

VR - Virtuelle Realität für Gamer

by Drizzi - Mittwoch, März 16, 2016

<http://drizzisblog.de/2016/03/vr-virtuelle-realitaet-fuer-gamer/1263>

VR - Wenn man sich, auch als nicht-Gamer, eine Weile mit dem Thema gaming beschäftigt, kommt man Zwangsläufig an den Punkt an dem man sich fragt: "Was ist Realität"?

(Dieser Artikel soll nicht andeuten, dass VR-Technik (Virtuelle Realität) nur etwas für Gamer ist, sondern, dass ich in diesem Artikel speziell auf die Möglichkeiten für Gamer eingehe.)

Die Realität als solche nehmen wir durch unser Umfeld auf. Speziell über unsere "Sensoren".

Jedes Signal das unsere Sinne aufnehmen wird im Gehirn umgewandelt und als Erfahrung verbucht. Der Unterschied zwischen den Spielen und der "Realität" liegt also nur in der Fülle und Art der Information die unser Gehirn aufnimmt. Wer den Film [Matrix](#) gesehen hat, wird sicherlich wissen worauf ich hinaus möchte. Aber auch Animes wie [Sword Art Online](#) und diverse andere, unbekanntere Filme und Submedien beschäftigen sich mit dem Thema virtuelle Realität. Bisher haben wir Spiele nur über den Monitor wahr genommen, doch mit der neuen VR Technologie, welche sicherlich bald für Otto-Normal Gamer bezahlbar sein wird, werden bereits zwei von Fünf Sinnen, nämlich Audio und Visuell, mit in die VR Spiele integriert. [Bewegungsabläufe und Mechanismen](#) werden bereits in die VR Technik eingearbeitet und auch die Entwicklung eines Anzuges, der unseren [Tastsinn](#) stimulieren soll ist in der Entwicklung. Zugegeben, das ganze ist aktuell noch ziemlich teuer und man darf davon ausgehen, dass auch in Zukunft die Preise für die ausgereifteren Systeme im Bereich heutiger hochwertiger [Rennsitzsysteme](#) (Natürlich plus geeigneter Hardware) liegen dürften. Dafür allerdings kann die Spiele dann in einer Realitätstreue erleben, die man so nur in den großen Vorgängern in Freizeitparks kennen lernen konnte.

Gamer haben eine andere Realität



Bereits heute kann man feststellen, dass Gamer eine andere Realität besitzen, als die "Normalos". Zwar nehmen wir die Dinge nicht anders Wahr als der typische 40-Hours-Worker, allerdings interpretieren wir sie anders. Durch jahrelange Routine ist es einem Gamer (Üblicherweise, das hängt auch von der Art der Spiele ab) möglich Situationen schneller einzuschätzen und sich einen Überblick zu verschaffen. Fehlen Informationen, so ist ein Gamer deutlich schneller in der Lage dies festzustellen und zu beheben, als ein nativer Mensch. (Man beachte bitte das 't' bei nativ).

[Reaktionszeiten](#) und [motorische Fähigkeiten](#) werden nachweislich durch das Spielen von Action-Games geschult. Dadurch sind sie in der Lage instinktiv die richtigen Entscheidungen zu treffen. Ob sie dann

allerdings auch in der Lage sind diese Entscheidungen schnell genug in die Tat umzusetzen ist eine andere Frage.

VR in der Ausbildung

Natürlich möchte ich hier nicht RTL mäßig behaupten, dass alle Gamer konsequent faul, dumm und dick sind. Ich möchte nur sagen, dass es durchaus möglich ist, dass zwar die theoretischen Kenntnisse vorhanden sind, die Übernahme in die Praxis jedoch schlichtweg für die Personen nicht möglich ist. Die



VR Technik kann dies ändern. Durch die

Portierung von Spielen in die reale Welt... Nein... So ist das nicht richtig ausgedrückt... – Durch die Simulation der Spiele als Realität ist es möglich, die Optionen für die uns bekannte Realität noch stärker zu erweitern. So hätte man beispielsweise mit einer VR unterstützten Kampfsportsimulation die Möglichkeit Bewegungsabläufe und die eigenen Reflexe in einer unproblematischen Umgebung zu trainieren. Unterstützt durch einen VR Anzug könnten Kampfsportarten die mehr auf Schläge und Tritte, statt auf Griffe ausgelegt sind, durchaus sinnvoll trainiert werden. Kampfsportarten wie Judo, oder die Verteidigung gegen diese Art von Kampfsportarten ist allerdings nicht so ohne weiteres und ohne Partner möglich.

