

Half-Life 2 VR

EIN GANZ NEUES ERLEBNIS

Genre: **VR-Shooter** Publisher: **Source VR Mod Team** Entwickler: **Source VR Mod Team** Termin: **16.9.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **13 Stunden** Preis: **kostenlos für HL2-Besitzer** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Zur Volljährigkeit macht der Shooter-Klassiker den nächsten, überfälligen Technikschrift. Unser VR-Tester schwärmt: Seit Half-Life: Alyx hat ihn nichts so beeindruckt. Von Dennis Ziesecke



Dennis Ziesecke

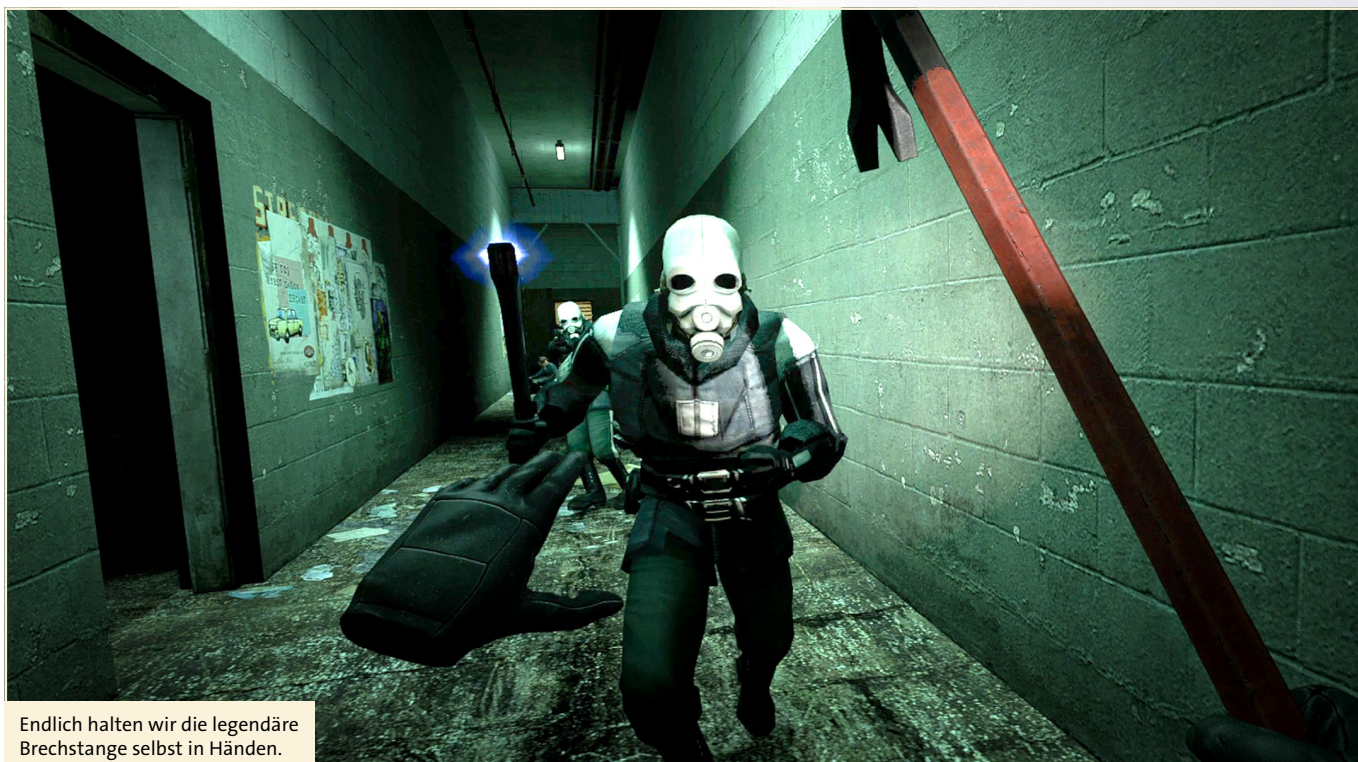
Dennis schreibt als freier Autor für GameStar. Er ist seit vier Jahren ein ausgewiesener Virtual-Reality-Experte, denn in seinem Haus lagert so ziemlich jedes VR-Headset, das jemals erschienen ist, von der Oculus Quest bis zur Valve Index. Dennis ist zudem der Gründer von VR-Legion.de.

