

Half-Life: Alyx

# DAS IST ER, DER SYSTEM SELLER

Genre: **VR-Ego-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve** Termin: **23.3.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

**Wenn ihr schon immer mit VR geliebäugelt habt, ist jetzt der Moment gekommen, zuzuschlagen. Ein besseres Virtual-Reality-Erlebnis als Valves neues Half-Life werdet ihr so schnell nicht wieder bekommen.**

Von Petra Schmitz

So langsam wird der Blauton schwächer. Aber die Zeichen von Half-Life: Alyx an meinen Beinen werden mich noch eine Weile begleiten. Ich habe blaue Flecken an den Knien, an den Ober- und Unterschenkeln. Vor allem aber am linken Bein. Wegen dieses einen Moments, in dem mein Kopf meinen Körper nicht mehr vom Spielgeschehen loskoppeln konnte, ich aus Panik losrannte und mit voller Wucht in den Tisch und die Stühle davor krachte. Wie sollte ich die mit der VR-Brille vor den Augen auch sehen?!

Die Feststellung, dass die Immersion von Alyx selbst für ein VR-Spiel ungeheuerlich ist, war anschließend nur noch Makulatur zwischen mir und Co-Tester Dennis Zieseke. Dennis, der sich übrigens beim Spielen auf dem Boden kauerte, aus Angst vor einer Minigun. Und minutenlang vor einem Tunnelingang saß, um die detaillierten Texturen zu bewundern, denn Half-Life: Alyx sieht irre gut aus. Die Größenverhältnisse stimmen, die Welt wirkt trotz spielmechanischem Unfug (überall Sammelkram etc.) in sich schlüssig. Zum Level, der meine fiesen blauen Flecken zu verantworten hat, meinte Dennis schließlich begeistert: »Ich bin zum Glück nur auf einen Sessel gefallen.«

Auch auf die Gefahr hin, zu übertreiben, sagen Dennis und ich: Half-Life: Alyx definiert Erleben neu. Bedauerlicherweise aber nur in VR. Und dann wieder zum Glück nur in VR, denn was Valve da liefert, ist genau das, worauf VR-Fans seit Jahren hoffen: ein System Seller, der Virtual Reality auch für Menschen interessant machen dürfte, die bisher keinerlei Lust darauf hatten. Und das nicht

## Screenshot-Hinweis

Auch wenn wir es schon im Text erwähnen, hier noch mal ganz deutlich: Das HUD, das ihr auf den Bildern seht, sieht der Spieler selbst nicht. Das hat Valve extra für Streams und Videos eingebaut.

nur wegen des Namens Half-Life, sondern wegen der Qualität des Spiels.

## Der Wunsch zu klatschen

Es beginnt vergleichsweise ruhig, aber mit der größtmöglichen Intensität. Ich befinde mich auf dem Balkon einer verranzten Bude in City 17, unter mir die Stadt in einem milden Licht – als plötzlich eine gigantische Combine-Maschine dröhnend und auf Tuchfühlung neben mir Richtung Zitadelle vorbeilatscht. Der Bass wummert in meinen Ohren, als die Apparatur einen ihrer Füße in die Ziegel des Dachs vor mir rammt. Ich will nach dem Fuß greifen und danach vor Begeisterung in die Hände klatschen, immerhin sehe ich meine Griffel ja vor mir, aber das geht nicht so recht, weil die Controller stören. Es schlägt nur Plastik auf Plastik.

Der Gehirnspegel, dass meine Hände im Spiel mild anders funktionieren als in echt, begleitet mich noch eine Weile, aber irgendwann legt sich das. Später funktioniert alles wie von selbst – abgesehen von den Panikmomenten. Und davon gibt's dann doch einige. Etwa, als das erste Mal eine Headcrab an meinem Bauch nagt. Oder als mal wieder alle Waffen leergeschossen sind und das



GameStar  
Platin-Award



GameStar  
für Atmosphäre



Das Ding, was da liegt, ist ein ... ja, ein Strider. Aber ein toter. Puh. Glück gehabt.



Die Medstations werden mit Würmern im Glas betrieben, das ist eklig, aber solange es hilft, okay. Toll: Sie klingen noch wie früher. Also die Medstations, nicht die Würmer.



Kein Half-Life ohne an der Decke klebende Barnacles. Oft kann man sie umlaufen, oft muss man sie aber auch entfernen – jede Menge Gekröse und Glibber inklusive.

## Das Multitool

Mit dem Multitool löst ihr kleine Knobeleyen, um etwa ...



... die Maschinen für die Waffen-Upgrades zu aktivieren.



... Tresore, in denen Munition lagert, zu öffnen.



... oder Stromkreise zu schließen, um Apparaturen in Gang zu bringen.

Zeitfenster zum Nachladen gefühlt viel zu klein ist. Oder als mir diese Flasche aus einem Schrank entgegenrollt. Die habe ich aber gefangen. Oh Gott, wenn die auf dem Boden zerschellt wäre! Aber bis zur Stelle mit der gefährlichen Glasflasche dauert es

noch eine Weile. Half-Life: Alyx beginnt die Heldenreise in einem vernünftigen Tempo, ohne dabei auch nur eine Sekunde zu langweilen. Ich erkunde zunächst Alyx' Wohnung, führe ein Videotelefonat mit meinem Paps und bewege mich eine Weile später

durch die Straßen der Stadt. Währenddessen habe ich genug Zeit, mich mit der Steuerung des Spiels vertraut zu machen.

