

Gab es 2016 den versprochenen VR-Durchbruch?

DAS JAHR, IN DEM VR ANLAUF NAHM

Am 1. Januar 2016 lästerte Kollege Lenhardt über VR als nervigsten Trend des kommenden Spielejahres. Hatte Heini recht?



Der Autor

Markus war lange VR-Skeptiker. Zu klobig, zu schwer, zu teuer. Überzeugt hat ihn schließlich PlayStation VR mit seiner verhältnismäßig erschwinglichen Technik. Und nicht zuletzt mit dem im Vergleich zur Konkurrenz überlegenen Tragekomfort. Seit dem Start des Geräts ballert er sich bevorzugt durch EVE Valkyrie und löst die Rätsel in Batman: Arkham VR.

Gibt es eigentlich so etwas wie einen halben Trend? Also ein Thema, das zwar irgendwie allgegenwärtig ist und über das alle reden, das sich aber trotzdem nicht so richtig durchsetzt? Denn wenn es solche Halbtrends gibt, dann war 2016 Virtual Reality ganz bestimmt einer davon.

Auf der einen Seite sind da die großen Hardware-Veröffentlichungen: Sowohl Oculus Rift als auch HTC Vive haben es nach jahrelangen Entwicklungsphasen endlich in die Hände von uns Spielern geschafft. Zumindest, wenn man vorher auch brav auf Brille und zugehörige Hardware gespart hatte. Etwas günstiger kommen seit dem November 2016 Konsoleros an ihre VR-Dosis, PlayStation VR ist der Billigheimer unter den drei großen Anbietern. Trotzdem dürfte sich die Sony-Hardware über kurz oder lang bei Entwicklern als Standard durchsetzen, dafür sorgt allein schon die mit über 50 Millionen Stück riesige Verbreitung der zugehörigen PlayStation 4. Schon jetzt sind laut den Markt-

forschern von Superdata rund 750.000 Sony-Geräte auf dem Markt, zusammen mit Oculus und HTC Vive sind es sogar rund 1,5 Millionen. Und da sind die Spar-VR-Brillen wie Samsung Gear oder Google Daydream noch gar nicht mitgerechnet.

Ausverkauft heißt nicht erfolgreich

Alle drei »ernsthaften« Hersteller meldeten gleich nach Verkaufsstart Lieferengpässe, dann müssen die Geräte ja wohl weggegangen sein wie warme Semmeln! Ja, oder es wurden einfach nur so geringe Stückzahlen rausgestellt, dass die Hardware von Enthusiasten und »Ich kauf ohnehin alles an Tag eins«-Early Adoptern weggesaugt wurde. Praktisch, denn so kann man als Hersteller eine schöne Ausverkauft-Pressemeldung absetzen, ohne dass tatsächlich hohe Zahlen dahinterstehen.

Das ist natürlich eine gemeine Unterstellung meinerseits, schließlich gibt es abgesehen von der Superdata-Marktfor-

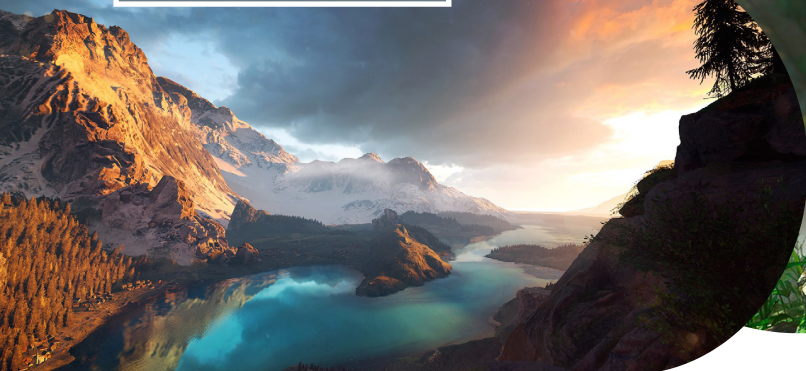
VR-Markt 2016

Immer zum Jahresende veröffentlicht das US-Marktforschungs-Institut Superdata Zahlen zum Spielmarkt, unter anderem auch zu den Umsätzen bei VR-Hardware. Die Auswertung zeigt: PlayStation VR ist der klare Sieger der »richtigen« Headsets, Oculus Rift und HTC Vive kommen lediglich addiert auf die Zahlen der Sony-Hardware. Die Grafik zeigt aber auch, dass man die »Billigbrillen« nicht unterschätzen darf. Samsung Gear VR lässt mit rund 2,3 Millionen Exemplaren die teurere Konkurrenz weit hinter sich. Die Zahl der mittlerweile oft als Werbegeschenk verteilten Pappbrille Google Cardboard dürfte noch mal weit drüber liegen. Selbst das noch sehr neue Google Daydream View kommt auf beachtliche 261.000. Natürlich können Samsung und Google technisch nicht mit den kostspieligen Lösungen von Oculus, HTC und Sony mithalten. Doch vielleicht ist den Kunden ja ein günstiger Einstieg in die Technologie erst mal wichtiger als optische Brillanz. Es kauft sich ja auch nicht gleich jeder einen 80-Zoll-TV mit 4K und HDR, wenn er seinen ersten eigenen Fernseher braucht.



Quelle: Superdata Research

The Climb von Crytek ist ein extrem hübsches Spiel, besonders anspruchsvoll ist es aber nicht.



