

Das müssen VR-Spiele leisten

DIE ZEHN GEBOTE

Passend zum Release von Half Life: Alyx, dem bislang besten VR-Spiel auf dem Markt, haben wir eine Liste der zehn Gebote für (gute!) VR-Titel zusammengestellt. Von Dennis Ziesecke

I. Gebot: Überschaubare Hardware-Anforderungen

Als Im Jahr 2016 Oculus Rift CV1 und HTC Vive erschienen, war vielen die Anschaffung des zusätzlich zur VR-Brille nötigen Highend-PCs zu teuer. Ein Quadcore-Prozessor, 8 Gigabyte RAM und mindestens eine GTX 970, besser eine 980 oder gar 980 Ti sollten es schon sein, um flüssig in VR abtauchen zu können. Die PCs sind seitdem schneller (oder günstiger, je nach Betrachtungswinkel) geworden, heute gibt es deutlich mehr Leistung für deutlich weniger Geld. Zu hohe Hardware-Anforderungen schrecken aber auch heute ab – ein Half-Life: Alyx läuft schon mit einer GTX 1060 recht gut und sieht dabei ansehnlich aus, Titel die eine 2080 Ti benötigen und dann trotzdem nur eine minderwertige Optik bieten, verbieten sich spätestens seit dem Valve-Release.



Der PvP-Shooter Contractors sieht gut aus, fordert aber keinen Highend-PC. Sogar eine Version für Oculus Quest ist in Arbeit.

III. Gebot: Intuitive Steuerung

Spiele wie Half-Life: Alyx, aber auch Stormland machen es vor – sogar komplexere Spiele lassen sich mit einer intuitiven Steuerung ausstatten. Intuitiver sogar als Gamepad oder Maus und Tastatur: Im Idealfall benutzen wir Gegenstände ganz natürlich mit unseren Händen. Der Mech-Simulator Vox Machinae beispielsweise simuliert nicht den Battle Mech, sondern den Piloten. Wir greifen mit unseren Händen tatsächlich die Steuerknüppel, statt den Mech mit den Analogsticks zu steuern. Negativbeispiel Fallout 4: In VR eine Tür nicht mit der Hand an der Klinke zu öffnen, sondern über einen Menüpunkt, das geht gar nicht.



Im Mechpilotensimulator Vox Machinae könnt ihr im Cockpit jeden Knopf und Schaltknüpel mit den eigenen Händen bedienen.

II. Gebot: Umfangreiche Einstellmöglichkeiten

Ein gut ausgestattetes Spielmenü ist keine Selbstverständlichkeit. Dabei ist es gerade in VR wichtig, einige Optionen gegen Motion Sickness wie Vignetten oder unterschiedliche Fortbewegungsmethoden anzubieten. Während sich ein Linkshänder beim Monitor-Shooter einfach die Maus links neben die Tastatur legt, geht das bei den Oculus-Touch-Controllern oder denen der Valve Index nicht so einfach – hier sind Linkshänderoptionen wichtig, werden aber oft vergessen. Wie es geht, beweisen mitunter sogar Titel, die erst nachträglich in VR konvertiert wurden: Serious Sam 3 VR bietet umfangreiche Optionen.



Croteam hat viele der eigenen Spiele fast unbemerkt von der Öffentlichkeit auch für VR umgesetzt. Serious Sam 3 VR ist großartig!

IV. Gebot: Glaubwürdige Physik

Natürlich braucht nicht jedes VR-Game eine realistische Physik-Engine, ein Beat Saber funktioniert auch ohne sehr gut. Half-Life: Alyx, aber auch Boneworks, Lone Echo und andere zeigen jedoch, wie wichtig eine zum Setting passende Physik im Spiel ist. Wir erwarten einfach, dass sich Gegenstände anfassen und benutzen lassen und

dass die Spielwelt nachvollziehbar reagiert. Schwertkampfspele wie Blade & Sorcery lassen sogar ihr komplettes Kampfsystem auf anspruchsvoll simulierter Physik basieren – vorbildlich!

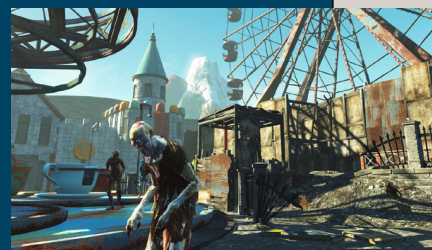
Half-Life: Alyx erzeugt mit glaubwürdiger Physik ein starkes Mittendringefühl. Alternativ-Tipp: Boneworks.



V. Gebot: Vermeidet Immersionsbrüche!

Mit Ausrufezeichen, weil es wichtig ist. Gute VR-Spiele nutzen die Möglichkeiten, die nur VR bietet. Mit glaubhafter Physik, mit der Möglichkeit, die eigenen Hände zur Interaktion zu nutzen (Hallo, Fallout 4 VR). Automatisch ablaufende Zwischensequenzen reißen aber beispielsweise stark aus dem Mittendringefühl. Auch hier ist Half-Life: Alyx ein Paradebeispiel, wie es gemacht werden muss. Auch Multiple-Choice-Gespräche mit anderen Spielfiguren können ein Hindernis sein – erste Titel lassen euch zur Vermeidung von Textboxen bereits mittels eurer Stimme interagieren. Hier muss die Technik aber noch einen guten Schritt vorankommen.

