

2020: Das Jahr, in dem VR groß wird

# DIE MACHT DER EINEN MARKE

Valve fährt gerade durch unruhige See, aber die Firma ist weit davon entfernt, Schiffbruch zu erleiden. Im Gegenteil. Sie wird abermals etwas schaffen, von dem andere vorher bestenfalls nur geträumt haben.



## Die Autorin

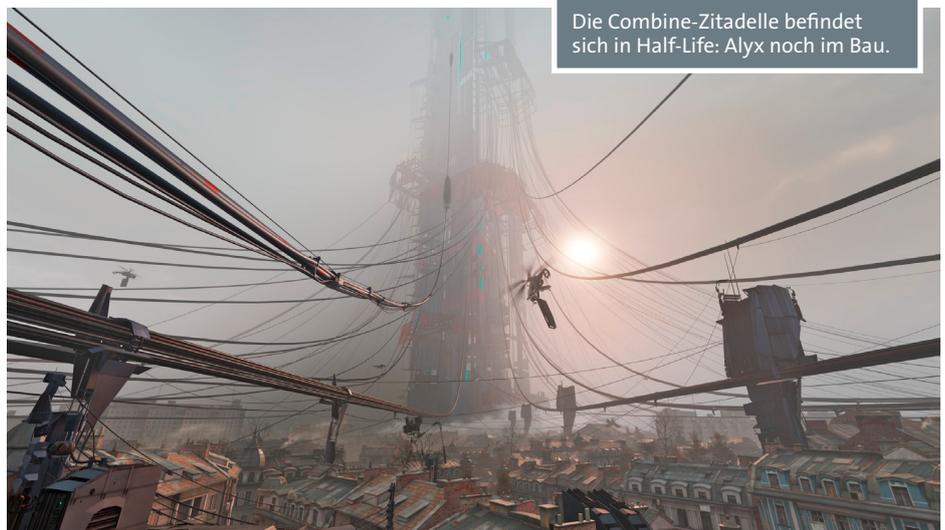
Auch wenn Petra Schmitz im Laufe der Jahre der unpopulären Meinung erlegen ist, Half-Life 2 sei um Längen schlechter als das erste Half-Life, kann sie sich ein Leben ohne Combine, City 17 und Gravity Gun nicht mehr vorstellen. Denn ohne die drei gäbe es Steam, wie wir es heute kennen, schlicht nicht. Petra glaubt fest, dass Valve mit Half-Life: Alyx ein ähnlicher Coup gelingen wird. Sie spürt es in ihren Fingern.

Vor ziemlich genau einem Jahr schrieb ich in der Jahresvorschau auf 2019 nach einer langen Ausführung über mögliches Wohl und Wehen von VR diese zwei Sätze: »Aber nun genug zur leidigen Virtual Reality. In der nächsten Jahresvorschau erwähne ich das Thema nur noch als Fußnote, sollte sich 2019 wieder nichts Signifikantes ergeben.« Und insgeheim – ich gestehe – hatte ich darauf gehofft, dass sich nichts Signifikantes ergeben würde. Dann hätten wir alle einen Haken an VR machen und es in die Schublade gleich neben die 3D-Fernseher legen können.

Aber aktuell denke ich tatsächlich darüber nach, wo genau ich in der neuen Wohnung wohl so viel Platz habe, um mit einem Headset auf der Nase und bei heftigem Rumgefuchtel nicht Gefahr laufe, an Wände und Schränke und Menschen zu dotzen. Es ist passiert, Valve hat Half-Life: Alyx exklusiv für VR angekündigt, und ich freu mich wie Bolle drauf. Ausgerechnet ich, die ich das letzte Mal für Resident Evil 7: Biohazard eine VR-Brille aufhatte – und das auch nur für ungefähr 20 Minuten (Geständnis: Ich hatte zu viel Angst). Die Technik fasziniert mich seit jeher, wenn's anders wäre, hätte ich mir längst einen Jobwechsel überlegen sollen. Aber die Skepsis blieb – auf den Wunsch, mir ein VR-System zuzulegen, folgte immer die deutlich lautere Frage: Aber wozu?

### VR? Wo?

Aktuell sieht man eine Menge VR-Werbung, insbesondere auf YouTube. Und kleinere Erfolgsgeschichten wie die drei Millionen Dollar Umsatz durch 100.000 verkaufte Exemplare des VR-Spiels Boneworks innerhalb einer Woche lassen auch aufhorchen. Aber wenn mich die vergangenen mageren VR-Jahre eins gelehrt haben, dann dass selbst Menschen, die seit gefühlten Äonen in der Branche unterwegs sind, keine Ahnung von gescheitem Marketing haben. Ich treibe mich allein berufsbedingt ziemlich viel auf Gaming-Websites rum. Hin und wieder verirre ich mich auch auf reine Tech-Seiten. Und ich habe keinen AdBlocker lau-



Die Combine-Zitadelle befindet sich in Half-Life: Alyx noch im Bau.

fen, niemals, nirgends. Aus hoffentlich nachvollziehbaren Gründen. Aber vor den im letzten Jahr zum Black Friday gestiegenen Absätzen der VR-Brillen, den daraus resultierenden Spielverkäufen um die Weihnachtszeit herum (Superhot war super hot!) und der Ankündigung von Half-Life: Alyx vermag ich mich an nichts erinnern, das sich in mein Gedächtnis gebrannt hat. Keine Werbung, kein neues Spiel, ja nicht mal die Ankündigungen von verbesserten Versionen der bekannten Systeme. In der Nachbetrachtung fühlt es sich ein wenig so an, als seien die VR-Macher und -Vermarkter bisher so ein Garagenschrauber-Club gewesen, der gar nicht wollte, dass man von ihm erfährt. Das ist natürlich Unsinn, kein Garagenschrauber-Club investiert Milliarden in eine neue Technologie, um sie dann niemandem zu zeigen, aber ihr versteht schon, was ich meine.