### Wie man sich bewegt

In Alyx können wir uns auf vier Arten fortbewegen: via Teleport, via Dash oder in zwei Varianten des sogenannten Free-Lo-motion-Systems; einmal allein über den Analogstick oder aber abhängig von der Blickrichtung. Beim Teleport werden wir an die Stelle teleportiert, die wir zuvor über den Controller ausgewählt haben, beim Dash ist es ähnlich, nur dass eine Bewegung des Körpers simuliert wird, man wird quasi dort hin gefahren. Free Locomotion ist dann wie in einem normalen Spiel in der Ego-Perspektive, wir »gehen« beziehungsweise »laufen« wie schon erwähnt frei über den Stick oder abhängig von unserer Blickrichtung durch die Levels. Wobei das Laufen in Alyx bestenfalls ein schnelleres Traben darstellt. Was zuweilen aber nicht ausreicht, wenn man etwa schnell aus einer Gefahrenzone entkommen muss. Für solche Fälle hält Free Locomotion noch eine zusätzliche Dash-Funktion über den anderen Stick parat. Die benötigt man außerdem, um über Hindernisse wie Gitter zu gelangen. Leitern hingegen muss man über eine Controller-Bewegung der Hände selbst erklimmen, während man im Teleport- und Dash-Modus die Dinger automatisch hinauf oder hinunter kraxelt, sobald man den entsprechenden Befehl über den Stick gegeben hat.

Und dann dürft und sollt ihr euch natürlich auch noch in eurem Spielbereich frei bewegen, also wirklich aktiv gehen, euch bücken (etwa hinter Deckungen bei Schießereien) oder recken, um an Kram auf Regalen zu gelangen. Dennis, mit dem ich während des Tests in regem Kontakt stand, grübelte eine Weile, warum sich Alyx dabei so viel richtiger anfühlt als viele andere VR-Spiele. Schließlich präsentierte er mir die Lösung: weil die Räume in Half-Life: Alyx sehr oft die Abmessungen nutzen, die euer VR-System als Spielbereich benötigt. Ihr könnt also wirklich problemlos mit der Brille auf der Nase zwischen den Regalen und Stühlen und Maschinen des Spiels hin und her latschen. Was noch mal einen gehörigen Immersions-Boost darstellt.

Für VR-Neulinge vielleicht wichtig zu wissen: Ein Gitter, das eingeblendet wird, sobald ihr euch den vorher definierten Grenzen nähert, verhindert, dass ihr mit euren Tischen und Regalen kollidiert. Was natürlich nicht viel nützt, wenn die Panik reinkickt und ihr wie von der Tarantel gestochen losläuft. Meine Beine geben davon ein schmerzendes, blau schillerndes Zeugnis.

Menschen mit bescheidenen Platzverhältnissen können Alyx allerdings ebenfalls problemlos spielen, sogar im Sitzen und mit wenigen Kopfbewegungen, wenn's gar nicht anders geht. Ich habe etwa den Video-Kollegen Tobias Kluge dabei beobachtet, wie er in Windeseile die Blickrichtung über den



Die Antlions kennen keine Taktik, sie greifen stumpf an. Wohl dem, der genug Munition in den Waffen hat.

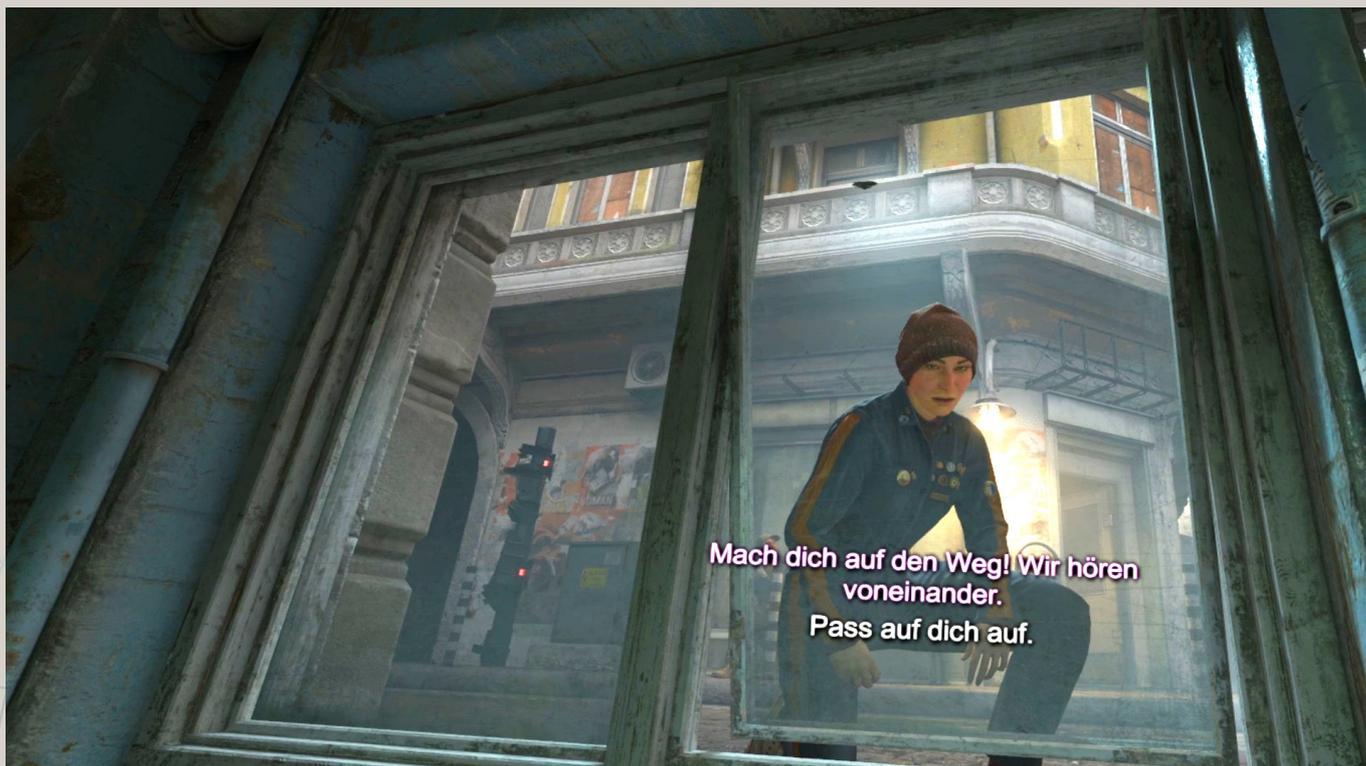
Controller anpasste, während ich beim Umschauen vollkommen auf meine flexiblen Nackenwirbel vertraute.

