

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Valves Schachzug: Half-Life: Alyx

Ferdi am Montag, dem 2. Dezember 2019

**Es gibt Ereignisse im Leben, die sind so unglaublich, da sitzt man – genauer ich – sprachlos und staunend vor dem Monitor. Das passiert eher selten. Eigentlich ja nie. Gestern aber war genau so ein Moment. Valve hat einen Trailer ihres kommenden Spiels zu einer Serie veröffentlicht, an die niemand, wirklich niemand, mehr so recht geglaubt hatte. Ich war geflasht. Die Serie heißt Half-Life und ihr neues Spiel Half-Life: Alyx.**

Ich spiele Videospiele seit den 80ern. Die Half-Life-Reihe, aber ganz besonders Half Life 2, gehört zu den intensivsten Spielerfahrungen meines Lebens und Half-Life 2 zu meinen absoluten All-Time Favoriten. Videospiegelgeschichten ist ja nicht gerade dafür bekannt, über aktuelle oder gar kommende Spiele zu berichten; ich bin mir aber ziemlich sicher, dass der liebe André bei diesem Spiel eine Ausnahme machen wird. Über Half-Life ist hier schon so viel geschrieben worden.

Er selbst hat einen ganz hervorragenden Beitrag mit dem Titel „[Das Geheimnis von Half-Life 2](#)“ geschrieben, der sogar in Wikipedia verlinkt ist. Einen ganzen Beitrag hat André den [Klangwelten in Half-Life 2](#) gewidmet. Er hat aber auch in seinem Text „[Warum wir Half-Life 3 nicht brauchen](#)“ eine Frage in den Raum geworfen, die nach letzter Woche wohl keiner mehr so stellen würde.

Dennis Hanert hat Half-Life zum 20-jährigen Jubiläum mit dem Beitrag „[Weißt du noch? Half-Life von 1998](#)“ geehrt. Ich habe Half-Life gleich mehrfach für Flow und Narration missbraucht. Robert Reiche beschreibt in seinem Beitrag „[Half-Life 2: Episode 2 – Von Credits und Tränen](#)“ den brutalsten Cliffhanger der Videospiegelgeschichte, mit der die Serie ihr jähes Ende fand. Bis jetzt.

Wer so tickt wie ich gibt keine Ruhe, bis er alle wichtigen Infos gesehen und gelesen hat. Natürlich zuerst die eher spärlichen Infos auf Valves Homepage, das sind nunmal Quellen aus erster Hand. Genauso wie die wenigen, aber sehr aufschlussreichen Interviews. Vor allem das Video-Interview mit drei der Entwickler, namentlich Dario Casali, Robin Walker und David Speyrer, das der kanadische Journalist Geoff Keighley geführt hat, aber auch das Interview von Valves Designer Greg Coomer gegenüber der [IGN](#) und das Interview auf [The Verge](#) mit Valves David Speyrer.

Was kommt da auf uns zu?

---

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Wer den Trailer noch nicht gesehen hat, hat das hier und jetzt sofort nachzuholen!

## Half-Life: Alyx ist ein Prequel

Noch werden wir nicht erfahren, wie der Cliffhanger aus Half-Life 2 Episode 2 aufgelöst wird, denn Half-Life: Alyx ist keine neue Episode zu Half-Life 2 und auch kein Half-Life 3. Davor hatten die Entwickler wohl zu viel Angst, Half-Life 3 war zu furchteinflößend, wie Robin Walker in einem Interview zugab.

Half-Life: Alyx soll zwischen den Ereignissen von Half-Life 1 und Half-Life 2 angesiedelt sein. Wir erinnern uns: Half-Life 2 spielt 20 Jahre nach den Half-Life 1-Ereignissen in Black Mesa, die dazu geführt hatten, dass die Außerirdischen namens Combine durch ein Portal in die Erde eingedrungen sind und die Weltherrschaft an sich gerissen haben – in nur sieben Stunden.

„As Alyx, players take the fight to the Combine to save the future of humanity.“

Valve

Anschließend hat unser Protagonist, Gordon Freeman, fest geschlafen ... 20 Jahre lang. Bis er vom G-Man aus seiner Stasis geweckt wurde, nur um ihm eine neue Aufgabe zu erteilen („der richtige Mann am falschen Ort“). Half-Life 2 begann dann mit der Zugeinfahrt in City 17, eine von den Combine durchnummerierten intakten Städten, in die die Combine die überlebenden Menschen zwangsumgesiedelt haben. Valves David Speyrer empfiehlt übrigens Half-Life 2 bis Episode 2 vor Half-Life: Alyx durchzuspielen,

“... for reasons that will become clear as you progress.“ Was immer er damit meint ...