### Und was ist mit GameStar?

In diesem Zusammenhang ist der Vorwurf zulässig, wir bei GameStar hätten bis dato ja mal mehr und sichtbarer über VR und VR-Spiele berichten können. Und dann auch wieder nicht. Der Informationsmarkt hat sich in den letzten zehn Jahren rapide geändert. Früher haben insbesondere wir Spielejournalisten noch viel selbstständiger darüber entscheiden können, auf was



Anders als andere VR-Systeme beherrscht die Valve Index auch Finger-Tracking, sie erkennt also wirklich einzelne Finger. Das könnte insbesondere mit Alyx' Handschuhen spannend werden.

wir unsere Energie bündeln und für was wir Aufmerksamkeit generieren konnten. Das Angebot sowohl für Spiele und Technik war überschaubarer, was die Auswahl für uns enorm erleichterte. Auch SEO (Search Engine Optimization) ist in diesem Zusammenhang ein wichtiges Thema. Wenn unsere Recherchen ergeben, dass sich nur eine verschwindend geringe Anzahl von Menschen da draußen für VR interessiert, dann überlegen wir uns nicht dreimal, ob wir irgendein VR-Spiel zu einem Topthema auf GameStar.de oder im Magazin machen. Wir machen es einfach nicht. Das ist eine simple Kosten-Nutzen-Rechnung.

### Nicht irgendein VR-System

Ich hab's schon geschrieben: Bei mir steht ein Umzug an. Nicht sofort, aber im Frühjahr, Sommer. Dieser Umzug kommt mit signifikant mehr Platz, den ich theoretisch schamlos mit Entertainment-Kram vollrumpeln könnte. Aber ich will das nicht. So wie ich auch keine RGB-beleuchteten Tastaturen, Mäuse, Monitore oder Tower an und auf meinem Schreibtisch möchte, will ich keine Controller, Kabel, Konsolen oder gar einen klar als Fernseher erkennbaren Fernseher (da gibt es heutzutage schicke Lösungen) im Wohnzimmer rumliegen und -stehen sehen. Das Zeug beleidigt meine Augen, ich hab's gerne hell und aufge-

räumt. Aber Valve hat es geschafft, dass ich gerade mit einer größeren Kommode liebäugle, in der ich eben nicht nur mein Konsolengeräffel, sondern auch ein VR-System unsichtbar unterbringen kann, wenn es nicht benötigt wird.

Die Macht, die die Marke Half-Life noch immer über mich hat, ist erstaunlich – und auch ein bisschen albern. Doch gleichzeitig freue ich mich, dass ich eine derartige Begeisterung in mir spüre. Und ich bin offenbar nicht allein damit. Die böse teure Valve Index (Entwickler-eigenes VR-System, kostet als Komplettsystem saftige 1.079 Euro) verkauft sich gerade hervorragend – sie wird im Bundle mit Half-Life: Alyx angeboten. Sie verkauft sich gar so hervorragend, dass man im deutschen Steam-Store derzeit lediglich die Option hat, sich benachrichtigen zu lassen, wenn das Kit und sogar Einzelteile wieder verfügbar sind. Liefer-schwierigkeiten gab's zum Markt-Release der Index schon mal, aber nach der Ankündigung von Alyx hält sich das offensichtliche Lieferproblem bereits irritierend lange.

### Hey, hier kommt Alyx

Ich schrieb in der erwähnten Jahresvorschau nämlich auch Folgendes: »Ich bin immer mehr der Überzeugung, dass VR vor allem daran krankt, dass es keine Muss-Spiele dafür gibt. Dabei

ist das doch so altes Branchenwissen, dass es fast schon lächerlich erscheint, darüber laut sprechen zu müssen. Der Begriff ›Systemseller‹ kommt ja nicht von ungefähr.« Außerdem: »Und wenn ich einer Sache zutraue, VR in fast jedes Spielzimmer zu transportieren, dann diesem einen Namen, dieser einen Marke. Mit einem Half-Life 3 für VR wäre die Sache jedenfalls endlich und für immer gewuppt.« Half-Life 3 wird's zunächst einmal nicht, aber Alyx macht ihre Sache bisher schon sehr gut. Der Kaufimpuls kribbelt jedenfalls enorm in meinen Fingern. Und trotz allem bleibe ich vernünftig. Ich warte wie ein mündiger Konsument zunächst die Tests ab. Was ihr übrigens bitte auch alle tun solltet. Und dann wird VR hoffentlich endlich groß werden. Dank Valve. ★

Jetzt eine Valve Index für HL: Alyx kaufen?  
Interessierte müssen sich in Geduld üben.  
Und sollten es auch. Erst Tests abwarten!

Umfasst VR-Headset, Controller, zwei Basisstationen und Half-Life: Alyx.  
Erfordert einen Computer.






**VALVE INDEX VR KIT**

Weitere Informationen
1 079,-€
Ich möchte benachrichtigt werden