Hier könnte man sich eine geeignete Multiplayersimulation aussuchen, bei der ein virtueller Trainer auf die Bewegungen der Spieler reagiert und Anweisungen gibt. Bis zu einem gewissen Grad ist eine solche Vorgehensweise sicherlich auch durch die verschiedenen Dojos freigegeben.

Eine weitere Möglichkeit die ich persönlich sehe, ist die Berufsausbildung. Mechatroniker könnten mit Hilfe der VR Technologie lernen wie man ein Auto zerlegt und wieder zusammen setzt. Dabei könnten die unterschiedlichsten Typen verwendet werden. Valve legt mit [Aperture Robot Repair](#) bereits eine ordentliche Idee dazu vor. Lizenzkosten würden zwar anfallen, aber das würden sie bei einer zertifizierten Werkstatt so oder so. Gerade am Anfang der Berufsausbildung würde das einen enormen Vorteil bringen. Aber auch in der IT sehe ich Anwendungsmöglichkeiten. Durch die Einbeziehung von gleich drei Sinnen wäre es einfacher und logischer Möglich den Azubis den “[Flow](#)” näher zu bringen oder die Netzwerktechnik zu verdeutlichen.

Eine Netzwerk-Space-Simulation

Ich konnte mir immer sehr gut Vorstellen, dass die Netzwerktechnik ein eine Spacesimulation Marke Freelancer ist. Wieso? Ich möchte nicht zu sehr ins Detail gehen, daher nur ein kurzes Schaubispiel:



Ein IP-Paket besteht aus mehreren Teilen. Ich gehe hier nur auf drei davon ein.

Das wäre die Sourceaddress, die Destinationaddress und das Datenpaket als solches. Stellen wir uns die beiden Adressen als Jäger und das Datenpaket als Transporter vor. Die beiden Jäger fliegen vor und hinter dem Datenpaket-Transporter und beschützen diesen. Sie wissen wo es hin geht und wie man wieder zurück kommt. Der Transporter als solches hat allerdings keine Navigationsgeräte. Wenn man nun den Jäger mit der Zieladresse abschießt oder seine Systeme "hackt", sodass er andere Koordinaten erhält, weiß weder der Transporter, nicht die Heimatstation des Transporters, dass die Zielrichtung falsch ist. Nun fliegt dieser Mini-Konvoi los. Durch die Netzwerkkarte in das LAN-Kabel. Dies ist die Handelsrute. Von der Handelsrute springen sie dann im Verteilungssektor des Systems (Nennen wir es mal Fritz.Box-Sirius-13) in ein Jumpgate, welches in andere Systeme geht. Über verschiedene Jumpgates landet es dann, dank dem Destinationadress-Jäger in einem Zielsystem, worin es wieder die Handelsrute (Lanverbindung) zur Zielstation nehmen muss. Auftrag erfüllt, und Credits erhalten. Zurück geht es. Die Jäger haben nicht mit bekommen, dass sie ihre Ware, also die Daten, an das falsche Ziel gebracht haben.

[Eve-Online Valkyrie](#) unterstützt bereits nativ die Oculus Rift. Wie geil wäre es denn, darauf basierend, ein 3-4 Stunden Spiel zu entwickeln, welches die Netzwerktechnik als solche erklärt und mit Hilfe der VR Einspieler zeigt, wie es richtig dargestellt wird, wenn man einen Netzknoten passiert. Man könnte die Jumpgates ja wie Router aussehen lassen, die über ihre WLAN-Antennen Datenpakete durch die Raumzeit schleudern. 😊

Nützlich könnte es auch im Bereich der Programmierung sein. Workflows könnten einfacher erklärt werden und das gute alte Whiteboard hätte für's erste ausgedient.