Als Half-Life 2 im November 2004 erschien, war die Aufregung in der Spielergemeinde groß. Einerseits weil es zweifelsfrei ein grandioses Spiel mit einer für seine Zeit mehr als

beeindruckenden Optik samt Physikeffekten war und dazu noch mit vorbildlichem Storytelling aufwartete. Satte 93 Punkte vergaben wir einst im Test. Andererseits gab es auch

viele negative Stimmen, die primär mit einem Gaming-Service zu tun hatten: Valves Half-Life 2 musste online über das damals noch selten genutzte Steam aktiviert werden. In einer Zeit, in der PCs noch nicht zwangsläufig (dauerhaft) mit diesem seltsamen Internet verbunden waren.

Wir Menschen des Jahres 2022 wissen: Die positiven Stimmen haben überwogen, Steam ist inzwischen ein etablierter Service, auf den viele nicht mehr verzichten wollen, und Half-Life 2 befindet sich an prominenter Stelle in unserer Top 250 der besten Spiele,



Endlich halten wir die legendäre Brechstange selbst in Händen.



Eignet sich für euch, wenn ...

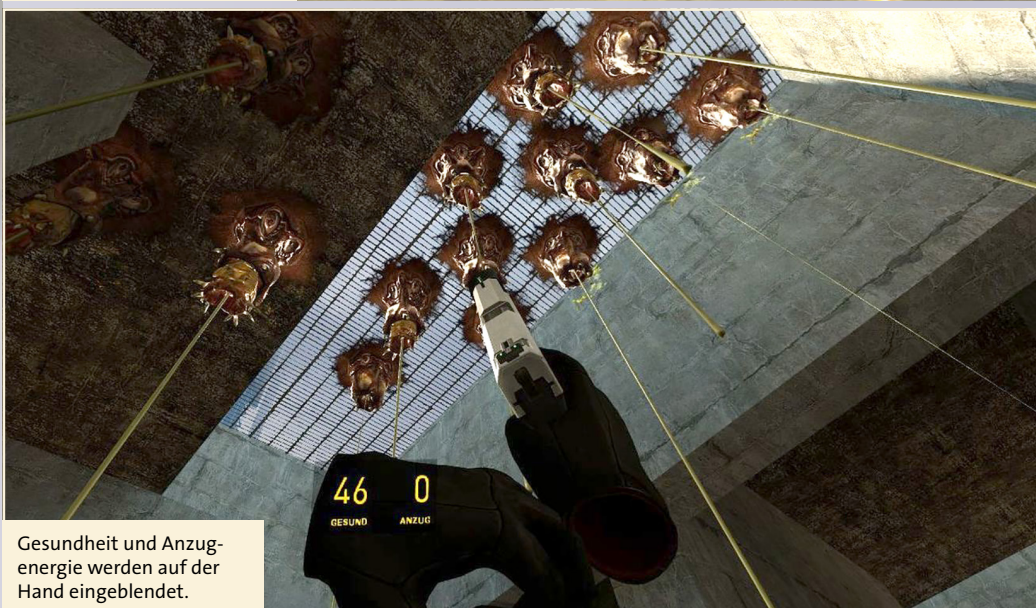
- ... ihr Half-Life 2 neu oder erstmalig erleben wollt.
- ... euch in VR nicht so schnell übel wird.
- ... ihr Singleplayer-Shooter mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr die alte Grafik nicht mehr sehen könnt.
- ... euch die lange Hoverboat-Sequenz anödet.
- ... ihr keine VR-Brille habt.



Ravenholm gewinnt durch VR noch mal einen ganzen Schwung zusätzlichen Grusel.



Gesundheit und Anzugenergie werden auf der Hand eingeblendet.

genauer auf Platz drei. Nun geht das inzwischen echt alte Spiel einen Schritt in die Zukunft. Mit der offiziell und kostenlos bei Steam erhältlichen VR-Mod von Half-Life 2.

Acht Jahre Entwicklungszeit

Seit dem ersten Aufmerksamkeits-Hype für die Virtual Reality durch die Oculus Rift erzählen VR-begeisterte Menschen, wie beeindruckend doch Half-Life 2 in der virtuellen Realität sein müsse. Als Razer dann im Jahre 2013 ein (gescheitertes) VR-Eingabegerät namens Hydra vorstellte, setzten sich tatsächlich einige besonders enthusiastische Menschen an ihre Computer, um eine VR-Modifikation für Valves Shooter zu entwickeln.