Ein Half-Life-Teil ohne den G-Man ist eigentlich unvorstellbar. Der G-Man war es, der Gordon Freeman aus dem Stasis-Winterschlaf geweckt hatte. (Bild: Valve)

## Welcome back to City 17

Im kommenden Teil sind Alyx und ihr Vater vor einigen Jahren in die Stadt 17 zwangsumgesiedelt worden, gibt Valve auf ihrer Homepage bekannt. Vor einigen Jahren also. In Half-Life 2, also 20 Jahre nach dem Krieg, ragte die Zitadelle bereits hoch über City 17. In Half-Life: Alyx befindet sie sich noch im Aufbau. Verständlich, die ist ja auch 3,4 km hoch; das dauert. Der Trailer zeigt eine beeindruckende Kamerafahrt zur hoch über City 17 thronenden Combine-Zitadelle. Umherfliegende Helikopter transportieren lange Metall-Panels hinauf, überall hängen gewaltige Stahlseile herunter; im Video sieht und hört man die knisternde Energie, die durch die stählernen Adern strömt, hoch oben sind im Nebeldunst Gerüste zu erkennen. Im Vordergrund sieht man die Stadt City 17 liegen, die genauso aussieht, wie man sie sich immer vorgestellt hat. Half-Life: Alyx spielt also wenige Jahre nach dem siebenstündigen Krieg. Gordon Freeman schläft noch; der Widerstand beginnt dennoch.

### „In real scale“

Dario Casali hat im Interview mit Geoff Keighley einen bemerkenswerten Halbsatz gesagt. Geoff schwärmte gerade u. a. von der real wirkenden und hochaufgelösten City 17, als Dario ergänzte: „... in real scale“, also im realen Maßstab. Anschließend schildert Geoff den ersten Moment des Spiels:



Im Herzen von City 17 entsteht die mächtige Zitadelle der Combine. (Bild: Valve)

*Ich will nicht zu viel verraten, aber wenn man im Spiel zum ersten Mal rausgeht, denkt man „Wow! Die Zitadelle!“ und man ist vom Sound und den visuellen Eindrücken überwältigt.*

*Geoff Keighley, Journalist*

In Half-Life 2 war City 17 schon sehr beeindruckend, obwohl ja nur wenige Gebäude zu sehen oder gar zu betreten waren. Die Größe und Weite wurde nur vorgegaukelt durch u. a. geschickt platzierte Combine-Absperrungen. Wenn ich mir aber City 17 „in real scale“ vorstelle. Jede Straße, jedes einzelne Gebäude, die Zitadelle, einfach alles „in real scale“, das wird gewaltig. Wow! Ich habe große Lust, durch die Stadt zu streifen; nervige Combine-Soldaten und Strider hin oder her. Dieser winzige Halbsatz ist so groß!

## Totgeglaubte leben länger

Valve war in den vergangenen 12 Jahren keineswegs untätig, sagt David Speyrer: Sie haben an verschiedenen Spielen gearbeitet, die aus guten Gründen (die aber nicht näher erläutert wurden) nie veröffentlicht worden sind und parallel dazu permanent an der Source-2-Engine entwickelt. Das waren stets Meilensteine auf dem Weg hin zu Half-Life: Alyx, so Speyrer. Mit VR hat Valve schon seit vielen Jahren experimentiert. 2016 veröffentlichte Valve schließlich ihr erstes VR-Spiel, „The Lab“, und begann gleichzeitig mit weiteren VR-Experimenten. The Lab diente auch dazu, die Mechaniken von VR zu verstehen.





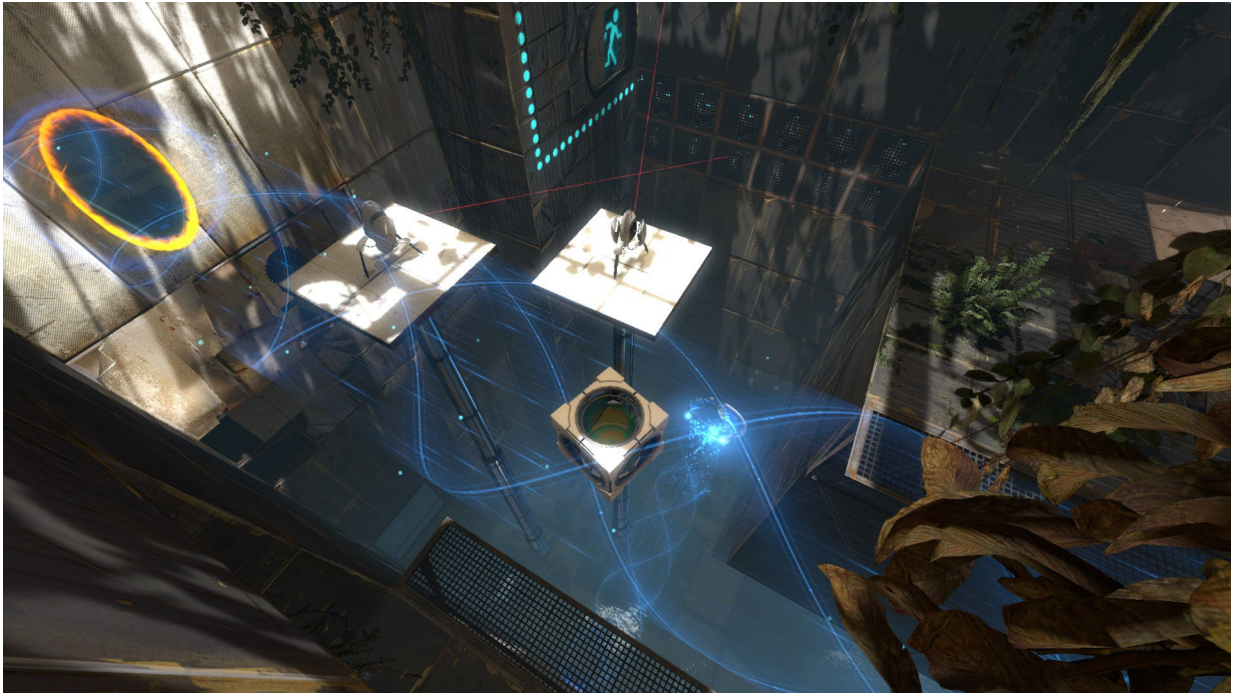
Spielszene aus The Lab. Das erste VR-Spiel von Valve aus 2016, das auch veröffentlicht worden ist. (Bild: Valve)

