

Am Boden der virtuellen Realität DER NERVIGSTE TREND 2016

Virtual Reality halten viele für ein großes Thema in 2016. Für Heinrich Lenhardt ist sie jedoch nur die neue Hochpreis-Plattform für dubiose Schmalspur-Erlebnisse.



Der Autor

Heinrich Lenhardt (50) ist seit 1984 als Spieleberichterstatte tätig, leitete gleich mehrere Spielmagazine und war schon bei der GameStar-Erstausgabe im Autorenteam. Neuer Technik gegenüber ist er zwar grundsätzlich aufgeschlossen, der VR-Hype lässt ihn aber bisher kalt.

Ach, was hatte ich mich auf meine Nintendo Wii gefreut. Und mit Wii Sports war auch gleich die perfekte Demo für die innovative Bewegungsbedienung im Lieferumfang enthalten: Tennis per Handgelenksteuerung, Wahnsinn! Und das Bowling war auch recht pffiffig, zumindest eine halbe Stunde lang. Der Reiz des Neuen der Wii-Bedienung blätterte parallel mit den Nadeln des austrocknenden Weihnachtsbaums ab. Bald hatte sich die Aufregung gelegt und man stellte fest, dass die Feuerknöpfe und Tasten herkömmlicher Eingabegeräte mehr Präzision und Komplexität erlauben. Deren Handhabung war auch sicherer für Mobiliar und Haustiere als das enthusiastische Hops-Gefuchtel am Wii-Controller.

Temin-Chaos und Hardware-Flickschusterei

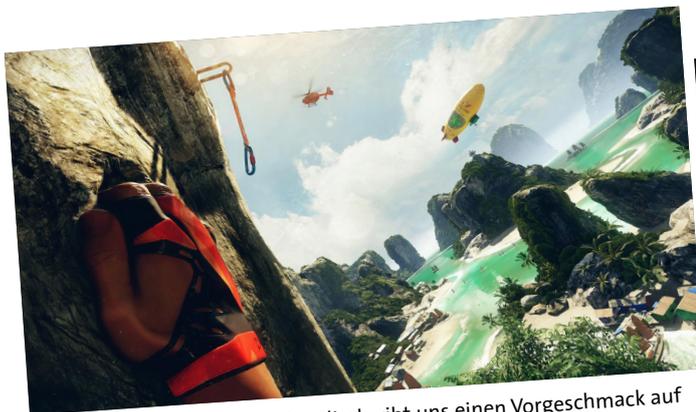
2016 jährt sich die Veröffentlichung der Wii-Konsole zum zehnten Mal, es soll auch (wieder einmal) das Jahr des Durchbruchs für Virtual-Reality-Spiele werden. VR ist also auf dem besten Wege, die nächste überschätzte Jahrmarktattraktions-Plattform zu werden. Oder sagen wir besser »Plattformen«, denn zur Maximierung der Konfusion befinden sich verschiedene Standards in unterschiedlichen Reifestadien. Und bei denen herrscht auch noch anhaltendes Planungschaos. Die Markteinführung des in Zusammenarbeit mit Valve entwickelten HTC Vive wurde kurzfristig auf April 2016 verschoben. Auch bei den Entwicklungssystemen wird noch improvisiert, Anfang Januar kündigte HTC neue Kits mit überarbeitetem Controller und sensationeller »Guckloch«-Kamera an, die einen Blick von der virtuellen in die reelle Welt gewährt.

Sehr sinnvoll, alleine um während des Spielens Chipstüte und Erfrischungsgetränk zielsicher ergreifen zu können. Doch welche Spiele wie viele Funktionen der ersten Hardware-Verkaufsmodelle unterstützen werden, ist unklarer denn je.