#### Wundern! Staunen! Jubeln!

Da stehe ich also nun in City 17 und schaue mich um; über mir die Zitadelle, vor mir eine Aufgabe, die ich nicht näher umreißen will. Aber sie führt mich näher an die Combine. Mein Partner dabei: Russell, kauziger Widerständler, der mit mir über Funk Anweisungen gibt. Das ist alles auf wunderbare Weise vertraut und gleichzeitig neu. Letzteres un-

ter anderem, weil ich nicht als Gordon Freeman unterwegs bin, sondern eben als Alyx. Ich bin die Tochter von Eli Vance, einem Forscher, den wir schon im ersten Half-Life treffen. Alyx hingegen kennen wir seit Half-Life 2 und den anschließenden Episoden als tapfere jungen Kämpferin des Widerstands gegen die Combine. Sie ist es, die Gordon in Half-Life 2 mit einem simplen Satz greifbarer machte («Man of few words, aren't you?» – »Du sagst nicht viel, oder?«). Sie ist es, die ... nein, selbst der Verweis auf diese spezielle Szene aus alten Half-Life-Tagen wäre ein

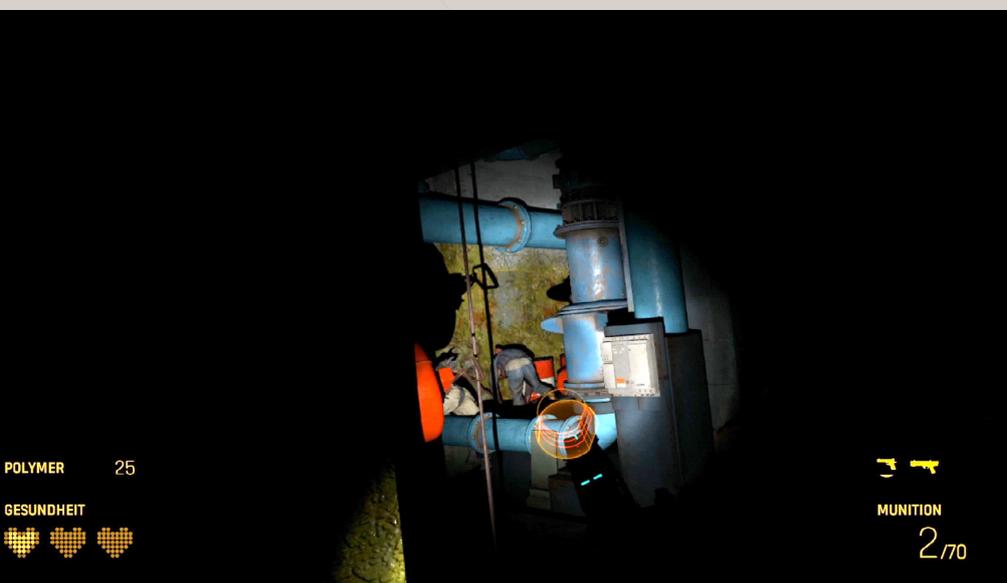
Spoiler, den wir euch natürlich nicht zumuten wollen. Aber so viel: Die Verwunderung über eine anfängliche Texteinblendung in Half-Life: Alyx begleitet mich das ganze Spiel über. Dennis und ich grübeln gemeinsam im Chat: Ist das ein Tippfehler? Am Ende des Spiels dann Verstehen und Erstaunen. Nach dem Abspann (bitte nicht gleich die VR-Brille runterreißen) gar frenetischer Jubel auf meiner Seite. Sowa habe ich schon ganz lange nicht mehr erlebt. Und wie schwer mir das fällt, nicht darüber schreiben zu können! Ihr habt ja keine Ahnung!



