



# FINGERÜBUNGEN!

Valves Index beeindruckt uns mit ihrer Fingererkennung. Richtig cool wird aber erst die nächste Entwicklungsstufe: Finger-Force-Feedback! Etliche Entwickler loten bereits jetzt die Möglichkeiten aus. Von Markus Schwerdtel

## THE WITCHER 3 VR



Bei den Gwent-Karten erspürt ihr sogar einzelne Kerben.

Kaum ein Spiel bietet sich so für Finger-VR an wie The Witcher 3. Egal ob ihr fest den Schwertgriff umklammert, den Henkel eines Bierkrugs oder die Zügel von Plötze – stets hat man das Gefühl, fest zuzupacken. Dass die Technologie aber nicht nur Grobheiten beherrscht, bemerkt man beim Gwent-Spielen. Filigran spürt ihr die Karten in der Hand, gewitzte Hexer erfüllen sogar die winzigen Kerben in eurem gezinkten Deck. CD Projekt Red wäre aber nicht CD Projekt Red, wenn sie sich damit zufrieden geben würden. »Wir arbeiten daran, euch immer leicht die Finger zu verbrutzeln, wenn ihr Igni zaubert«, verrät der für die VR-Effekte zuständige Entwickler Marcin Brillski. »Die ersten Versuche mit Aard liefen aber nur so mittel – die Druckwelle hat den Testern die Finger gebrochen.«

## LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR VR



Seid lieb zu Kühen! Grobe Melker werden nämlich getreten.

Als »Sitzspiel« profitiert der Landwirtschafts-Simulator natürlich besonders von der VR-Technologie. Schließlich hockt ihr meist im Fahrersitz eines Traktors. Und klar, das Knöpfchendrücken und Hebelumlegen im Landmaschinen-Cockpit profitiert natürlich sehr von der Fingererkennung. Spannend wird es jedoch im Stall. Profis lassen nämlich die Ansaugstutzen der Melkmaschine hängen und greifen selbst zum Euter. Dann ist Fingerspitzengefühl, absolute Ruhe und ja, fast schon Zärtlichkeit gefragt. Wer zu grob ist, hat schnell einen virtuellen Kuh-Hinterlauf im Gesicht. Außerdem schadet es nicht, seine Griffel vorher etwas anzuwärmen, wer ist schon gern der Melker mit den kalten Händen? Von der Verwendung von Melkfett raten wir aber ab, das schadet möglicherweise eurem Controller.

## LUMBERJACK'S DYNASTY VR



Obacht mit dem Fichtenmoped! Der Griffel-Permadeath kostet im Extremfall Finger.

Ja klar, wer an moderne Forstwirtschaft denkt, hat sofort riesige Harvester im Kopf, die den Waldboden zerstören und Schneisen in die Landschaft schlagen. Dass es auch anders geht, zeigt Lumberjack's Dynasty VR, denn hier ist noch Handarbeit gefragt. In einer von fünf Spielregionen (Kanada, Alpen, Finnland, Sibirien, Amazonas) greift ihr zu Kettensäge und Axt. Cool: Wer häufig die Axt schwingt, bekommt mit der Zeit Hornhaut an den Händen. »Die Technologie hinter unserer Callous-Engine haben wir uns bei echten Holzfällern abgeschaut«, verraten die Macher. Direkt aus der Praxis kommt auch ein Feature, das im höchsten Schwierigkeitsgrad zugeschaltet wird: Wer nicht aufpasst, dem zwickt der Force-Feedback-Handschuh einen Finger ab – Permadeath, quasi. Ja dann, »Fünf Bier für's Sägewerk!«

## RED DEAD REDEMPTION VR



Mit dem Ausnehmen eines Rehbocks seid ihr etwa zwei Stunden beschäftigt.

Den detailverliebten Entwicklern bei Rockstar Games kommt der Force-Feedback-Handschuh gerade recht. Akribisch recherchieren sie die Abzugsdruckpunkte diverser Revolver. Sie simulieren sogar das Gewicht des Löffels, wenn Arthur Morgan im Camp seine Suppe schlürft. Im Crunch-Modus ist das für die Tiere zuständige Team. »Wir möchten, dass sich das Ausnehmen eurer Jagdbeute richtig realistisch anfühlt«, erzählen sie. »Das Geglibber der Eingeweide, der Widerstand beim Durchschneiden von Sehnen, das Gewicht des Gekröses beim Herausheben – all das soll simuliert werden.« Damit kann das Zerlegen eines Büffels schon einen halben Tag dauern. Zur perfekten Immersion empfiehlt Rockstar, eine mehrere Tage offene Dose Hundefutter neben den PC zu stellen – realistischer Geruch!