



VR ist dir so lange egal, bis du es ausprobiert hast

MEIN ERSTES MAL

Sascha hatte nicht einfach nur null Interesse an VR – er hat es regelrecht verachtet. Dann hat er Virtual Reality ausprobiert und seine Meinung dramatisch geändert. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Eigentlich mag Sascha abgefahrene Hardware, mit der man Spiele völlig neu erlebt. Er ist mit Geräten wie dem Light Phaser und der 3D-Brille für das Sega Master System aufgewachsen und stört sich auch nicht an gewöhnungsbedürftigen Eingabegeräten wie dem Nunchuck-Controller für Nintendo Wii oder den Joy Cons für Nintendo Switch. Beim Thema VR waren ihm die Probleme und Abstriche bisher aber immer zu gewaltig. Brechreiz, fummelige Steuerung, krümelige Auflösung und Fliegengitter. Das alles zu einem stolzen Preis und mit einer Bibliothek von Anwendungen und Spielen, von denen kaum ein Mensch gehört hat. Und doch wollen die Forderungen nach mehr Artikeln zum Thema einfach nicht aufhören. Warum eigentlich?

VR ist bescheuert. Du gibst einen vergleichsweise hohen Geldbetrag aus, um dir zwei winzige Bildschirme vor die Fresse zu kleistern. Dann spielst du irgendwelche Nischentitel, von denen keine Sau jemals was gehört hat. Auf superhohe Auflösung und

Hammergrafik hoffst du besser nicht. Macht aber nix, denn mehr als fünf Minuten hältst du eh nicht durch, bevor du Kopfschmerzen bekommst und mit dem Kotzen anfängst.

Ja toll, anstelle der Maus oder des Analogstick bewegst du deinen Kopf, so viel mehr Realismus bringt das aber auch nicht. Und

wenn du mal VR-Gameplay auf YouTube anschaut, stellst du schnell fest, dass viele Spieler schon an der banalen Aufgabe scheitern, Gegenstände beim ersten Versuch problemlos aufzuheben und mit ihnen zu interagieren, weil die Steuerung kompletter Schrott ist. Welcher Idiot zahlt freiwillig Geld für sowas? Na ja, anscheinend ich.

Die hervorragend ausmodellierten Cockpits in Project Cars 3 kommen in VR erst richtig zur Geltung. Natürlich empfiehlt es sich trotzdem, immer ein Auge auf der Straße zu haben.



Ich hasse das GameStar-Forum

Ich habe mich mit Lesern im GameStar-Forum regelrecht angelegt, weil sie mehr VR-Berichterstattung fordern. Das bringt es ja auch total, jetzt auch noch über Sachen zu schreiben, die ein Publikum ansprechen, das bei uns gegen null geht. Was mich nicht davon abhielt, Dragon's Eye zu testen, das sich auf Steam derzeit an exakt zwei Spielern erfreut, doc das ist ein anderes Thema. Aber ausgerechnet VR, diese überbeuerte Spielerei, die immer noch in den Kinderschuhen steckt!? Zu diesem Zeitpunkt basierte mein gesamtes »Wissen« über die Materie auf Erlebnisberichten voller Übelkeit und Migräne und irgendwelchen Gameplayvideos aus dem Internet. Es gibt ein extrem

unterhaltsames Video von SovietWomble, in dem er mit Freunden Pavlov, also Counter-Strike in VR spielt – mit der Grazie und Anmut einer neugeborenen Giraffe.

Bei aller Begeisterung für den Unterhaltungswert bekam ich in erster Linie den Eindruck, dass die größte Herausforderung in Pavlov plötzlich nicht mehr der Kampf mit dem Feind war, sondern der Versuch, Waffen aufzuheben, nachzuladen und zwischen-durch nicht wiederholt alles versehentlich wegzuschmeißen oder beim Hantieren mit Messern und Granaten das eigene Team zu lynchen. Das Problem mit Gameplayvideos zu VR-Games ist, dass sie im Prinzip so lehrreich sind wie Pornhub. Du siehst Filmchen von der gewünschten Materie und lernst, was wo rein muss, wie die ganze Aktion aussieht und wie sie mechanisch abläuft. Dann bildest du dir ein, dass du Ahnung davon hast. Aber kein Erfahrungsbericht, kein Video und kein Artikel dieser Welt kann dir realistisch vermitteln, wie es sich tatsächlich anfühlt. Ich hatte etwas gehasst, das ich im Prinzip überhaupt nicht verstanden habe, während im Forum munter weiter gemotzt wurde, dass wir nie genug zu dem Thema bringen würde. Also Virtual Reality, nicht Bumsfallera. Wenn du das so siehst, hinterfragst du irgendwann deine eigene Meinung. Wieso wird so heftig darüber gemekelt, dass wir so wenig dazu bringen? Es gibt doch kaum interessante Spiele in dem Bereich. Okay, dieses Half-Life-Spin-off neu-lich, aber sonst? Lohnt sich doch gar nicht, aufwändig ein geiles Spiel für VR zu produzieren, wenn es dann sowieso niemand anrührt. Das ist natürlich ein Kreislauf des Schwachsinn – einerseits gehst du davon aus, dass VR-Games sowieso Dreck sind, andererseits informierst du dich nicht darüber, ob das überhaupt stimmt, weil du eh kein VR hast und es auch nicht willst.