Es kam wie so oft bei Mods: Die Entwicklung kam ins Stocken und ruhte dann lange. Genau genommen sogar bis Juli 2021, wie uns Holger Frydrych berichtete, einer der Programmierer des Mod-Teams. Und dann ging alles erstaunlich schnell: Seit dem 16. September 2022 steht die Mod offiziell bei Steam zum Download bereit und kann mit jedem SteamVR-fähigen Headset gespielt werden. Wir haben es mit Oculus Quest 2 via Airlink sowie der Valve Index getestet und uns dabei unter anderem über die geringen Systemanforderungen gefreut. Noch handelt es sich aber um eine Beta, die Ent-

wicklung ist also noch nicht abgeschlossen (weshalb wir auch auf eine Wertung verzichten). Und Spoiler-Alarm: Ein paar Nickeligkeiten haben wir im Test dann auch gefunden. Nichtsdestotrotz lässt sich Half-Life 2 in VR komplett durchspielen – und das sorgt sicher nicht nur bei Freeman-Fans für ein breites Grinsen im Gesicht. Schließlich ist Half-Life 2 auch 18 Jahre nach Release immer noch ein sehr gutes Spiel, das durch den VR-Modus stark an Immersion gewinnt.

In Gordons Haut

Okay, Facehugger interpretieren das mit Gordons Haut anders als VR-Gamer, aber ihr wisst, was gemeint ist. Und genau das bietet die Mod: Dank VR verkörpere ich selbst Gordon Freeman und sehe nicht nur via Monitor durch seine Augen. Kopf, Hand und Körperbewegungen haben tatsächlich Einfluss aufs Geschehen, gezielt wird mit der Startpistole also auch über Kimme und Korn statt per Fadenkreuz. Keine Sorge, spätere Waffen bie-



Sich mit Brechstange gegen diese Amputationshelfer wehren zu müssen, ist in VR schlimm intensiv.



Für die Zukunft hat das Mod-Team ein Grafik-Update versprochen, das sich unter anderem die Beleuchtung vornimmt.

ten euch die Zielhilfe, dann aber immersiv als Bestandteil eines Visiers und nicht als plattes Pixelkreuz in der Bildschirmmitte.

Dank Steam-Integration ist die Mod schnell und unkompliziert installiert, und schon stehen wir tatsächlich in der Welt von Half-Life 2, das ikonische Startmenü vor der Nase schwebend. Die Einstellungen wurden um einige VR-spezifische Reiter für die Steuerung und für euren Komfort erweitert. So könnt ihr die Bewegung auf flüssige Drehungen oder wahlweise auf Snapturn (ruckartiges Drehen, was gegen Motion Sickness helfen kann) umstellen und angeben, ob ihr mit der rechten oder der linken Hand schießen wollt sowie ob ihr beim Spielen sitzt oder steht. Wer anfällig für VR-Übelkeit

ist, kann einige Komfortfunktionen wie eine Vignette aktivieren, wir würden aber sehr empfindlichen Personen trotzdem grundsätzlich abraten, ausgerechnet mit Half-Life 2 VR mit Virtual Reality zu beginnen.