Das Adventure Robinson: The Journey hat Dinos! Jedoch mussten beim Ausprobieren einige Kollegen wegen VR-Übelkeit abbrechen.



schung kaum Zahlen über die ausgelieferte Hardware-Menge, geschweige denn über durchverkaufte Geräte. Ein nachprüfbares Indiz ist allerdings das VR-Interesse auf unseren Websites. Entweder lesen die VR-Brillenträger keine Artikel über ihr Hobby, oder – und das ist meine Befürchtung – es sind einfach nicht so viele. Vielleicht gibt es aber auch gar keinen Informationsbedarf zum Thema VR? Etwa weil die bislang erschienenen Spiele so simpel sind, dass man auch ohne Kaufberatung und Tipps klar kommt. Und damit schließt sich der Kreis zu Heinrich Lenhardt's Kolumne von Anfang 2016.

Zu faul für VR

In seiner Kolumne beschwert sich Heinrich über simple VR-Spiele, die ohne das Brillen-Gimmick nie eine Chance hätten. Stimmt, egal ob Adventures wie Robinson: The Journey oder Sportspiele wie The Climb, richtig komplex war keins davon. Selbst gefühlt »richtige« Spiele wie Eagle Flight bleiben in Sachen Spieltiefe und Langzeit-Motivation weit hinter ihren Non-VR-Konkurrenten zurück. Ist es also tatsächlich so, wie der Kollege Lenhardt vor einem Jahr vermutete? Ist VR tatsächlich nur ein teures Spielzeug?

Ich sage: Nein! Zugegeben, auch mich hat nach ein paar Tagen mit der Sony-Brille die VR-Ernüchterung erwischt. Denn obwohl ich nahezu alle dafür erhältlichen Titel im Haus hatte, habe ich dann doch hauptsächlich Watch Dogs 2 und Dishonored 2 auf der PlayStation 4 gespielt. Einfach weil es bequemer ist, auf der Couch zu lümmeln, statt mit der Brille auf dem Kopf immer schön im Erfassungsbereich der PS4-Kamera zu bleiben. Kollege Lenhardt hat schon Recht: Die Spiele sind einfach zu simpel gestrickt, um mich dauerhaft dazu zu motivieren, meinen gemütlichen Couchplatz zu verlassen. Aber das muss nicht so bleiben.

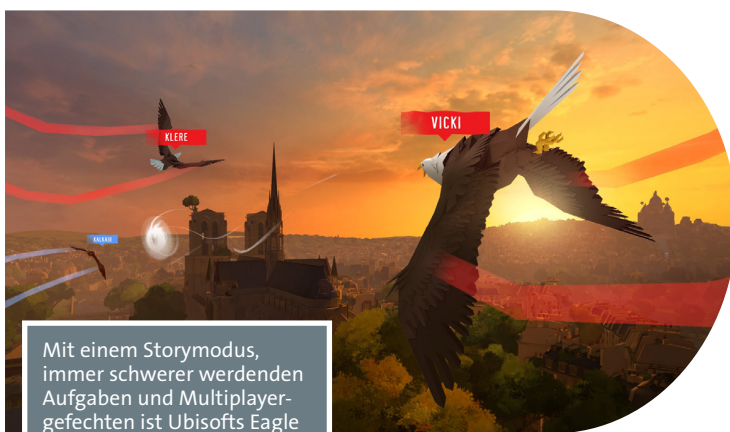
Es fängt dumm an

Ich bin alt genug, um mich an die Einführung der Maus bei Heimcomputern wie dem Atari ST und dem Commodore Amiga zu erinnern. Damals mussten die Entwickler auch erst lernen, das neue Eingabegerät voll auszuschöpfen. Einer der Pioniere damals war zum Beispiel Dungeon Master, dem Heinrich selbst in seinem Meinungskasten in der PowerPlay-Ausgabe 02/1987 eine »traumhafte Benutzerführung« bescheinigt.

Eine ähnliche Entwicklung prophezeie ich für VR. Momentan sind wir in der Lernphase. Die Technologie ist neu und ungewohnt, noch dominieren vorsichtige Experimente und Versuche, bekannte Konzepte in die Virtual Reality zu verpflanzen. Und noch fehlen den Machern zuverlässige Rezepte, um VR-Krankheiten (Übelkeit, Schwitzen, Schwindel) zu vermeiden. Das kann sich aber schnell ändern, wenn die Entwickler erst mal ein Gefühl dafür entwickelt haben, was in VR funktioniert und was nicht. Resident Evil 7 dürfte Ende Januar einer der ersten Titel sein, der als konventionelles Spiel komplett in VR laufen kann. Ich bin sehr gespannt, ob die VR-Komponente dem Spiel hilft oder ob sie vielleicht sogar hinderlich ist.

Nur Geduld

Um zum Schluss also die Frage aus der Einleitung noch mal aufzugreifen: Hatte Heinrich in seiner Kolumne vom Januar 2016 Recht? Läutet VR tatsächlich nur eine neue Ära der Leichtgewichte ein, wie etwa seinerzeit die Fuchtelsteuerung für die Wii? Meine Antwort: Kurzfristig betrachtet stimmt es, auch bei den 2016 erschienenen Titeln war keiner dabei, der das Potenzial der Technik voll ausschöpfen konnte. Aber ich bin mir sicher, dass wir in den nächsten Jahren echte, richtige, gute VR-Spiele sehen werden. Ich denke etwa an Resident Evil 7 (PS VR) Und dann ist 2016 für uns nur noch das Jahr, in dem die Virtual Reality Anlauf nahm. ★



Mit einem Storymodus, immer schwerer werdenden Aufgaben und Multiplayergefechten ist Ubisofts Eagle Flight ein »richtiges« Spiel.

Resident Evil 7 wird komplett in VR spielbar sein, einen stabilen Magen und ein gesundes Herz vorausgesetzt.