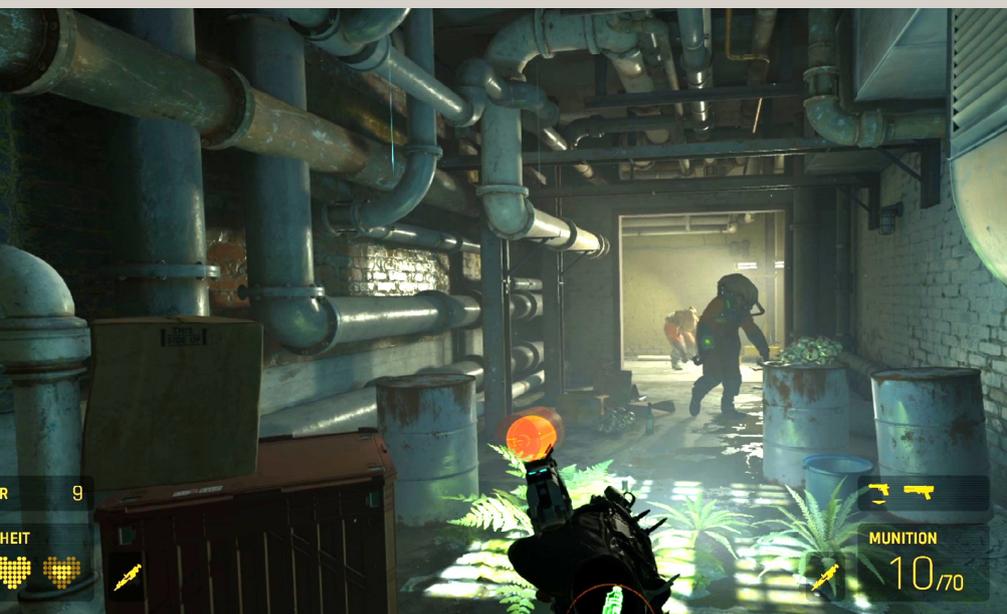
Die Untertitel sind zwar hilfreich, wenn man nicht so gut Englisch spricht, sie lenken aber ab und stören damit die Immersion.



Der tote Zombie blockiert den Weg. Die Leichen zu bewegen, ist nicht sonderlich angenehm.



Da hinten im Dunkeln wurschtelt ein Headcrab-Zombie rum. Daneben steht ein Explosivfass. Trotzdem schießt man an der Stelle besser nicht auf solche Fässer, die stehen da unten in dem finsternen Loch nämlich überall. Kettenexplosion ist das Stichwort!



Hier ist das mit dem Explosivfass hingegen kein Problem. Hier benötigt man nur Geduld, bis Zombie zwei nahe genug rangeschlurft ist, um getroffen zu werden.

Natürlich steht die Wirkung solcher Szenen in starker Abhängigkeit zum Vorwissen über die Serie, das ist mir sehr bewusst. Menschen, die mit Alyx den ersten Kontakt mit Half-Life haben, werden das Ende signifikant anders erleben als solche, die seit Half-Life 2: Episode 2 auf eine Fortsetzung hoffen. Nun, lasst es mich so sagen: Wenn uns Valve nun wieder fast 13 Jahre auf ein weiteres Half-Life warten lässt, lösche ich meinen Steam-Account und spiele nur noch Epic-exklusive Titel! (Gelogen.) Oder positiver formuliert: Ein Half-Life 3 ist nun sehr viel wahrscheinlicher. Und wahrscheinlich wird's ein VR-Spiel, wenn es sich wirtschaftlich rechtfertigen lässt, wenn also genug VR-Systeme in den Haushalten stehen oder der Bedarf danach mit Alyx sprunghaft ansteigt.

### Die Reise ist ein Schlauch

Doch bis Half-Life 3 muss sich Alyx erst mal durch die Stadt und ihre Tunnelsysteme kämpfen. Wobei das Wörtchen »kämpfen« nicht ausschließlich für Schießerei steht. Wie Half-Life und Half-Life 2 ist auch Alyx keine Dauerballerbude. Im Vergleich zu den Vorgängern wird in Valves VR-Spiel sogar wesentlich seltener geschossen. Das Erleben steht im Vordergrund. Im Testvideo habe ich übrigens viele der großen Momente vermieden, einfach, weil ich sie euch nicht verderben will. Aber wenn gleich vor euch ein gigantischer Zug in eine massive Wand kachelt, weil ihr unerlaubterweise am Stellwerk rumgespielt hat, dann ist das durch die Tuchfühlung in VR ein Schauspiel, das seinesgleichen sucht. Stichwort »Zug«: Das Spiel führt euch wie auf Schienen in die richtige Richtung, mal seid ihr in Häusern (das Hotel ist irre gut!) unterwegs, mal bewegt ihr euch durch stockfinstere Kanäle, die lediglich von eurer funzeligen Taschenlampe erhellt werden. Doof dabei: Die Funzel geht automatisch an und aus, wenn das Spiel es will. Dabei hat Alyx auch abseits der Gruselabschnitte eine ganze Menge finstere Ecken, die ich gerne ausgeleuchtet hätte. Geht aber nun mal nicht.

