

Play Austria: VR-Boxen und Senioren im Weltraum



© Bild: Play Austria

Derzeit findet in Wien die erste Messe der österreichischen Game-Szene statt. Wir waren vor Ort und haben uns neueste heimische VR-Entwicklungen angesehen.

Noch bis Samstag, 20:00 Uhr, findet die Messe [Play Austria](#) im Atelierhaus der Akademie der bild Künste Wien (Semperdepot) in [Wien](#) statt, wo Besucher kostenlos neueste heimische Spiele testen und sich live mit Entwicklern und Fachleuten der Branche austauschen können. Zu den Ausstellern gehören dabei keineswegs nur Spieleentwickler. So präsentieren verschiedene [Aus- und Weiterbildungsstätten](#) eigene Projekte und geben Auskunft über ihr Lehrangebot. Andere ebenfalls dem Gaming verschriebene Initiativen und Gruppen bieten Besuchern die Möglichkeit, selbst Teil der [österreichischen Szene](#) zu werden.

Virtual Reality (VR) wird länger schon als "the next big thing" der Videospiele-Branche angepriesen. Auch auf der Messe erlebt man den Hype um die virtuelle Realität und die dazugehörigen Brillen hautnah. Wir stellen drei Projekte vor, die bei der [Play Austria](#) vor Ort sind.

BOXVR

Das Spiel BOXVR des Entwicklerstudios [Fitar](#) räumt mit dem Klischee des unsporthlichen Gamers auf und macht ihn kurzerhand zum Boxer. In spielerischen Trainingseinheiten muss der Spieler auf ihn zufliegende Bälle mit verschiedenen Schlagbewegungen wegboxen. Währenddessen muss man die

Position der Beine ändern und springen oder sich ducken. Das Spiel ist als vollwertiges Workout gedacht und befindet sich auf [Steam](#) bereits in der Early-Access-Phase.

Goliath VR

Das lokale Mehrspielerspiel [Goliath VR](#) ist das Projekt des Entwicklers Wolfgang Tschauko. Das Game ist für zwei Spieler gedacht, die die Rollen von David und Goliath annehmen. David wird ohne VR-Brille mit einem normalen Controller, Goliath mit VR und dem eigenen Körper mittels [Kinect](#) gesteuert. Beide sind gemeinsam in einem Raum gefangen und müssen zusammenarbeiten, um zu entkommen.

Der Goliath-Spieler bewegt hierbei seinen Körper so, dass er dem David-Spieler als Brücke und Plattform dient und ist also für David begehbare Erweiterung der Level. Wie das in Aktion aussieht, sieht man am besten [in diesem Video](#). Das Spiel befindet sich jedoch erst in der Entwicklungsphase.

Project INEO

[Project INEO](#) wirbt mit seniorenfreundlichen VR-Games. Es wurde in Zusammenarbeit mit den Wiener Pensionistenklubs entwickelt und soll den späten Einstieg in die moderne Technik ermöglichen. Das derzeitige Leveldesign wurde von den Wünschen der Pensionisten beeinflusst und so spielt die verfügbare VR-Szenerie im Weltraum.

Als Astronaut muss man sich mit Geschicklichkeit durch eine verlassene Raumstation bewegen und die rettende Abschusskapsel aktivieren. Für die Zukunft sind weitere Level geplant, die wieder in Absprache mit den Senioren gestaltet werden sollen. Dahinter steht ein Geschäftsmodell: Sobald Ineo fertiggestellt ist, soll dieses als Abo für Pensionistenklubs angeboten werden.

Bedenken zu dem VR-Hype

Johanna Schöber, COO und Geschäftsführerin vom führenden Entwicklerstudio [Sprong](#), berichtete Freitagvormittag in einer kurzen Keynote von ihrem persönlichen Blick auf die Zukunft der globalen und heimischen Gaming-Branche. Augmented und Virtual Reality, sowie der Innenraum autonomer Autos als zukünftiger Ort für Videospiele sind ihrer Meinung nach die großen Themen der Zukunft. Für Entwickler sei jedoch Vorsicht geboten.

Durch die rasante Entwicklung und die riesigen Investitionen in VR und AR bestehe die Gefahr einer Blasenbildung, so Schöber. Sie meint, diese Blase könne durchaus in näherer Zukunft platzen. Passiert das, wird sich zeigen, welche Studios den Vormarsch und vielleicht den Siegeszug von Virtual Reality mittragen können und wer seine Strategie ändern muss.



SEBASTIAN
HOLLER

(futurezone) Erstellt am 16.09.2017

DAS KÖNNTE SIE AUCH INTERESSIEREN