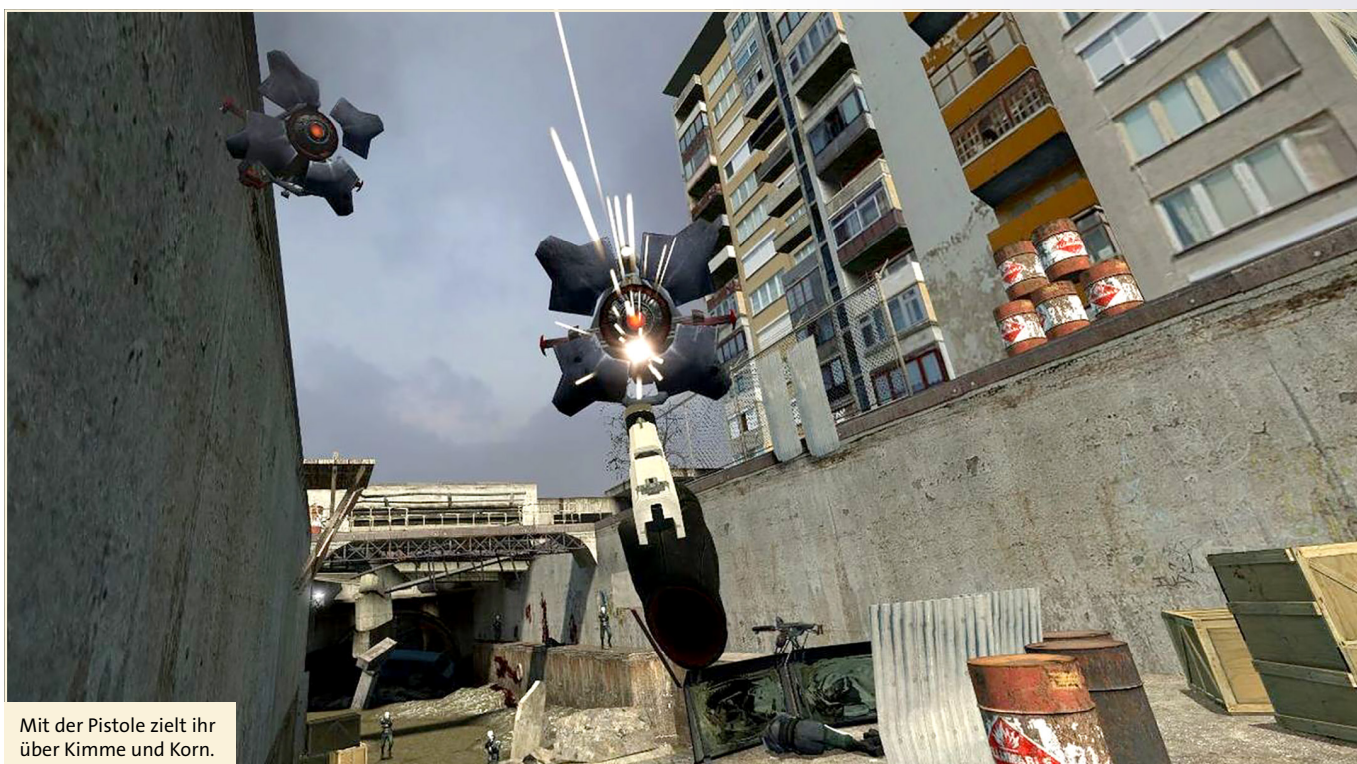
Freiheit für die Waffen

Jetzt schnell ein neues Spiel gestartet, und schon finden wir uns als Gordon Freeman in einem Zug wieder und dürfen vom G-Man begrüßen lassen. Die ersten Schritte in City 17 zeigen: Die Steuerung ist den Mod-Entwicklern gut gelungen. Während die populären Mods von Luke Ross (unter anderem zu Red Dead Redemption 2, GTA 5 und weiteren aktuellen AAA-Titeln) euch zur Steuerung per Gamepad oder Maus und Tastatur zwin-

gen, habt ihr in Half-Life 2 tatsächlich volle 6DOF-Bewegungsfreiheit. Bedeutet beispielsweise: Eure Hände halten die Waffe nicht nur starr an einer Position wie in der Monitorversion, stattdessen könnt ihr sie frei mit den VR-Controllern bewegen. Dafür haben die Modder neue Waffenmodelle angefertigt. Beziehungsweise: Sie sind immer noch dabei, im späteren Spielverlauf fehlt es aktuell einigen Waffen noch an Animationen.

Bequeme Steuerung mit den VR-Controllern

Beim Aufnehmen von Gegenständen müsst ihr euch zudem nicht zwingend bücken oder in die Ecke greifen (und so Gefahr laufen, eure Hauskatze zu erschrecken). Wenn ihr



Mit der Pistole zielt ihr über Kimme und Korn.

MEINUNG

Dennis Ziesecke
@dod1977



Auch in VR ist Half-Life 2 noch der euch bekannte Shooter, Änderungen an Story oder Spielverlauf gibt es nicht. Das ist aber kein Kritikpunkt, sondern ein Lob. Die Steuerung ist mitunter etwas hektisch, vor allem wenn man es als Maus-Tastatur-Gamer nicht gewohnt ist, mit dem Daumen auf dem Joystick zu manövrieren. Auch Holger Frydrych ist noch nicht ganz glücklich mit der Stick-Steuerung, da sie noch nicht so responsiv reagiert, wie er es sich wünschen würde. Es besteht also begründete Hoffnung, dass sich hier noch etwas ändert.

Trotz der Kritik sollte das aber keinen Shooter-Fan mit VR-Headset im Besitz davon abhalten, sich die Mod selbst anzuschauen. Das Spielgefühl stimmt, die Grafik sieht für ihr Alter in VR erstaunlich gut aus, und es ist eine Freude, City 17, Ravenholm und all die anderen Schauplätze des Spiels noch einmal komplett neu zu erleben.