Der direktionale Sound lenkt eure Blicke und eure Aufmerksamkeit im Regelfall in die richtige Richtung. So verpasst ihr nicht, wie sich Vogelschwärme in den Himmel über der Stadt erheben oder wenn sich dröhnend und wummernd Alien-Fluggeräte nähern. Ihr wisst, aus welcher Richtung die Combine angreifen. Ihr hört, wenn euch Headcrabs auf-lauern – die euch freundlicherweise nicht gleich anspringen, sondern euch Zeit zum Schießen geben. Headcrab-Zombies schlur-fen stöhnend und jammernd auf euch zu und werfen mit Dingen nach euch. Rülpsen-de Barnacles hängen an Decken und wollen euch in ihre Schlünde ziehen. Ihr legt euch auch hin und wieder mit hektischen Antli-ons an. Das alles passiert in Abständen, die euch Zeit zum Ausruhen, zum Runterkom-men lassen. In diesen Momenten stellt euch das Spiel dann gerne mal eine Puzzle-Aufga-be. Diese Rätsel sind nie sonderlich an-

spruchsvoll, aber immer nette Abwechslungen, weil sie immer irgendwie haptisch sind. Ihr müsst also nicht nur euren Kopf, sondern auch eure Hände benutzen. Im Regelfall geht es darum, dass ihr euren Weg freiknobelt oder irgendeine Maschine aktiviert. Kleines Beispiel: Ihr müsst die zwei richtigen von ganz vielen Knöpfen drücken, um den Weg in die unterirdische Behausung eines weiteren Helfers freizuräumen. Welche Knöpfe? Das verraten euch die zunächst wirren Zeichnungen an den Wänden. Gegen Ende indes zieht die Action gehörig an – um euch in ein maximal schräges, aber unfassbar cooles Finale zu entlassen.

### Alles mal angrabbeln

Die Faszination von VR entsteht in Alyx natürlich zum einen durch das Gefühl, sich wirklich in dieser Welt zu befinden, aber auch dadurch, dass wir unglaublich viel anfassen und bewegen können. Das beginnt mit spielrelevanten Knöpfen, die wir aktiv drücken müssen, und endet mit Stiften, mit denen wir albernen Quatsch auf Fenster oder Whiteboards schreiben. Ohne Werbung für Valves hauseigenes VR-System machen zu wollen (weil das in tutto mit 1.079 Euro dann doch happig teuer ist): Halbwegs manierlich klingende Melodien kann man bisher nur mit der Valve Index auf dem Hotelflügel spielen, weil nur die Index das dafür nötige Fingertracking beherrscht.

Aber auch mit anderen Systemen macht das Krosen (wie Menschen aus dem Rheinland sagen) in Regalen, Kisten, Eimern und Schubladen einen ungeheuren Spaß. Nicht so sehr, weil man ständig bemerkenswerten Kram finden würde, sondern einfach nur, weil es geht und sich irgendwie wahnsinnig realistisch »anfühlt« – die Magie von VR.

Fantastisches Detail: Während der schon auf den ersten veröffentlichten Screenshots gezeigten Verhaftungsszene habe ich ständig versucht, einen Finger in den Lauf der Combine-Waffe vor mir zu stecken, was der Träger der Knarre mit unwirschem Grunzen und einem Schritt nach hinten quittierte. Dennis hingegen hat probiert, die Tür (man steht in einem Fahrstuhl) durch wildes Drücken auf den Knopf zu schließen. Zumindest so lange, bis der Combine schließlich einfach den Knopf zerschossen hat.

### Der beste Fan-Service

Das Rumwurschteln in den Hinterlassenschaften der (ehemaligen) Bewohner von City 17 ist allerdings auch dringend angeraten, denn die haben aus spielrelevanten Gründen gerne mal Polymerknubbel in den Schubladen und Schränken liegen. Dieses immens praktische Zeug benötigen wir, um die wenigen Waffen von Alyx nach und nach aufzurüsten (dazu später mehr). Außerdem finden wir überall Munition für die Pistole, die Schrotflinte und unsere Combine-Waffe. Und Gesundheitsspritzen, Energiezellen für Maschinen sowie Würmer im Glas (!), mit denen wir (auf ziemlich eklige Weise) die

## Leiter mal zwei

Während ihr im Free-Lo-motion-System Leitern aktiv hochklettern müsst, werdet ihr im Teleport- und Dash-System automatisch nach oben gebeamt, sobald ihr den Befehl dafür gebt.



Medstations betreiben. Die sogar noch immer klingen wie früher, hach!

Menschen, die sich nicht nach jedem Polymerknubbel und nach jedem Magazin bückeln wollen (weil vielleicht auch der Platz dazu in den eigenen vier Wänden fehlt), freuen sich über den vielleicht sinnvollsten Fan-Service, der je seinen Weg in ein (VR-) Spiel gefunden hat. Recht früh bekommt Alyx die Gravity-Handschuhe (für Menschen, die niemals Half-Life 2 gespielt haben: Die Gravity Gun ist eines der bekanntesten Features des Spiels), mit denen man Gegenstände unter anderem zu sich ziehen kann. Irgendwo hinten in der Ecke liegt Polymer? Handschuh darauf ausrichten, Trigger drücken, ranziehen und – fangen. Für schweren Krepel wie Gaskanister (ihr wisst schon, die roten, also die explosiven) benötigt ihr beide Handschuhe. Obacht: Nicht alles in Half-Life: Alyx lässt sich per Hand oder mit den Handschuhen bewegen. Die Einteilung in beweglich und nicht beweglich ist nicht immer logisch, aber man lernt irgendwann, was geht und was nicht. Zudem hat Alyx das gleiche Problem, das auch die meisten anderen Spiele noch immer haben: Das Gewicht von großen Gegenständen wird nicht

korrekt simuliert. Leichen oder Sessel reagieren etwa nach kleinen Stupsern, als wögen sie nur wenige Gramm.