Die Macht des Geldes

Unabhängig von meiner persönlichen Meinung zu der Materie stehe ich als freiberuflicher Schreiber total auf Kohle. Ist ja erst mal egal, ob ich VR mag oder nicht – die Community findet, dass wir zu wenig dazu bringen. Soll heißen: Würde ich Spiele aus dieser speziellen Nische testen, hätten entsprechende Artikel garantiert einen Abnehmer. Nach kurzer Rücksprache mit Usern in unserem Hardware-Forum habe ich mir darum eine Oculus Rift S gegönnt. Manchmal muss man Geld investieren, um welches zu verdienen. Ein paar Tage später kam das Teil dann hier an: schwarz, viel Gummi und Plastik, nervige Software-Installation mit Facebook-Zwang und natürlich auch wieder ein neuer Launcher, weil Steam, GOG, Epic, Uplay und Origin noch nicht genug sind. Und lauter Titel im Shop, von denen ich in meinem ganzen Leben noch nie gehört habe. Was zur Hölle ist Dead and Buried? Robo Recall? Klingt wie diese unsäglichen Groschenspiele für Smartphones. Immerhin wiegt das Gerät nicht furchtbar viel, fühlt



Wir starren in VR in den Abgrund – und können mit unserem Schließmuskel Walnüsse knacken.



Die erste Dreamdeck-Sequenz ist ganz nett, aber auch sehr primitiv und wenig beeindruckend.

sich nicht zu unangenehm oder störend an, wenn man es trägt. Gesehen habe ich allerdings erst mal überhaupt nichts, weil das Headset kalt war und die Linsen sofort beschlagen sind. Dann erst mal die obligatorische Einführung. Deine linke Hand gehört nach links, wer hätte es gedacht, der rechte Controller kommt in die rechte Hand, das hier ist ein Analogstick, und die A-Taste ist die, auf der A steht. Nebenher gibt's eine kleine Demo, in der viel rosa Gitternetz-krempel vor einem schwarzen Hintergrund herumschwebt. Ja toll! Und dafür habe ich 400 Pfund Sterling ausgegeben!

Du bist mittendrin

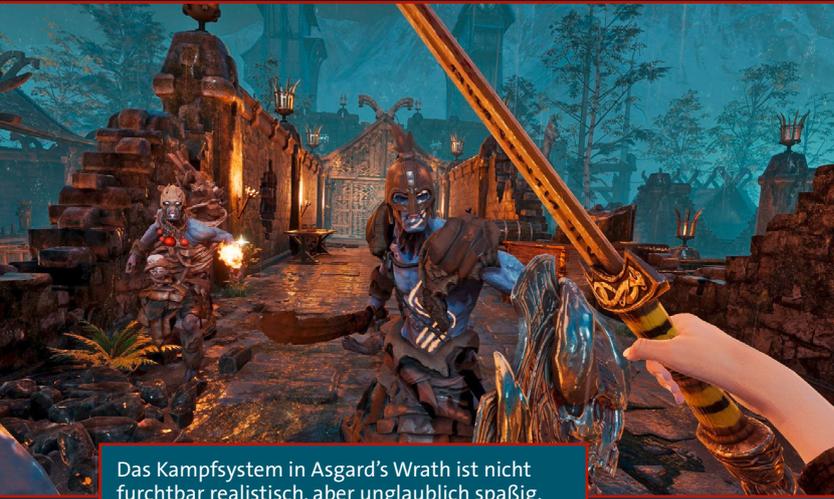
Plötzlich finde ich mich an einer Art Schreibtisch wieder, umgeben von Monitoren, ein paar Getränkedosen und irgendwelchen Spielzeugen. Keine große Änderung zu meinem realen Arbeitsumfeld. Was mir hier zum ersten Mal richtig auffällt: stereoskopisches 3D. Du hast mit dem Headset eben nicht einfach nur zwei kleine Bildschirme direkt vor der Visage – es wird ein realistischer 3D-Effekt erzeugt, der alles unglaublich plastisch wirken lässt. Ich habe umgehend ein Gefühl von räumlicher Tiefe. Ich hebe ein Spielzeugauto auf, halte es mir vor die Augen, betrachte es von allen Seiten und freue mich darüber, wie erstaunlich detailliert es ist. Gar nicht unbedingt, weil es irgendwelche