Die Gefahr (?) der VR

Durch die VR-Technik steigt natürlich auch die Gefahr der gut ausgebildeten Terroristen sowie



Amokläufer auf Shooter Niveau. Letzteres lässt sich relativ einfach durch

Gesetzesänderungen und ein wenig Aufmerksamkeit der Familie auf das soziale Umfeld der Kinder in den Griff bekommen. Die Gefahr eines Angriffs durch einen Terroristen, der diesen Angriff bereits mehrere Hundert male in einer Simulation durchgeführt hat, ist jedoch nicht zu unterschätzen. Zwar könnten auch unsere Soldaten mit weiterentwickelter VR Technik einen deutlich erhöhten Trainingsstandard erhalten, indem man beispielsweise in Manövern oder "Biwaks" einfach Feinde erscheinen lässt, jedoch dürfen diese nicht im eigenen Land eingesetzt werden. Außerdem wäre der Angriff bereits durchgeführt, bevor diese Einheiten an der Katastrophenstelle wären. Das ist der einzige Nachteil, den ich an der Entwicklung der VR sehe. Allerdings bezweifle ich, dass sich moderne Terrororganisationen die VR Technik im großen Maße leisten möchten.

Die Zukunft

Ich bin hier um euch zu sagen wie die Sache ausgehen wird
Ich bin hier um euch zu sagen wie alles beginnen wird.
Wie es dann weiter geht, das liegt ganz an euch...

Die VR kann großartige Möglichkeiten eröffnen und das zu einem relativ geringen Risiko. Die Forschung beziehungsweise die Verfügbarkeit muss nur weiter erhöht werden. Wenn in einigen Jahren die Anforderungen an die Technik entsprechend niedrig sind und auch No-Name Entwickler Software programmieren können, ist es sehr wahrscheinlich, dass bald neben Rennspielen auch die ersten Fahrschulsimulatoren für den heimischen Bildschri... Für das heimische Laufband auf den Markt kommen. Alles in allem bin ich persönlich stark davon überzeugt, dass die Entwicklung noch weiter gehen wird. So lange, bis die Brille dann komplett unnötig wird und wir wirklich mit Hologrammen arbeiten können. Die Frage ist dann allerdings nur noch: Was ist Realität?

• Actionspiele schulen die Aufmerksamkeit

Typ	Webseite
Autor	Florian Rötzer
URL	http://www.heise.de/tp/artikel/32/32163/1.html
Heruntergeladen am	15.3.2016 07:47:20
Zusammenfassung	Nach einer Metastudie verbessern und beschleunigen Computerspiele die kognitive Verarbeitung von visuellen Informationen
Titel der Website	Telepolis
Hinzugefügt am	15.3.2016 07:47:20
Geändert am	15.3.2016 07:47:20

Anhänge

- Snapshot

• Im Flow programmieren

Typ	Blog-Post
URL	http://svenpet.com/2012/05/21/im-flow-programmieren/
Datum	2012-05-21T07:00:37+00:00
Heruntergeladen am	15.3.2016 08:48:34
Zusammenfassung	Ich habe meinen Talk "7 Dinge: Wie man gute Teams großartig macht" auf verschiedenen Konferenzen vorgetragen. Leider gibt es noch kein Video von dem gesamten Talk, also habe jedes einze...

Titel des Blogs svenpet.com
Hinzugefügt am 15.3.2016 08:48:34
Geändert am 15.3.2016 08:48:34

Anhänge

- Snapshot

• Matrix (Film)

Typ Enzyklopädieartikel
URL [https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Matrix_\(Film\)&oldid=152471195](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Matrix_(Film)&oldid=152471195)
Rechte Creative Commons Attribution-ShareAlike License
Datum 2016-03-13T18:13:20Z
Extra Page Version ID: 152471195
Heruntergeladen am 15.3.2016 07:22:52
Bibliothekskatalog Wikipedia
Titel der Enzyklopädie Wikipedia
Sprache de
Zusammenfassung Matrix (Originaltitel: The Matrix) ist ein Science-Fiction-Film aus dem Jahr 1999. Regie führten die Wachowski-Geschwister, die auch das Drehbuch schrieben und zum Zeitpunkt des Erscheinens noch unter dem Namen „The Wachowski Brothers“ auftraten. Die Hauptrollen spielten Keanu Reeves, Laurence Fishburne und Carrie-Anne Moss. Im Mai 2003 folgte die Fortsetzung mit Matrix Reloaded und im November 2003 der dritte Teil Matrix Revolutions.
Hinzugefügt am 15.3.2016 07:22:52
Geändert am 15.3.2016 07:22:52