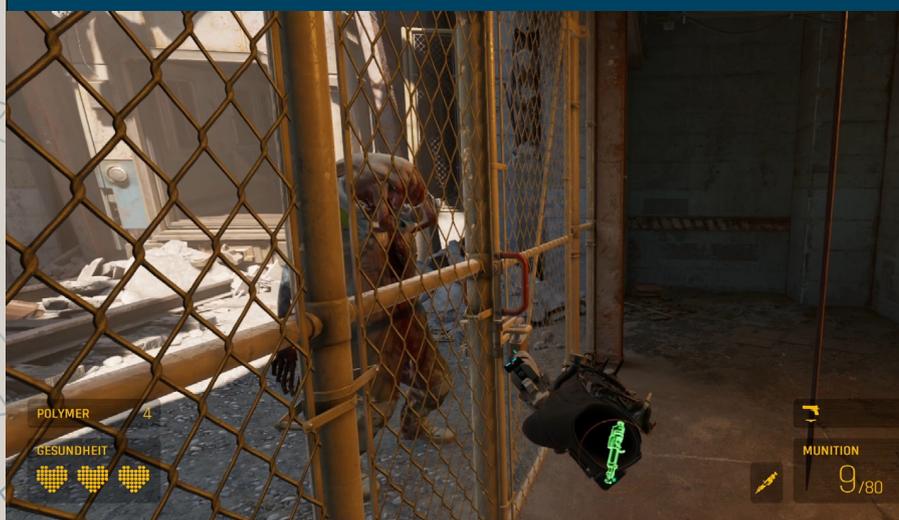
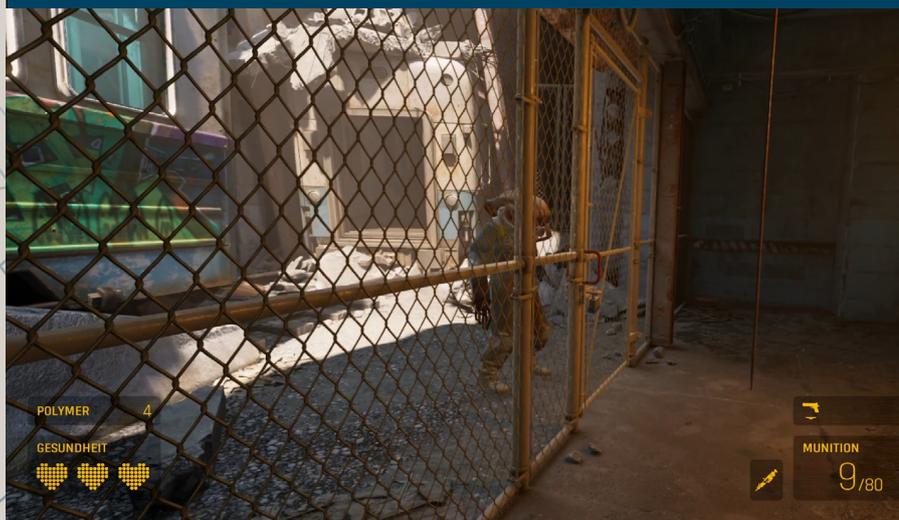
### Ab in den Rucksack

Habt ihr ein Polymer oder auch Munition in der Hand, werft ihr das Zeug mit einer flüssigen Bewegung über die Schulter. Dann landet es automatisch und mit einem entsprechenden Signalgeräusch im Rucksack. Lediglich bei Schrot müsst ihr aufpassen. Zumindest in unserer Testversion war es noch so, dass Alyx gerne mal zwei Schrotpatronen gleichzeitig »fing«, aber nur eine davon verschwindet im Rucksack. Bitte dringend auch immer nochmal den Boden hinter euch checken, wenn ihr glaubt, zwei Patronen in euren Ranzen geworfen zu haben, denn Schrot ist so wichtig wie selten!

Energiezellen, Gesundheitsspritzen und Medstation-Würmer verstaut ihr in euren Handschuhen. Das klingt komisch und ist auch nicht sonderlich logisch, aber spielmechanisch sinnvoll. Das Zeug holt ihr dann einfach mit der jeweils anderen Hand raus und setzt es an den entsprechenden Stellen ein. Extra cool: Die Gesundheitsspritzen rammt ihr euch einfach da hin, wo im echten

## Zombies clever loswerden

Oft müsst ihr euch gar nicht selbst mit den Zombies anlegen. Überlasst die doch den Barnacles, auch wenn ihr vielleicht vorher wie hier eine Tür aufschließen müsst.



Gerade in Stresssituationen kann das Nachladen zu Panikattacken führen. Doch das Coole daran: Man lernt recht schnell, dass man im Idealfall nie mit leeren Knarren um eine Ecke biegt. Und das Fiese daran: Halbvolle Magazine lassen sich nicht wie in handelsüblichen Shootern einfach mal zu ganzen aufstocken, ihr müsst die Dinger schon komplett leer schießen.