gestochen scharfen Texturen oder ein superrealistisches 3D-Modell hat, denn grafisch umwerfend ist hier erst mal nichts. Dennoch wirkt es echter als alles, was ich jemals in einem Spiel erlebt habe. Mein Gehirn ist überzeugt davon, dass ich einen real existierenden Gegenstand in der Hand halte und betrachte. Ein Roboter erwacht und schwebt durch mein virtuelles Zimmer. Instinktiv winke ich ihm zu, wir machen einen Fistbump, einfach so, ohne groß darüber nachzudenken. Dann startet eine Reihe von Minigames, die ich in jeder anderen Situation nach ein paar Sekunden abgebrochen hätte.

Ich schieße offenbar grundlos auf irgendwelche Zielscheiben, werfe Bälle durch die Gegend, schiebe Kassetten in Recorder. Alles mit der Faszination eines Kleinkinds, das zum ersten Mal die Welt erblickt. Meine Freundin Claire lacht mich heimlich aus und filmt mich. Sie kann die Begeisterung nur schwer nachvollziehen, denn sie sieht nur alberne Minigames auf meinem Monitor, deren Anspruch nicht über irgendwelche Lernsoftware für Kleinkinder hinausgeht. Also setze ich sie jetzt vor meinen Rechner, parke das Headset auf ihrem Kopf und lasse sie selbst mal eine Runde drehen.

Man kann es nicht beschreiben

Meine Freundin Claire stellt sich erst mal genauso ungeschickt an wie sämtliche YouTu-



Das Kampfsystem in Asgard's Wrath ist nicht furchtbar realistisch, aber unglaublich spaßig.



Gekämpft wird in Asgard's Wrath nicht durch Herumdrücken auf irgendwelchen Tasten – hier schwingt ihr euer Schwert selbst.

ber in allen Gameplayvideos zu VR, die ich jemals gesehen habe: Sie wirft im Spiel Sachen um, lässt Dinge fallen, hantiert mit Gegenständen, als hätte sie noch nie zuvor ihre Hände benutzt. Das stört sie erst mal nicht, denn sie ist genau wie ich völlig überwältigt davon, wie real alles wirkt. Umso erstaunlicher ist es dann, als sie keine fünf Minuten später die Steuerung versteht und plötzlich ganz natürlich mit Objekten hantiert. Es ist gewöhnungsbedürftig, aber leicht erlernbar. Mag sein, dass wir hier durch intensives Spielen mit Joy Cons auf Nintendo Switch auch einfach gut vorbereitet waren. Während normale Menschen bevorzugt mit dem Pro-Controller agieren, balieren wir längst mit losgelösten Joy-Cons und Gyro Aiming Zombies in Reswident Evil weg. Das ist tatsächlich gutes Training für VR.

Dann folgt die Dreamdeck-Demo. Die geht sehr lahm an einem Lagerfeuer in einem Wald mit ein paar Tieren los. Keine Texturen, wenige Details, alles sehr minimalistisch und abstrakt. Man kann sich umschaun, mehr passiert nicht. Szenenwechsel. Eine Mondlandschaft, ein großes Raumschiff, direkt vor unserer Nase ein Alien. Plötzlich richtig gute, detaillierte Grafik. Das Alien faselt irgendwas und wirkt so echt wie echt. Kurze Augenblicke später stehen wir auf einem Wolkenkratzer in einer nächtlichen Metropole. Unter uns fahren winzig kleine Autos, ein Schwarm Vögel flattert vorbei. So muss sich Batman fühlen, wenn er über Go-

tham City wacht. Nur dass Batman kein Weichei mit Höhenangst ist, bei dem sich instinktiv alles zusammenkneift, weil er wenige Millimeter vom Fall in den sicheren Tod entfernt ist. In der letzten Szene werden wir noch von einem T-Rex angebrüllt, der uns so nahekommt, dass man glaubt, ihn real anfassen zu können. Ich bin mir sicher, dass es all diese Szenen in unzähligen Videos im Internet zu sehen gibt. Dort wirken sie aber nicht. Jemandem mit zweidimensionalen Filmen das Gefühl der Virtual Reality vermitteln zu wollen, ist ungefähr so, als wolltet ihr einem Blinden die Farbe Rot beschreiben.