## Wo bleibt der große Triple-A-VR-Titel?

Nach „The Lab“ hat sich Valve gefragt, wo der große VR-Titel bleibt. Es gab einen großen Hype um VR, jeder glaubte, das wird das nächste große Ding, aber der große AAA-Titel blieb aus. „Wir dachten uns, das könnten wir übernehmen, da wir in Langzeitstrategien investieren“, so Robin Walker.

## Warum Half-Life?

Zu Beginn stand für Valve nicht fest, was für ein Spiel nach „The Lab“ kommen wird. VR stand fest, nicht aber Half-Life. Valve sah sich verschiedene Franchise an, kein Multiplayer, da VR dafür ein zu kleines Publikum hat und zudem schwierige Probleme mit Avataren zu lösen sind. Portal und Half-Life aus dem eigenen Haus sahen nach interessanten Optionen aus. Wer Portal kennt – was zweifelsohne ein hervorragendes Spiel ist –, kann bestätigen, dass es sich wohl eher weniger für VR eignet (wenn dann nur mit einem 10er Pack Kotztüten als Beilage). Half-Life dagegen schon. Es schien für VR wie geschaffen zu sein. Ausgefeilte Story, intensive Kämpfe, physikalische Puzzle, Erkundung der Spielumgebung und vor allem viel Interaktion.



Szene aus Portal 2 mit einer erfrischenden Spielidee: Mit der Portal Gun können auf bestimmten ebenen Flächen wie Wänden und Decke zwei Portale erzeugt werden, die in der Art miteinander in Verbindung stehen, dass ein in das eine Portal eintretender Gegenstand oder der Spieler selbst augenblicklich aus dem anderen Portal unter Beibehaltung von Geschwindigkeit, Winkel und Orientierung austritt. Klingt kompliziert; ist es auch, da es in vielen Leveln anspruchsvolle Kopfarbeit erfordert. (Bild: Valve)

## Warum kein HL3?

Geoff Keighley hat genau diese Frage den Entwicklern gestellt. Robin Walker hat dazu etwas weiter ausgeholt: „Als wir in 2016 mit dem Projekt begannen, war HL3 ein furchteinflößendes Projekt ... VR war der Weg, uns selbst in den Glauben zu versetzen, es zu schaffen.“ Dario Casali ergänzt, dass VR die Plattform und das Rückgrat des Projekts war. Wir haben uns auf die Umsetzung der Spielmechaniken von Half-Life in VR konzentriert und alles rund um VR gebaut. Dario Casali weiter: „Es war einfacher (an Half-Life) zu arbeiten, da wir damit starteten es zur Erforschung von VR-Mechaniken zu verwenden. Wir haben dann darüber nachgedacht, wie wir die Mechaniken in VR übertragen können.“

*„VR war so etwas wie die Gravity-Gun in Half-Life 2, um die wir alles entwickeln konnten und nicht ständig das Big-Picture Half-Life 3 vor unserem geistigen Auge hatten.“*

*Robin Walker, Valve-Designer*

## Und so begann es ...

Wir sahen, dass die DNA von Half-Life gut zu VR passte, so Robin Walker, und bauten einen kleinen Prototyp mit typischer Half-Life Umgebung. „Wir ließen den 15-minütigen Prototypen testen und sahen überrascht, dass die Leute damit 45 Minuten verbrachten und ganz andere Dinge taten, als wir erwartet hatten. Sie verbrachten mehr Zeit damit, die Umgebung zu betrachten, zu erkunden und damit zu interagieren. Dieses Verhalten



fügte sich sehr gut in die DNA von Half-Life ein.“

„We thought we had something playtesters would finish in 15 minutes, and instead, players spent 45 minutes exploring it, and didn't want to stop“

*Greg Coomer, Valve-Designer*

Das schien ein Schlüsselmoment für den weiteren Entwicklungsprozess zu sein. Die Entwickler waren mehr als überrascht darüber, wie viel Zeit die Leute damit verbracht haben zu erkunden, zu beobachten und mit der Umgebung zu interagieren, noch bevor es im Prototyp überhaupt einen Grund dafür gab. Zudem hatte alles noch eine fürchterlich niedrige Auflösung, aber das schien keine Rolle gespielt zu haben (kennen wir Älteren ja schon aus 8-Bit-Zeiten ...). Das Gefühl, wirklich da zu sein, die immersive Erfahrung hatte völlig ausgereicht.