Selbst mit Facebook-Milliarden im Rücken gurkte sich Oculus Rift von einem Release-Window zum nächsten. Jetzt soll das Rift im April erscheinen und kann für 699 Euro vorbestellt werden, zuzüglich fast 50 Euro Steuern und Versandkosten. Und selbst das ist ein Klacks gegen die zugehörigen PC-Aufrüstkosten, laut Nvidia benötigen VR-Titel siebenmal so viel Hardware-Power wie herkömmliche PC-Spiele. Eine GTX 980 als Minimum, da reibt sich die Grafikkartenbranche die Hände. Oculus-Gründer Palmer Luckey hatte die kräftigen Kosten bereits via Twitter angedeutet: Zwar wolle »jeder« VR, doch nicht jeder werde sich ein solches Gerät auch leisten können. Man merkt, der Mann lebt jetzt schon in seiner ganz eigenen Realität. Und auch für die Gutbetuchten wird's ein Launch auf Raten: Der Oculus-Touch-Controller soll erst irgendwann später verkauft werden, aber als Provisorium darf man Xbox-Gamepads zur Navigation der virtuellen Realität benutzen. VR-User müssen 2016 also kaufkräftige Technikenthusiasten mit starkem Early-Adopter-Trieb sein, die gerne Hardware-Versuchskaninchen spielen. Um dann Software zu erleben, der man sich ohne Helm vorm Kopf nur mit entschärfter Kneifzange nähern würde.

Das ist ja wohl der Gipfel

Man stelle sich vor, irgendeine No-Name-Softwareklistche würde eine Art »Rock Climbing Simulator 2016« ankündigen: Der Spieler steuert seine beiden (kurioserweise vom Körper losgelösten) Hände, um verschiedene Felsformationen zu erklimmen. Gelingt der Aufstieg, gibt es Punkte, dann ruft auch schon der nächste Berg. Der Gipfel der Spannung bei der Routenplanung sind Sprungmanöver. Eine solch läppisch klingende Spielidee würde man höflich belächeln und sie in der Schublade mit den unfreiwillig komischen Nutzfahrzeug-Simulationen einsortieren. Es sei denn, es handelt sich um einen VR-Exklusivtitel – dann werden Features wie Talkum-Anzeige und Vogelgezwitscher aus-



Von nun an ging's bergab: The Climb gibt uns einen Vorgeschmack auf die überschaubare Komplexität von VR-Spielen.



Eve Valkyrie sieht klasse aus und macht Spaß, ist aber wenn man ehrlich ist letztlich aber nur ein simpler Weltraum-Shooter.



Sony bewarb PlayStation VR mit Summer Lesson, einer »Charakter-Kommunikations-Demo«, in der wir mit jungen Frauen plauschen.



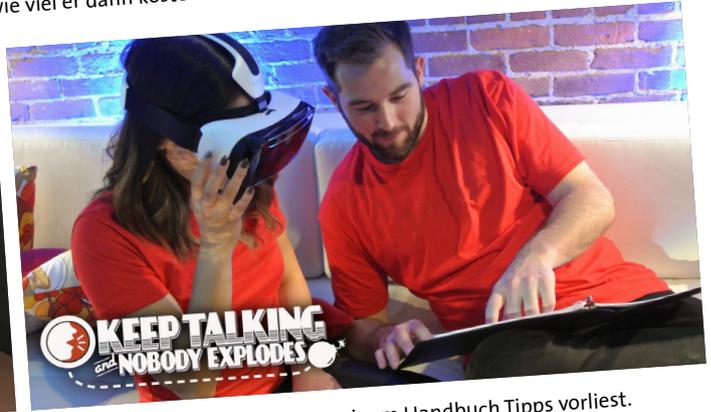
Die Oculus Rift bekommt ihren eigenen Touch-Controller, der aber erst nach der Brille erscheinen soll. Mal sehen, wie viel er dann kostet.



2016 wollen sich die Star-Citizen-Entwickler wieder mehr auf die Virtual-Reality-Unterstützung konzentrieren.



In Keep Talking and Nobody Explodes muss der VR-Spieler eine Bombe entschärfen, während der zweite aus einem Handbuch Tipps vorliest.



giebig bewundert. Doch die internationale Presseaufmerksamkeit, die Cryteks Oculus-Rift-Titel The Climb genießt, hat mich nicht gerade felsenfest überzeugt. Obwohl die Entwickler den Mangel an Action so kunstvoll schönreden (»Auf dem Gipfel wollen die Spieler, genau wie echte Kletterer auch, über ihren Weg reflektieren, die Aussicht genießen und fast schon diese Melancholie empfinden, dass es vorbei ist.«).