Der Kotzfaktor

Demos sind schön und gut, wir wollen jetzt aber ein paar richtige Spiele ausprobieren. Ich drehe in Project Cars 3 mit dem Ferrari F40 ein paar schnelle Runden in Monza und kann meine Begeisterung kaum in Worte fassen, weshalb ich beim Spielen in erster Linie irgendwelche urtümlichen Grunz- und Quietschlaute erzeuge. Das Cockpit ist unglaublich detailliert, ich fühle mich angenehm schlank, weil mein Avatar kein Redakteur ist, und beim Überholen kann ich anderen Fahrern zuwinken. Leider gibt es keine Taste für den Mittelfinger.

Dann starten wir Ark Park, den VR-Ableger von Ark: Survival Evolved. Claire füttert einen Brachiosaurus mit der Hand, reitet auf einem Triceratops und erlebt Dinosaurier auf eine völlig neue Weise, die es ihr schwer

macht, überhaupt wieder irgendwas ohne VR zu spielen. Zumindest für die ersten zehn Minuten. Dann nimmt sie das Headset ab und sieht aus wie der Tod. Sie hat ungefähr so viel Farbe im Gesicht wie eine Flasche Milch, kalten Schweiß auf der Stirn und fühlt sich wie ich nach zehn Minuten Musikantenstadl. Motion Sickness. Wenn du in einem VR-Spiel herumläufst, dein Gehirn davon überzeugt ist, dass sich dein Körper bewegt, du die Bewegung aber nicht spürst. Das macht meine Freundin jetzt völlig fertig.

Ich springe für sie ein. Ich laufe völlig problemlos durch die Welt. Teleportation finde ich blöd, die reißt mich zu sehr aus dem Spielerlebnis, also habe ich sie direkt deaktiviert. Die Steuerung habe ich inzwischen gemeistert: Ich hebe Objekte auf, werfe sie in die Luft und fange sie wieder auf. Das funktioniert mit der linken Hand so gut wie mit rechts. In den Actionsequenzen schieße ich auch mal zum Spaß mit links und habe absolut kein Problem damit. Das ist gelinde gesagt überraschend, denn im richtigen Leben ist meine rechte Hand so dominant, dass man mir die Linke einfach abhacken könnte, und ich würde es vermutlich erst einige Tage später bemerken. In VR bin ich plötzlich beidhändig begabt. Vielleicht liegt das einfach daran, dass man beim Spielen mit dem Gamepad oder der Tastatur ja auch immer beide Hände verwendet, ohne großartig darüber nachzudenken. Claire sieht, wie ich ohne zu kotzen mit Dinos jongliere,



Der T-Rex ist ein unbeschreibliches VR-Erlebnis. Glaubt man nur nicht, wenn man lediglich Bilder davon betrachtet.



Objektiv betrachtet ist Ark Park kein besonders gutes Spiel. Der Ritt auf einem Dinosaurier ist trotzdem atemberaubend.



Zwischen den Kämpfen klatschen wir unsere Gefährten in Asgard's Wrath gern ab.

mit der Knarre umgehe wie der größte Revolverheld, der jemals gelebt hat – und hasst mich für eine nicht näher definierte Weile. Morgen kaufen wir auf jeden Fall sehr viel Ginger Ale und ein paar Reisetabletten. Sie muss sich jetzt erst mal erholen. Falls alles andere scheitert, bestellen wir so einen Futtersack für Pferde und hängen ihn ihr um, damit sie zum Kotzen nicht mehr ständig das Spiel unterbrechen muss.

Göttliche Action

Ich will mehr! Fahren, schießen, reiten und rumlaufen ohne Brechreiz hab ich voll drauf. Ich will mich jetzt kloppen. Ich sauge Asgard's Wrath. Heilige stepptanzende Mutter Gottes, was für ein geiles Spiel! Ich bin ein Wikingergott und kämpfe gegen ein riesiges Seemonster, umgeben von Kriegsschiffen, die wie Spielzeuge auf den tosenden Meereswogen tanzen. Das Fischgesicht bewirft mich mit Booten, Felsbrocken und anderem losen Krempel, den ich mit dem Schwert abwehre. Jeden Hieb und Stich führe ich mit der entsprechenden Handbewegung aus. Vermutlich sehe ich dabei aus wie der letzte Vollidiot, aber ich bin viel zu begeistert, um mich bescheuert zu fühlen. Ich ramme dem Aushilfs-Cthulhu meinen Stahl in die schuppige Visage und finde mich plötzlich in einer schummerigen Taverne wieder. Überall sitzen Wikinger an den Tischen, trinken, quatschen und schauen mich verwirrt an, wenn ich sie zu lange an-

glotze. In mir kommen direkt sämtliche sozialen Ängste hoch. Scheiße, ist das echt!