„Nach kurzer Zeit haben wir bereits große Fortschritte gemacht und das Produkt wurde immer größer und gewaltiger.“

*Robin Walker, Valve-Designer*

Überhaupt bekommt man durch das Interview von Geoff Kneighly einen guten Eindruck über den Entwicklungsprozess und wie wichtig den Entwicklern die Beobachtung der Spieltester dabei war. Gerade bei VR, wo ja der ganze Körper mit dem Spiel agiert. „Spieltester zeigen bei VR so viel mehr Emotionen und es macht riesigen Spaß, das Spiel darauf aufbauend zu verfeinern“, so Robin Walker „Man kann ihrem ganzen Körper dabei zusehen, wie sie auf verschiedene Situationen reagieren. Wie sie in Panik fallen, die Munitionen fallen lassen, während sie ein Zombie bedroht. Am Boden nach ihrer Waffe suchen usw. ...“



Keine Ahnung, was Alyx da in der Hand hält. Beim plötzlichen Auftauchen der Zombies oder Combine-Soldaten sollen Testpersonen schon mal vor Schreck ihre Waffe fallen gelassen

haben ... (Bild: Valve)

## Umfangreich

Half-Life: Alyx wird groß werden. „An Half-Life: Alyx arbeitet das größte Team, das wir bisher hatten“, sagt Valve-Designer Greg Coomer. „Ungefähr ein Drittel hat bereits an früheren Half-Life-Spielen gearbeitet, einige davon sogar am ersten Half-Life.“

Valve verspricht, dass Half-Life: Alyx „alle Features der klassischen Half-Life“ enthalten wird, einschließlich „Erkundung der Welt, Lösen von Rätseln, intensiver Kämpfe und einer komplex verwobenen Story, die die ikonischen Charakteren mit dem Half-Life-Universum verbindet.“

Laut Greg Coomer brauchten einige Testspieler bei Valve ähnlich lang wie bei Half-Life 2 – und noch etwas länger, wenn sie sich dazu entschieden hatten, die Umgebung zu erkunden und damit zu interagieren. Heißt für Spieler wie mich, die gerne erkunden ~ 20 Stunden und mehr. Für ein VR-Spiel ungewöhnlich lang; aber City 17 ist ja auch ziemlich groß – „in real scale“!

*„Ich habe HL: Alyx durchgespielt (ich brauchte über 15 Stunden) und es in verschiedenen Stadien der Entwicklung gesehen. Dies ist ein vollwertiges Half-Life-Erlebnis, mit einer reichhaltigen, lebhaften Welt, immersivem Kampf, großartiger Erzählung und innovativem Spieldesign.“*

*Geoff Keighley, Journalist*

## Alyx spricht!

Unser Protagonist aus Teil 1 und 2, Gordon Freeman, hat meines Wissens nie ein Wort gesagt, weder in Half-Life 1 noch in Blue-Shift, Half-Life 2, den Add-ons oder sonst wo. Nicht einen Piep hat er von sich gegeben. Alyx dagegen war ja schon immer sehr gesprächig. Auch im kommenden Teil.

Valve ist davon überzeugt, dass die Stimme von Alyx dazu beiträgt, das narrative Storytelling des Spiels zu fördern.

„Schon früh haben wir festgestellt, dass es wichtig ist, dass sich Alyx anders anfühlt als Gordon Freeman“, sagt Greg Coomer. „Alyx als aktiver Teilnehmer an Gesprächen hat es sehr viel einfacher gemacht, die Narration auf natürliche Weise in das Spiel einzubeziehen. Das Ergebnis ist ein intensiveres Storytelling im Laufe des Spiels.“

## Wer ist Alyx?

Wir wissen natürlich, dass Alyx Vance die Tochter von Dr. Eli Vance ist und gemeinsam mit ihm, Dr. Isaac Kleiner und Barney Calhoun im Untergrund eine Widerstandsbewegung gegen die Combine aufbaut. Aber wer steckt hinter Alyx? Valve hatte schon für die Charaktere in Half-Life 1 Castings für die Stimmen vorgenommen – auch für die Gesichter, obwohl man in Anbetracht der grafischen Möglichkeiten dieser Zeit die Ähnlichkeit mit den realen Akteuren nur erahnen konnte.



Alyxs Stimme in Half-Life 2 war die von Merle Dandridge. Dieses Mal wird Alyx von Ozioma Akagha gesprochen, die u. a. bei Wolfenstein II: The New Colossos und Mirror's Edge: Catalyst mitgewirkt hat.