Anhänge

- Snapshot

• Omni: Eine Million Dollar für Virtual-Reality-Laufstall

Typ Webseite
Autor heise online
URL <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Omni-Eine-Million-Dollar-fuer-Virtual-Reality->

Heruntergeladen am
Zusammenfassung

[Laufstall-1914618.html](#)

15.3.2016 07:36:10

Der Lauf-Simulator Omni für Virtual-Reality-
Brillen macht Furore auf Kickstarter: Statt der
angepeilten 150.000 hat er bereits 1.000.000
Dollar eingespielt. Die ähnliche WizDish-
Laufscheibe kam bislang erst auf 8000 Dollar.
heise online

Titel der Website
Kurztitel
Hinzugefügt am
Geändert am

Omni

15.3.2016 07:36:10

15.3.2016 07:36:10

Anhänge

- Snapshot

• **Playseat® Offizielle Website Deutschland - Home page - Playseat® Der beste Platz für ihr Lenkrad**

Typ
URL
Heruntergeladen am
Hinzugefügt am
Geändert am

Webseite

<http://www.playseat.com/shop/de>

15.3.2016 07:38:01

15.3.2016 07:38:01

15.3.2016 07:38:01

Anhänge

- Playseat® Offizielle Website Deutschland - Home page - Playseat® Der beste Platz für ihr
Lenkrad

• **Produkte im Onlineshop "anfassen": VR für den Tastsinn | Virtual**

Typ
URL
Heruntergeladen am
Hinzugefügt am
Geändert am

Webseite

<http://bit.ly/1prQXn>

15.3.2016 07:33:41

15.3.2016 07:33:41

15.3.2016 07:33:41

Anhänge

- Produkte im Onlineshop "anfassen": VR für den Tastsinn | Virtual

• **Sword Art Online**

Typ	Enzyklopädieartikel
URL	https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Sword Art Online&oldid=151945801
Rechte	Creative Commons Attribution-ShareAlike License
Datum	2016-02-26T20:06:15Z
Extra	Page Version ID: 151945801
Heruntergeladen am	15.3.2016 07:22:49
Bibliothekskatalog	Wikipedia
Titel der Enzyklopädie	Wikipedia
Sprache	de
Zusammenfassung	Sword Art Online (jap. ??????????????, S?do ?to Onrain) ist eine Light-Novel-Reihe von Reki Kawahara, die auch als Manga und Anime adaptiert wurde. Ebenso wie im parallel veröffentlichten Werk des Autors, Accel World, spielt es in einer Zukunft, in der es weit verbreitet ist, mittels direkter Stimulation des Zentralnervensystems eine vollständige Immersion in Virtuelle Realitäten zu erreichen und stellt die Abenteuer einer Gruppe von Teenagern in diesen virtuellen Realitäten dar.
Hinzugefügt am	15.3.2016 07:22:49
Geändert am	15.3.2016 07:22:49

Anhänge

- Snapshot

• VR PORTAL - Aperture Robot Repair

Typ	Videoaufnahme
Regisseur	Node
URL	https://www.youtube.com/watch?v=q4zr5Eq_F5g
Heruntergeladen am	15.3.2016 08:42:13
Bibliothekskatalog	YouTube
Laufzeit	439 seconds
Zusammenfassung	Check out our VR Playlist for all our VR videos! https://www.youtube.com/watch?v=Q7dVa... For business inquiries email info.nodestudios@gmail.com You can get your own professionally built custom gaming PC at, http://www.originpc.com/ http://facebook.com/node

Hinzugefügt am

Geändert am

<http://twitter.com/nodestudios>

<http://twitter.com/corridordigital>

<http://facebook.com/corridordigital>

<http://twitter.com/brandonjla>

<http://twitter.com/cerberusarms>

15.3.2016 08:42:13

15.3.2016 08:42:13

Tags:

- Gaming
- glados
- half life
- Node
- Portals
- robots

[Quellen](#)

[Show less](#)