Denn genau das ist die Half-Life 2 VR Mod: eine neue Erfahrung und im Grunde genau die, die zumindest ich mir schon damals vor 18 Jahren von Spielen in der Zukunft erträumt habe. Mittendrin als Protagonist einer spannenden Handlung, und das mit voller Bewegungsfreiheit. Heute haben wir diese Zukunft und können dank der Arbeit der Modder kostenlos in eine wohlig-bekannte Spielwelt abtauchen und mit dem Brecheisen vor den Combine herumfuchteln. Oder mit einem spitzen Schrei und einer hektischen Kopfbewegung der Headcrab ausweichen, die sich mit unserem Gesicht paaren will.

die Hand auf einen Gegenstand richtet, lässt er sich per Knopfdruck aus einer gewissen Entfernung sozusagen ansaugen, ähnlich wie in Half-Life: Alyx. Waffen werden mit einem Druck auf den Joystick und anschließender Auswahl gewechselt.

Generell orientiert sich die Steuerung am Genrestandard, und unter anderem Valves Alyx ist definitiv kein schlechtes Vorbild, wenn es um eine gelungene VR-Steuerung geht. Überraschend: Die Modder haben viele der im Spiel befindlichen Objekte benutzbar gestaltet (wenn auch nicht so viele wie bei Half-Life: Alyx), ihr könnt also hemmungslos Geschirr an Wände werfen und euch an den Scherben erfreuen.

Mitunter bricht die Immersion aber: wenn auf einem Tisch beispielsweise Teller und andere Gegenstände benutzbar sind, eure Hände durch die prominent mittig platzierte Flasche aber durchgleiten. Leider betrifft das aktuell auch noch diverse Holzplatten, die wir im Laufe des Spieles mit dem Brecheisen zertrümmern müssen. Da hilft oft nur hektisches Suchen nach dem einen richtigen Winkel zum Zerschlagen. Das ist vor al-



Der Effekt beim Zielen mit der Armbrust ist sehr cool.



Eure Waffen und Gadgets wählt ihr über dieses Menü.

lem dann nicht schön, wenn man währenddessen von Combine beschossen wird.

Wo wir bei Kritikpunkten sind: Natürlich ist die Grafik von Half-Life 2 nicht mehr auf aktuellem Stand, viele Texturen wirken aus der Nähe arg grob, und auch die Beleuchtung sieht im Jahr 2022 schlicht altbacken aus. Daran will das Mod-Team aber noch arbeiten, ein umfangreicher Grafik-Refresh wurde bereits angekündigt. Und trotzdem: Half-Life 2 VR sieht wirklich gut aus. Insbesondere die Personen im Spiel. Erstaunlich, angesichts der für Grafikkarten wie der ATI Radeon 9700 Pro mit 128 Megabyte Speicher ausgelegten Optik.

Physikunterricht in City 17

Das Mod-Team kämpfte laut Holger Frydrych zu Anfang der Entwicklung stark mit der Source-Engine und deren Physikberechnung. Holger berichtet beispielsweise von der Herausforderung, dass der virtuelle Körper des Spielers Objekte in der Spielwelt verschoben habe, wenn man sich darüber beugte – eine Bewegung, die im Originalspiel natürlich so nicht möglich ist: »Das zu beheben, war überraschend aufwendig, da die Spielerbewegung mit der Physik-Engine gekoppelt ist und jede Form von Bewegung damit unweigerlich eine Rückkopplung auslöst. Wenn man die Physikinteraktionen

aber einfach abstellt, riskiert man, dass bestimmte Stellen im Spiel brechen, die auf die Physik angewiesen sind. Wie zum Beispiel die Stelle in Ravenholm, wo man auf den an einem Lastzug hängenden Autos nach oben fahren muss.«

Auch wenn die Entwicklung sehr arbeitsintensiv war, werkelt das Team weiterhin an der Mod. Neben dem erwähnten Grafik-Update und Bugfixes steht auch noch die VR-Umsetzung der beiden Half-Life-2-Episoden auf dem Plan. Wenn ihr die dann auch in VR gespielt habt, macht euch das Ende von Half-Life: Alyx noch mal mehr Spaß. Und es macht Hoffnung auf ein Half-Life 3 in der virtuellen Realität. ★

HALF-LIFE 2 VR

- Half-Life 2 in VR
- gelungene Grundsteuerung
- Komfortfunktionen
- ❌ fehlende Waffenanimationen
- ❌ Grafik noch altbacken

FAZIT

Ein Traum wird wahr: Half-Life 2 in der virtuellen Realität ist jetzt schon famos, obwohl es nur ein Hobbyprojekt von Moddern ist.