„Casting-Entscheidungen sind unglaublich schwer, vor allem angesichts der Zeitlücke“, sagt Greg Coomer. „Aber als wir Oziomas Auftritt hörten, wussten wir, dass wir die richtige Alyx gefunden hatten.“



So kennt man sie, Alyx Vance aus Half-Life 2. (Bild: Valve)



Sie gab ihr das Gesicht: Jamil Mullen. (Bild: Half-Life Wiki)



Die Stimme von Alyx aus Half-Life 2, Merle Dandridge. (Bild: Half-Life Wiki)





Die Stimme in Half-Life: Alyx: Ozioma Akagha. (Bild: Valve)

Eli Vance wird nicht mehr von Robert Guillaume gesprochen, der leider im Jahr 2017 gestorben ist. James Moses Black hat das übernommen. Dennoch wird man auch bekannte Stimmen hören, darunter Mike Shapiro als G-Man und Tony Todd als die Vortigaunts. Ellen McClain (die Stimme von GLaDOS in der Portal-Serie) kehrt als düstere synthetisierte Stimme des Combine-Überwachungsapparats zurück.

## **Storytelling – oder wer schreibt da eigentlich noch, wo doch alle gegangen sind?**

Ein besonderes Merkmal der Half-Life-Reihe war die fantastische Story und die kluge Art und Weise, wie sie erzählt worden ist; heute würde man wohl von Storytelling und Environment Storytelling sprechen.

Der ursprüngliche Half-Life-Autor Marc Laidlaw verließ Valve 2016 nach 18 Jahren im Unternehmen. Ausgerechnet in dem Jahr, als Valve mit einem neuen Half-Life-Teil begonnen hat. Laidlaw ist nicht irgendwer. Er ist der Kopf des Half-Life-Universums. In einem Interview mit der PC-Games sagte Laidlaw, er habe das Universum von Half-Life 2 so umfangreich angelegt, dass sich weitere Geschichten daraus ableiten ließen. Dem Spieler sollte die glaubhafte Illusion vermittelt werden, er befinde sich tatsächlich in einer anderen Welt. Und ausgerechnet Laidlaw ist 2016 raus aus dem Projekt.

Aber irgendwie schien er dennoch an Alyx beteiligt gewesen zu sein: „Wie bei allen Valve-Spielen ist das Schreiben eine Zusammenarbeit zwischen den Autoren und allen Animatoren, Schauspielern und Level-Designern, die die Erzählung im Spiel selbst implementieren“, sagt Coomer. „Während Marc nicht direkt an Half-Life: Alyx gearbeitet hat (er liegt wahrscheinlich irgendwo am Strand), hat er während der gesamten Entwicklung des Spiels alle Fragen der Autoren großzügig beantwortet.“ Schön zu hören.



Coomer ergänzt, dass neue Mitarbeiter, einschließlich derer des kürzlich übernommenen Firewatch-Entwicklers Campo Santo, „eine wichtige Rolle dabei gespielt haben, neue Perspektiven zu eröffnen, was immer ein entscheidender Teil unseres Prozesses war“. Mir persönlich hat die Art und Weise, wie in Firewatch die Geschichte vorangetrieben worden ist, sehr gut gefallen. Klingt alles gut.

Mit im Boot sind aber auch alte Bekannte. Wie Jay Pinkerton und Erik Wolpaw. Jay Pinkerton ist ein kanadischer Komiker, der als Co-Autor gemeinsam mit Erik Wolpaw die Story von Valves Portal 2 mitgeschrieben hat. Pinkerton gab im Juni 2017 bekannt, dass er Valve aus unbekanntem Gründen verlassen habe. Er kehrte jedoch offenbar zurück, um wieder als Autor für Valve zu arbeiten.



Ein treuer Begleiter von Alyx? (Bild: Valve)

Auch ohne Marc Laidlaw im Boot mache ich mir um die Story und die Erzählform bei diesem hochkarätigen Team keine Sorgen.

*„Die Geschichte ist eine der Besten, die wir je entwickelt haben“*

*Robin Walker, Valve*

Robin Walker offenbar auch nicht: „Eines der Dinge, die uns an unserem Spiel faszinieren, ist, dass wir diese Kombination aus Erfahrungen aus der Vergangenheit und einer frischen Perspektive nutzen konnten, um etwas zu schaffen, das sich wie Half-Life anfühlt, sich aber nicht veraltet anfühlt.“

## Wo ist der Zero Point Energy Field Manipulator?

Auch bekannt als Gravity Gun. Womöglich ist das die geheimnisvolle Waffe, die in Half-Life: Alyx gefunden werden muss. Alyx selbst hat „nur“ Gravity Gloves. Im Video kann man aber ganz gut sehen, dass man mit diesen Handschuhen auf ganz ähnliche Weise wie mit der Gravity Gun die Schwerkraft manipulieren kann. Zum Beispiel durch Heben,

Ziehen und Werfen von Gegenständen. Aber in VR kann man wahrscheinlich noch viel mehr damit anstellen. Das lässt sich schon aus der ersten Szene des Trailers ableiten.