### Das Multitool

Anfangs fasst eure Pistole nur wenige Schuss, später könnt ihr die Magazingröße an einer der Upgrade-Maschinen ... nun, vergrößern. Ihr könnt einen Autolader an die Schrotflinte flanschen oder einen Laserpointer an die Combine-Knarre schrauben. Für jede der drei Waffen gibt es mehrere Ausbauoptionen. Bevor ihr so eine Upgrade-Maschine allerdings in Betrieb nehmen könnt, müsst ihr ausreichend Polymer gesammelt haben und ein kleines Puzzle lösen – mit eurem Multitool, das außerdem die überall rumhängenden Tresore (darin im Regelfall Munition) nach einem kleinen Geschicklichkeitstest öffnet und zerstörte Stromkreise wieder repariert. Für Letzteres fahrt ihr mit dem Tool die Wand entlang und macht so die Routen der Kabel sichtbar. Kommt ihr an eine Stromkreuzung, könnt ihr die Verbindungen umlenken. Fun fact: An einer Stelle dachte ich, ich sei mit 163 cm (im Ausweis stehen lächerliche 162 cm) zu klein, um an den Switch zu gelangen. Ich musste mich erst (im Spiel) auf eine Kiste stellen und mich dann trotzdem noch (in echt) mit ausgestrecktem Arm auf die Zehenspitzen hieven. Dabei habe ich sehr wahrscheinlich geächzt und geflucht. (Offenlegung: Ich habe.)

### Kein HUD

Zwischen Waffen, Multitool und leerer Hand wechselt ihr über eine Anzeige im Spiel, die nur eingeblendet wird, wenn ihr sie auslöst, ansonsten ist sie unsichtbar. Alle Informationen, die ihr benötigt, findet ihr an den Waffen (wie viel Schuss ihr noch habt) oder an den Handschuhen (wie viel Polymer ihr schon gesammelt habt, wie viele Patronen noch im Rucksack lagern, ob ihr Heilspritzen oder Granaten auf Vorrat habt und wie es euch gesundheitlich geht). So stört euch keine Einblendung beim Erkunden der Levels oder bei den intensiven Schießereien. Da stören höchstens morsche Knie, wenn man sich hinter eine Deckung kauern muss. Für Streams, Videos oder Screenshots hat Valve allerdings ein HUD eingebaut, das lediglich die Zuschauer sehen. Clever.

### Noch immer in den Knochen

Clever ist ein schönes Stichwort für meine abschließenden Gedanken: Klar, Alyx hat seine Macken. Dass es keine deutsche Sprachausgabe gibt, stört uns in anderen Spielen nicht so sehr, wir verbuchen das im Regelfall nicht als Minuspunkt bei der Präsentation oder Atmosphäre. Aber bei Alyx oder generell in VR stören eingeblendete

Leben euer Körper ist. Etwa direkt in den Bauch oder in den Unterarm.

Munition fischt ihr kontextsensitiv mit einer flüssigen Bewegung aus eurem Rucksack. Bedeutet: Habt ihr eure Pistole in der einen Hand, reicht ein Griff über die Schulter mit der anderen Hand, um an ein Pistolenmagazin zu kommen. Das leere Magazin müsst ihr dann auswerfen, das neue reinst-

cken und dann entweder realistisch den Schlitten nach hinten ziehen oder die Knarre via Tastendruck scharf machen.

Dieser Nachladeprozess ist bei den anderen beiden Waffen ähnlich und wesentlich zeitaufwendiger als ein einfacher Druck auf die R-Taste. Aber so lässig das auch ist, und so sehr man sich allein wegen der Bewegungsabläufe wie eine Actionheldin fühlt:



**Dennis Ziesecke**  
@Dod1977



Nach drei Jahren fast täglicher VR-Nutzung nutzt sich der Wow-Effekt und die beeindruckende Immersion von Virtual Reality ein wenig ab, es wurde immer schwerer, mich zu begeistern. Dachte ich. Und dann kam Alyx. Im Gegensatz zu den eher halbherzigen VR-Ver suchen Bethesdas hat Valve sich genau überlegt, wie ein Spiel in VR funktionieren muss, um Spaß zu bringen. Ich habe mich lange nicht mehr so als Bestandteil eines Spiels gefühlt. Die Inszenierung ist grandios – das beginnt beim packenden Spielstart und zieht sich bis zum Ende durch. Leerlauf? Fehlanzeige. Die Half-Life-Formel mit spannenden Kämpfen, nicht zu schweren Puzzles und Storytelling mischt sich mit einer beeindruckenden Grafik, das Endergebnis schlägt jedes bisherige VR-Game und sogar viele »flache« Titel locker. Mich begeistern aber auch Details: Room Scale fühlt sich gut an, da im Gegensatz zu vielen anderen VR-Titeln die Schrittlänge im Spiel mit der realen übereinstimmt. Intuitiv wandere ich dann durch mein Wohnzimmer und vergesse fast sofort, dass ich eben nicht in City 17 bin. Trotzdem lässt sich Alyx auch im Sitzen und mit wenig Spielfläche genießen. Und ganz nebenbei ist das Spiel ein gigantischer Fan-Service für alle, die Half-Life lieben. Zumindest mit den Index-Controllern oder Oculus Touch, die Vive-Wands rauben mir dann doch massiv den Spielspaß und reißen mich schnell aus der Immersion. Hier zeigt sich, dass die Wahl der Controller fast wichtiger ist als die der richtigen VR-Brille: Auch mit den vergleichsweise günstigen Oculus-Brillen verliert das Spiel nicht an Faszination. Aus Sicht eines VR-Enthusiasten ist Half-Life: Alyx die Erfüllung eines Traumes.