Ein Negativbeispiel für Immersion ist Fallout 4 VR, in dem sich die meisten Gegenstände nicht in die Hand nehmen lassen, sondern per Menü aufgenommen werden.



VI. Gebot: Überzeugender 3D-Sound

Auch eine packende Klangkulisse steigert das Mittendingefühl. Wenn ein fieser Krabbelgegner in einem Luftschacht verschwindet und ihr dann nur noch seine Schritte über euch hört, ist es in VR elementar, dass der Klang auch aus der richtigen Richtung kommt. Schließlich sind wir selbst die Hauptperson in diesem Abenteuer und unser Hirn akzeptiert es nicht, zu sehr beschummelt zu werden. Die gute Audiolösung der Valve Index sorgt hier für Extra-Immersion gegenüber der klanglich eher schwachen Rift S.



Das PlayStation-VR-exklusive Blood & Truth ist nicht nur ein sehr unterhaltsamer Agenten-Thriller, sondern bietet auch wuchtigen und immersionssteigernden Sound – so soll es sein.

VII. Gebot: Vermeidet lahme Anpassungen

Oft wird gefordert, doch wenigstens eine flotte Umsetzung von bekannten Monitor-Spielreihen wie GTA oder Call of Duty anzufertigen, nur um das VR-Gefühl im eigenen Lieblingsspiel erfahren zu können. Das geht sogar ohne die Entwickler, mit Tools wie VorpX. Dass diese Tools einen eher schlechten Ruf haben, liegt daran, dass ein »flaches« Spiel in VR selten gut funktioniert. Das Kampfsystem eines Skyrim VR wäre auch überzeugender, wenn es von den Entwicklern von Hellsplit: Arena stammen würde.



VR hält fit, Spiele wie Hellsplit: Arena lassen euch die Wucht eines Schwertkampfes spüren. So ein Kampfsystem bitte ab jetzt in jedem VR-Rollenspiel, ein vernünftig angepasstes Skyrim etwa!

VIII. Gebot: Größenverhältnisse wahrnehmbar machen

Virtual Reality ist mehr als nur ein Display nah am Auge. Da ihr euch mitten im Spiel befindet, statt nur zuzuschauen, wirken vor allem auch die Größenverhältnisse der Spielwelt überzeugender als auf einem Monitor. Besonders beeindruckende Spielszenen nutzen diese Möglichkeit und machen beispielsweise die gigantischen Tore einer Fantasy-Festung zu einem Erlebnis, das euch den Mund offenstehen lässt. Beeindruckend sind Spiele wie Asgard's Wrath, wo euch schon einmal ganze Schiffe entgegengeschleudert werden. Es geht aber auch anders herum: Wenn wir als Alyx tatsächlich geduckt durch Tunnel kriechen, steigen Spielspaß und Herzfrequenz ganz enorm.



In Asgard's Wrath spielen wir einen nordischen Gott in Ausbildung. Allzu klein darf da nichts sein.

IX. Gebot: Mod-Support

Es gibt zwar inzwischen schon sehr viele VR-Spiele, mehr Nachschub wäre aber immer wünschenswert. Neben der praktischen Tatsache, dass Mods ein Spiel im Idealfall langlebiger gestalten, bastelt die Community teils beeindruckende Dinge zusammen. Jedenfalls wenn man sie lässt. Blade & Sorcery beispielsweise wandelt sich mit Mods wie Outer Rim in einen Lichtschwert-Prügler mit viel Star-Wars-Flair. Auch Half-Life: Alyx wird dank Mods in Zukunft sicher einige spannende neue Funktionen und Levels bieten.



Blade & Sorcery bietet viele interessante Mods wie Outer Rim sowie Maps, die euch Star Wars erleben lassen.

X. Gebot: Mut für Ideen

VR ist ein sehr neues Medium für viele Entwickler. So neu, dass noch lange nicht alle Spielideen umgesetzt oder gar gefunden wurden. Mit ein wenig Mut, auch einmal etwas komplett Neues auszuprobieren, Genres zu mischen oder nur mit der Perspektive zu spielen, lassen sich in Zukunft noch spannendere Spiele erwarten. Aber auch vermeintlich simple Spielideen können in VR deutlich interessanter als auf einem Monitor wirken – Mut, nicht immer die gigantische Open World bieten zu müssen, kann sich auszahlen. Beat Saber, Pistol Whip oder auch Rainbow Reactor unterhalten in VR stärker, als das gleiche Spielprinzip es auf dem flachen Monitor könnte.



Beat Saber ist einfach zu erlernen und schwer zu meistern – und erzeugt einen beachtlichen Flow, der fast schon meditativ wirkt. Dabei schlägt man nur zur Musik mit Lichtschwertern auf Klötzchen.