Die Gesundheitsanzeige scheint nun auch im Handschuh integriert zu sein. Auf dem linken Handschuh sieht man drei kleine rote Herzen aufleuchten; fast wie in Zelda. (Bild: Valve)

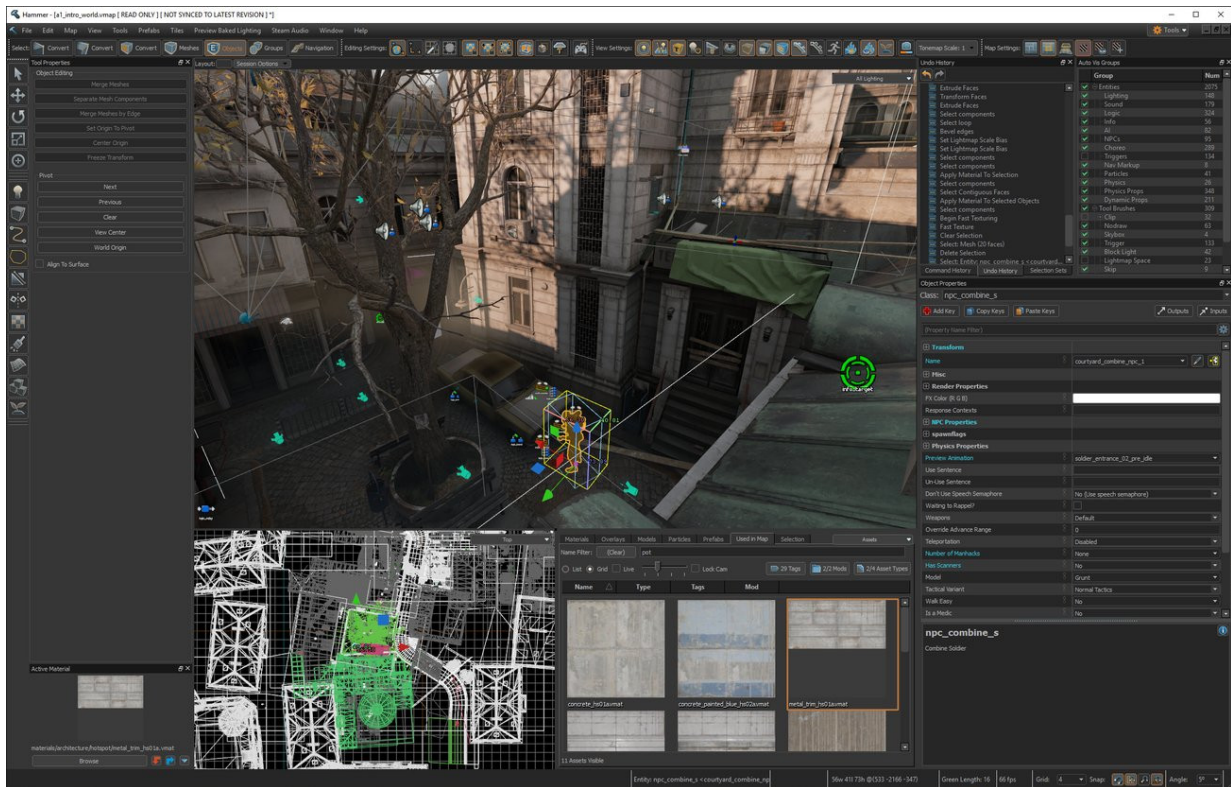
Im Trailer sieht man gleich zu Beginn, wie Alyx sich hinter einem Regal versteckt, sich duckt und vorsichtig mit einer Hand einen Eimer zur Seite schiebt. Später greift sie in ein Regal, schiebt verschiedene Gegenstände beiseite, schnappt sich eine Patrone und lädt die Pistole. In einer anderen Szene hebt sie mit der rechten Hand eine Pistole von einer Motorhaube auf, während sie mit der linken Hand ein Magazin fängt, das ihr jemand auf einem Fenster aus dem 1. Stock zuwirft, um anschließend mit einer fließenden Bewegung die Waffe zu laden. Der Spieler wird ständig aufgefordert, beide Hände zu benutzen. Man muss keine Tastatur-Zuordnungen oder Tastenkombinationen auswendig lernen, um bestimmte Aktionen auszulösen. Alles geschieht intuitiv. Es scheint eine völlig neue Spielerfahrung zu sein, sehr tief und immersiv.