**Petra Schmitz**  
@Flausensieb



Während Dennis VR in den letzten Jahren regelrecht gelebt hat, habe ich nur immer mal wieder Stichproben genommen. Natürlich hat mich die Technik fasziniert, aber der Funke wollte dann doch nicht recht überspringen. Nun hatte ich bei Alyx keine große Wahl, irgendjemand musste es ja testen, nicht wahr? Und wer bin ich denn, dass ich bei einem neuen Half-Life »Ne, lass mal!« sage? Jetzt habe ich den Salat, den ich übrigens mit Dennis teile. Wir beide glauben, dass Menschen, die mit Half-Life: Alyx in die VR einsteigen, von anderen aktuellen Titeln enttäuscht sein könnten. Zu gut ist das Erleben, zu clever und zu sauber das, was Valve geleistet hat. Nach den ersten Schritten im Spiel wählte ich mich bereits mehrere Hundert Euro ärmer, denn nun führt für mich kein Weg mehr an einem VR-System vorbei. Auch und vor allem weil ich Alyx gerne noch mal spielen möchte. Aber auch abseits von der reinen VR-Faszination macht Half-Life: Alyx so vieles richtig. City 17 fühlt sich so an, wie ich es erhofft habe, ich habe sofort den Half-Life-Vibe in mir gespürt. Die Sounds, die Optik, alles stimmt. Anders als mit Half-Life 2 kam bei mir auch keine Langeweile auf, weil sich Abschnitte nicht wie Kaugummi zogen. Das Pacing ist nahezu perfekt. Und in Sachen Story und Fan-Service drückt das Ding genau die richtigen Knöpfe zur richtigen Zeit. Etwa wenn ... ja, nein. Auch hier kein Wort über die Handlung. Ich weiß, dass viele von euch Mangels VR-System auf Streams und Videos zugreifen werden, zum Beispiel unser Testvideo. Das ist natürlich super, aber Alyx ist leider so ein Ding, das man erlebt haben muss, um zu spüren, warum es etwas Besonderes ist.

Untertitel nun mal ordentlich. Dann wäre da die Gängelei mit der Taschenlampe, die Schrotpatronen, die nicht im Rucksack landen, die zuweilen blödsinnige Physik sowie die für VR-Enthusiasten vielleicht störende Tatsache, dass Free Locomotion bei Höhenunterschieden halt macht und man sich doch wieder über Hindernisse teleportieren muss. Aber bei all dem großartigen Erleben, das dieses Spiel dazwischen vermittelt, geht das unter wie ein großer Steinquader, den man in einen See schubst. Nämlich schnell. Valve hat vier Jahre an Alyx gearbeitet und sich selbst in dieser Zeit eine Menge beigebracht, schlaue Lösungen für Probleme gefunden und Interaktivität sowie Immersion auf ein neues Level getrieben. Ersteres wird

man spätestens feststellen, wenn man versucht, sich einen der vielen Bauhelme aufzusetzen – und dann klappt das sogar! Letzteres spürt man nicht erst, wenn man wie ich gegen einen Tisch rennt, weil die Panik es dem Körper befiehlt. Man spürt es, wenn man Schubladen aufzieht, wenn man auf hohen Simsen balanciert, wenn man Türen vorsichtig öffnet, einem Headcrab-Zombie in die Headcrab schießt, um die Tür danach schnell wieder zu schließen, weil im Raum noch mehr Gegner lauern. Oder wenn man sich die Hand vor den Mund halten muss, um nicht verräterisch zu husten. Kurz: Half-Life: Alyx wird mir noch lange in den Knochen stecken. Wesentlich länger, als ich blaue Flecken deswegen haben werde. ★



Was ist jetzt wichtiger: Wand bewundern oder die Headcrabs erschießen?

## HALF-LIFE ALYX

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 7500 / Ryzen R5 1600	Core i7 6700K / Ryzen R5 1600
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580	Geforce GTX 1080 / Radeon RX Vega
12 GB RAM, 50 GB Festplatte, VR-Brille	16 GB, 50 GB Festplatte, VR-Brille

### PRÄSENTATION



- beeindruckende Animationen
- fantastisches Sounddesign
- viele Details und Effekte
- sehr gute (englische) Sprecher
- keine deutsche Sprachausgabe

### SPIELDESIGN



- cleverer Einsatz von VR-Möglichkeiten
- gute Mischung aus Erkunden, Rätseln und Schießen
- Waffen-Upgrades sinnvoll
- Sitz-Spielen möglich
- kein freier Taschenlampen-Einsatz

### BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- vier Bewegungsoptionen für jeden Magen
- Autosaves und freie Quicksaves
- Stöberfreudige werden belohnt
- die Gegner sind keine Kugelschwämme

### ATMOSPHÄRE / STORY



- tolles Geplänkel zwischen Alyx und Russell
- gelungene Verknüpfung mit den alten Spielen
- dichter City-17-Vibe
- ein paar irrsinnig gute Überraschungen
- knallharte Panikabschnitte

### UMFANG



- rund 15 Stunden Spielzeit
- optionale Räume
- mehrere Waffen-Upgrades
- coole Achievements
- nur wenige Waffen

### FAZIT

Half-Life: Alyx ist aktuell das Nonplusultra der VR-Spiele, daran werden sich in Zukunft noch viele Titel abarbeiten müssen.

