und wie das aussieht!

Ich bin nun wirklich nicht der größte VR-Verfechter unter der Sonne, und dass ich in VR-Spielen oft nur zwei körperlose Hände lenke (hat mit der Position des Kopfes und der Arme beim Halten der zwei Controller zu tun), schmeckt mir auch nicht sonderlich. Aber ich will Half-Life: Alyx spielen. Valve hat Look and Feel von City 17 beibehalten, aber an moderne Standards angepasst. Der Detailgrad und die Animationen, die wir im Trailer zu sehen bekommen, sind schlicht herausragend. Und die Vorstellung, nach oben zu blicken und einen gewaltigen Strider über mir durch die Straßen der Stadt stampfen zu sehen – der Gedanke macht mich noch mehr an, als irgendwann mal mit Gordon dem G-Man seine dämliche Kryptik aus dem Gesicht ... zu wischen.

Valve achtet offenbar sehr genau darauf, was VR ermöglicht. Aktives Wühlen in einem Regal? Check! Aktives Fangen von Gegenständen, die in meine Richtung geworfen