## Wird es eine klassische Desktop-Version mit Maus und Tastatur geben?

Klare Aussage der Entwickler: Nein. „Als wir damit begannen, mit VR zu experimentieren und je öfter wir die Controller und Headsets verwendeten, desto offensichtlicher wurden die Möglichkeiten der Interaktionen die sich daraus ergaben. Die sind so komplex und vielfältig, dass sie sich nicht mehr auf Maus und Tastatur übertragen lassen“, so Dario Casali und weiter: „Die Komplexität, die sich dort abspielt, ist so schwierig ... wir müssten einen ganzen Abschnitt der Tastatur mappen, der nur für die Interaktion mit Türen vorgesehen ist, wenn wir die gleiche Art von Funktionalität haben wollen.“

Mit VR funktioniert das alles intuitiv, ohne weiter darüber nachzudenken. Geoff Keighley erklärt das anhand seiner eigenen Spielerfahrung. Man kann Türen z. B. mit einer Hand einen spaltbreit öffnen, um die Waffe durchzustechen oder mit dem Kopf kurz hereinzuspähen, schnell eine Granate reinzuwerfen und die Tür wieder zu schließen. Man

kann sie aber auch einfach aufstoßen. Half-Life-VR ermöglicht, die Hände und den Kopf völlig unabhängig voneinander zu bewegen – alles gleichzeitig im dreidimensionalen Raum. Und dazu noch mit der Umwelt mit Hilfe der Gravity Gloves zu interagieren. Das wird eine völlig neue Spielerfahrung werden. Unterstützt werden dagegen so ziemlich alle gängigen VR-Brillen auf dem Markt. Und es wird diverse Möglichkeiten geben, wie man VR einsetzen möchte, z. B. raumfüllend, sitzend & stehend, fortlaufende Bewegung mittels Analogstick zum Gehen und Laufen usw.



Mit den für das Spiel verfügbaren Source-2-Werkzeugen können Spieler nach Herzenslust neue Level für die Community erstellen. Valves Leveleditor „Hammer“ wurde mit allen VR-Gameplay-Werkzeugen und -Komponenten aktualisiert. (Bild und Text: Valve)

Möglicherweise übernimmt eine klassische Desktop-Umsetzung für Maus & Tastatur die Community, denn Valve stellt den Leveleditor „Hammer“ zur Verfügung. Valve wird das vermutlich aber nicht wollen und sicher nicht auf Steam bereitstellen.

## Was sagt der Boss?

„VR hat uns mit Energie versorgt“, sagt der Gründer von Valve, Gabe Newell. „Wir haben viel in die Technologie investiert. Aber wir sind im Herzen Spieleentwickler, und es ist sehr aufregend, uns einem VR-Spiel zu widmen, das so ehrgeizig ist. Es fühlt sich an wie der Höhepunkt vieler Dinge, die uns sehr am Herzen liegen: wirklich großartige Spiele, modernste Technologie und offene Plattformen.“

## Und wie geht es weiter?

Valve verfügt nun über die Technik (Source 2), weitere Titel im Half-Life-Universum zu entwickeln. Der Journalist Geoff Keighley hat es schön formuliert. Half-Life: Alyx fühlt sich wie eine Brücke an. Eine Brücke zu mehr. Die Art, wie sich Half-Life: Alyx anfühlt, wie es aussieht und wie es sich spielt, weckt Erwartungen zu mehr.





Einblicke in City 17. Auf der Straße patrouilliert ein Strider, aber dieser ist anders, mit seltsamen Metallteilen an den Beinen und einer Plattform, die einen Soldaten der Combine auf dem Kopf trägt. Ein früher Prototyp? Man beachte auch die vielen Details, wie z. B. die Wandbemalung, die City 17 Charakter verleihen. (Bild: Valve)

The Verge fragte Valves David Speyrer, ob dies eine vollständige Rückkehr zu Half-Life sei und ob wir nun mehr Spiele in der Serie erwarten könnten, da Valve endlich aus dem Stasisschlaf erwacht sei. „Es ist wahrscheinlich keine Überraschung, dass viele Leute bei Valve schon lange in das Half-Life-Universum zurückkehren wollten“, sagte Speyrer. „Und diese Erfahrung hat das nur verstärkt. Natürlich müssen wir abwarten, wie die Leute auf Half-Life: Alyx reagieren, sobald es fertig ist, aber wir würden es lieben, es weiter zu pushen“, so Speyrer.

## Und was meint der Ferdi dazu?

Der Ferdi hat keinen Zweifel daran, dass Half-Life: Alyx ein fantastisches Spiel werden wird. Der Ferdi hat zwar noch nie ein VR-Spiel ausprobiert, er glaubt trotzdem fest daran, dass Valve VR auf eine neue Ebene heben, und uns großartige Spielerlebnisse beschern wird. Warum? Weil sie sich so lange und so intensiv damit befasst haben wie kein anderer. Weil sie das Spielerlebnis durch die Beobachtung der Spieltester immer weiter verfeinert haben; bis zur Perfektion. Kleinste Bewegungen mit Händen und Fingern lassen sich mit der Index mit einer Genauigkeit vollziehen, die es bis dato nicht gab – glaubt Ferdi.

