

erstellt: 06.08.2015

## **Trend Virtual Reality: Im Frühjahr ist Markteinführung**

**O-Ton:** Maximilian Schenk, Geschäftsführer, Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU), 10117 Berlin;

Zoran Roso, Marketingdirektor, Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH, 63263 Neu-Isenburg

**Länge:** 1:32 (3 Antworten, kürzbar und einzeln einsetzbar)

**Autor:** Harald Schönfelder

**Info:** Virtual Reality-Brillen, kurz VR-Brillen, sind einer der großen Trends auf der diesjährigen gamescom. Wenigstens ein Dutzend Firmen arbeitet an den Brillen, die den Spieler seine Umwelt ausblenden lassen und die seine Kopfbewegungen unter der Brille in die Spielwelt übertragen. Wir stellen Projekt Morpheus von Sony vor, neben Oculus Rift der großen Namen bei diesem Thema.

**Anmoderation:** Waren es in den vergangenen Jahren die neuen Ausgaben von Blockbuster-Spielen, die den größten Rummel auf der gamescom auslösten, so ist es in diesem Jahr eine neue Hardware. Virtual Reality-Brillen, kurz VR-Brillen, sind der Megatrend in der Koelnmesse. Wenigstens ein Dutzend verschiedene Modelle stecken in der Entwicklung. Im kommenden Frühjahr soll die Technik durchstarten, sagt Maximilian Schenk, der Geschäftsführer des Branchenverbandes BIU.

**O-Ton 1:** "Ich kenne insgesamt 12 Hardware-Entwicklungen, viele große namhafte Unternehmen arbeiten an Hardware ... Spiele entwickeln für Virtual Reality-Brillen."

**Zwischenmoderation:** Denn ohne Spiele dazustehen, wäre doof. Die Brillen an sich sind eher kleine Container, die sich der Spieler vors Gesicht schnallt, statt der Brillengläser stecken darin Bildschirme, auf denen das Spiel läuft. Die Bewegungen des Spielers werden in Echtzeit auf das Spiel übertragen. Als bekannte Namen sind bei dieser Technik Oculus Rift dabei und auch Sony mit seinem Projekt Morpheus für die Playstation. Und die soll im Frühjahr rauskommen, sagt Zoran Roso, der Marketingchef von Sony Playstation in Deutschland.

**O-Ton 2:** "Wir haben gesagt, es kommt im ersten Halbjahr 2016 ... es fühlt sich sehr ausgereift an ... kommen, um es auszuprobieren."

**Zwischenmoderation:** Ausprobieren geht, in den vergangenen Jahren war es der Stand der Oculus Rift, der die Massen anzog. Auch Sonys Projekt Morpheus ist nun zum Aufsetzen und kurz Spielen bereit. Im Hintergrund arbeiten die Entwickler in den Studios an den Spielen, die zu den Brillen auf den Markt kommen sollen. Und auch wenn der Spieler in seinem kleinen Gehäuse ist, von der Umwelt leicht abgeschnitten, sollen die Spiele Kontakt zu anderen Spielern zulassen.

**O-Ton 3:** "Was wir schon announced haben, ist natürlich der Multiplayer Rigs ... bis zu sechs Leute können das machen ... die Person, die die Brille auf hat, muss Dingen ausweichen, die die freundlichen Kollegen auf sie werfen ... wir wollen das zu einer sozialen experience machen."

**Abmoderation:** Bis jetzt sind es noch Prototypen, wenn auch weit entwickelte, die auf der gamescom gezeigt werden. Wie die ausgetestete Technik aussieht und was sie kann, das gibt es dann auf der nächsten Messe für Computerspiele im kommenden Jahr zu sehen.

zum Beitrag gehörende mp3-Datei:

gamescom\_15\_VR-Brillen\_MTN.mp3