Neue Ära der Leichtgewichte

Bei mir erhärten solche Aussagen nur den Verdacht, dass Virtual Reality eine Spielweise für Casual-Erlebnisse wird, die jenseits des (sich früher oder später abnutzenden) Rundumblick-Stauneffekts nicht viel Substanz bieten. Wenn der User mit einem Helm von der Außenwelt abgeschottet wird, sind so viele Einschränkungen zu beachten, dass die Software öfters im Niveaubereich zwischen Moorhuhn und Second Life landen dürfte. Selbst das viel beachtete EVE Valkyrie scheint nicht mehr zu sein als ein simpler Arcade-Shooter. Denn der VR-Controller, der die selbe Fülle von Eingabemöglichkeiten wie Tastatur oder traditionelles Gamepad bietet, muss erst noch erfunden werden. Simple Bedienung ist an sich nichts schlechtes und Nintendo hat schließlich über 100 Millionen Wii-Konsolen verkauft. Aber die waren halt billig genug, dass sich der Massenmarkt darauf einließ, den Partyspaß auszuprobieren. Kein Vergleich mit den vierstelligen Kosten, die Oculus Rift & Co. samt dazugehöriger PC-Hardware verursachen. Für die meisten Leute, denen das melancholische Reflektieren auf dem Gipfel als Spielziel ausreicht, dürfte das etwas zu teuer sein.

Teures Spielzeug für die Enthusiasten-Nische

Dann gibt es noch den Grenzbereich der »normalen« PC-Spiele, die halt auch VR-Helme unterstützen. Aber wie viel Spaß mehr bereitet mir ein Star Citizen, wenn ich mich dabei per Kopfbewe-

gung umsehen kann? Ist das wirklich Kosten, Aufwand und das Abschotten vom Rest der Welt wert? Für einige Leute wird die Antwort »ja« lauten, denn die sind aus demselben Holz geschnitten wie die Enthusiasten, welche sich zum Spielen von PC-Simulationen alle möglichen Spezialsticks, Hebel und Pedale anschaffen.

Das bringt vielleicht gefühlte fünf Prozent Lustgewinn und ist für den Großteil der Bevölkerung entschieden zu viel Mehraufwand. Zumal VR ja nicht alles besser macht: Weil das Display so nahe am Gesicht ist, fallen Pixeligkeiten eher auf. Bis wir genug Rechenkraft haben, um für jedes Auge Grafik in 4K- oder 8K-Auflösung zu projizieren, dürfte es noch ein Weilchen dauern.

Der Helm als Komplexitätsgift

Die VR-Aufregung erinnert mich an den kurzlebigen 3D-Film-Boom, den Avatar losgetreten hatte. Alle fanden den 3D-Effekt im Kino ganz toll, aber ganz schnell hat man sich auch wieder abgeregt. 3D-Fernseher blieben nicht nur wegen der Kosten weit unter den Verkaufserweiterungen zurück: Es mangelte an wirklich überzeugender Software, wegen der sich der Fummelaufwand mit der Betrachterbrille lohnte. Die Probleme von Virtual Reality als Spielplattform sind ähnlich – nur noch um einiges größer. Die Wichtigkeit von grafischen Gimmicks wird gerne überschätzt: So hübsch die Kulisse bei den Witchers und

Fallouts auch sein mag, für Langzeitmotivation sorgen vor allem spielerische Entscheidungsfreiheiten, komplexe Weltsimulationen und ausgeklügelte Steuerungsdetails. Sich mit VR-Helm durch spielerische Leichtgewichte tasten und hoffen, dass man dabei nicht versehentlich an Realwelt-Objekte rumpelt – das wirkt auf mich nicht gerade wie die verheißungsvolle Spielereue. Lieber grabe ich meine zehn Jahre alte Wii wieder aus und rede mir erfolgreich ein, dass da die Tennissteuerung einzig auf Präzision und Können basiert. ★

Bild: Time Magazine



Oculus-Rift-Gründer Palmer Luckey auf einem Titelbild des amerikanischen TIME-Magazins. Im Hinblick auf die VR-Spieleausichten wirkt der Autor dieser Kolumne nicht ganz so verückt.