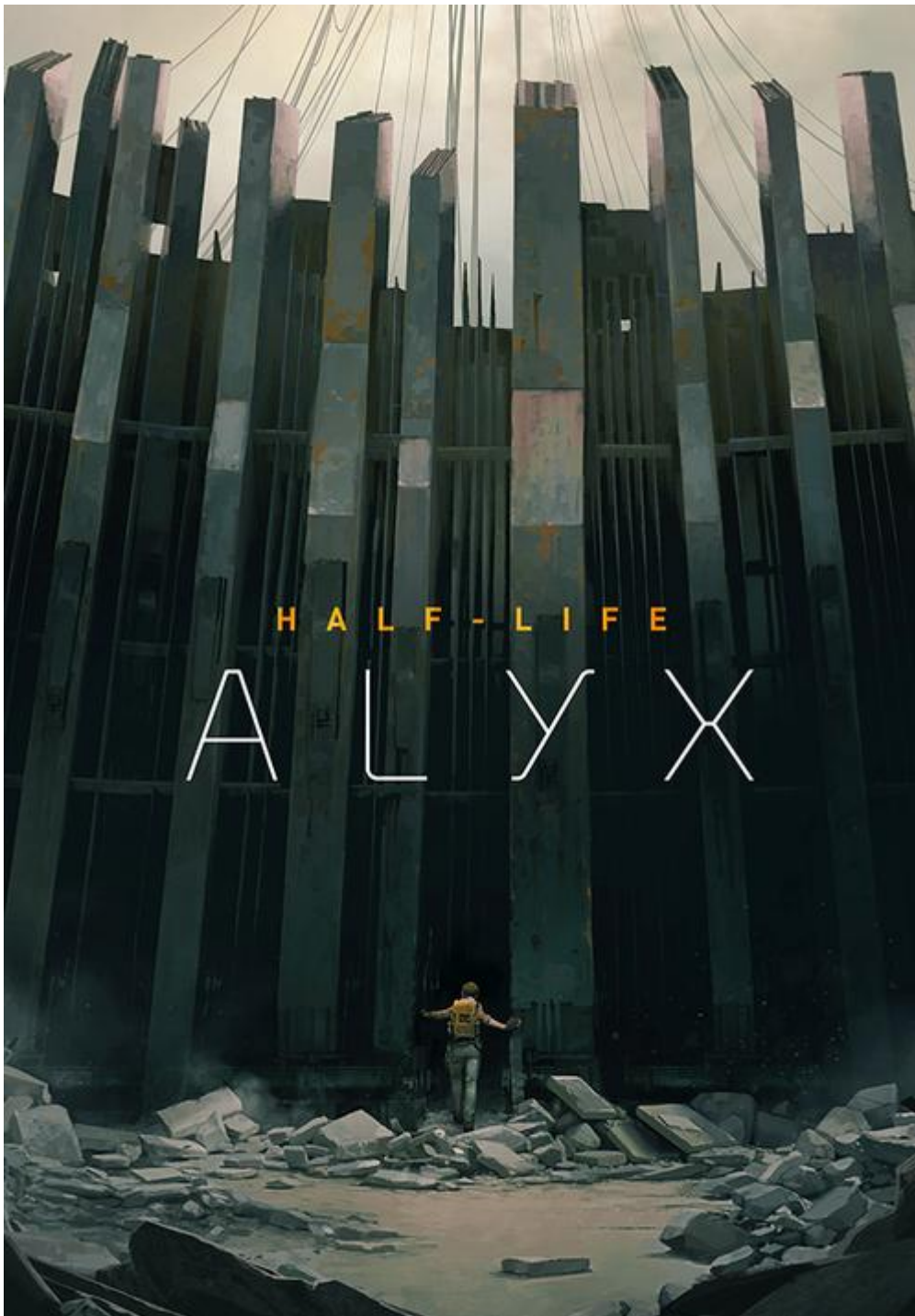
Weil sie eine Mannschaft um sich geschart haben, die ein tiefes Verständnis der Half-Life-DNA im Blut haben. Und Leute zurückgewinnen konnten – und mit den Firewatch-Machern gefunden haben – die den Faden der Geschichte aufnehmen, und in einer erfrischenden Art und Weise fortführen werden. Storytelling at its best.

Weil der Trailer eine Atmosphäre schafft, die einfach so viel Lust auf mehr macht. Weil der Ferdi zu gerne wieder in die Welt von City 17 abtauchen möchte. Weil der Spirit von Half-Life nicht nur im Trailer, sondern auch im ganzen Team spürbar ist.



Der Ferdi weiß aber auch, dass sich viele dieses Erlebnis nicht leisten können und nicht leisten wollen. Die VR-Brille von Steam, die „Index“ kostet ~ 1.000 €. Ok, andere sollen auch funktionieren und sind günstiger, aber eben auch nicht billig zu haben. Die Minimalanforderungen an den PC sind auch ziemlich hoch (12 GB RAM; Core i5-7500 / Ryzen 5 1600; GTX 1060 / RX 580 – 6GB VRAM).

Und doch wird der Ferdi das spielen; vielleicht nicht gleich zum Release. Das macht der Ferdi sowieso fast nie. Im März hat er ohnehin kaum Zeit. Dafür aber irgendwann in 2020. Rise and Shine.



coming soon in march 2020. (Bild: Valve)

PS: ... der Ferdi ist sich übrigens ziemlich sicher, dass Half-Life 3 kommen wird ?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 2. Dezember 2019 um 08:19 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). 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.videospiegelgeschichten.de>