Eine Band spielt richtig coole Musik. Eine blonde Dame mit spitzen Ohren spielt Flöte. Sie ist die schönste Frau, die ich in meinem ganzen Leben in einer Kneipe getroffen habe, ohne vorher zu trinken. Der Typ neben ihr, der begeistert auf die Trommel haut, ist halb Mensch, halb Wildschwein. Überhaupt sehen die Gäste hier bei genauerer Betrachtung allesamt etwas sonderbar aus.

Zwerge, Bestienmenschen, ein Oger hämmert auf einem Amboss herum. Am Tresen schiebt mir der Wirt einen Krug mit kühlem Alkohol zu, den fange ich gekonnt ab, stoße mit Loki an und leere ihn in einem Zug. Schade, dass man VR noch nicht schmecken kann! Ich drücke dem Lügengott einen Questgegenstand in die Hand und nehme meine Belohnung entgegen. Völlig überflüssige Schritte, die jedes normale Spiel automatisiert. Aber in VR ist das so geil!

Im späteren Spielverlauf stecke ich immer wieder aufgehobene Beute von Hand in einen Sack an meiner Hüfte, ziehe von Hand mein Schwert, tätige immer wieder »überflüssige« Schritte, die in VR ganz einfach Sinn ergeben und mich noch tiefer ins Spielgeschehen eintauchen lassen.

Nichts ist perfekt

Schnell stellt sich heraus, dass Asgard's Wrath nicht nur ein beeindruckendes VR-Game ist – es ist eines der besten Spiele,

die ich jemals ausprobiert habe! Es sieht absolut umwerfend aus, macht viel mehr Spaß, als ihr euch überhaupt vorstellen könnt, und hat auch noch richtig exotische NPC-Begleiter, die an meiner Seite kämpfen. High Five! Ich kann meine Mitstreiter per Handschlag begrüßen, bevor wir zusammen ganze Armeen von Feinden in Stücke hauen. Okay, ein paar kleinere Macken gibt's trotzdem. Wenn beispielsweise bestimmte Details in einem Dungeon wie ein Relief oder eine Fackel einfach nur eine flache, aufgemalte Textur sind, fällt das in VR noch viel stärker auf als sonst. So richtig gestochen scharf will dieses oder jedes andere Programm auch nie werden. Am Bildrand wird es immer etwas verschwommen, was sich minimieren lässt, wenn man das Headset perfekt justiert. Trotzdem ist die Unschärfe immer da.

Als ich meine erste Testsitzung beende, ist es fünf Uhr morgens. Ich höre gar nicht mal wegen Müdigkeit oder schwindender Begeisterung auf. Aber jetzt hat es mich auch endgültig erwischt – mir ist so richtig schlecht! Ich habe stundenlang alle möglichen Titel ausprobiert und hatte keinerlei Probleme. Das ist jetzt vorbei. Vielleicht bin ich jetzt doch zu erschöpft, vielleicht habe ich nicht genug getrunken. Womöglich bin ich einfach nicht so hardcore, wie ich gerne wäre. Nach dem überwältigenden Wow-Effekt fällt mir jetzt auch stärker auf, dass man in den Linsen vom Headset recht deutlich die einzelnen Pixel erkennt. Im Forum habe ich in diesem Zusammenhang die Bezeichnung »Fliegengitter« gelesen. Es fällt beim Spielen nicht weiter auf und ist nicht furchtbar störend, aber man muss halt trotzdem damit leben können. Oder vermutlich in einer deutlich höheren Preisklasse einkaufen. Beim nächsten Mal dann.

Nichts davon ist gravierend genug, um mir den Spaß an VR zu verderben. Vor allem fange ich gerade erst an! Ich habe noch gar nicht versucht, Videos in stereoskopischem 3D anzuschauen. Ich muss unbedingt noch ein paar Multiplayer-Shooter ausprobieren! Ich muss unbedingt Google Earth installieren und sehen, wie mein Haus in 3D aussieht, weil es keine andere vernünftige Möglichkeit dafür gibt. Vielleicht mache ich jetzt einfach mal zwei Wochen VR-Urlaub. Ciao! ★



Auch Google Earth ist ungeheuer faszinierend in VR. Auf Screenshots sieht es grauenvoll aus.



Es ist es cool, das Kolosseum und jede andere Sehenswürdigkeit der Welt aus sämtlichen Winkeln betrachten zu können.