

Oculus Rift: Ohne High-End-Windows-PC läuft nix

Oculus VR hat technische Details und Hardware-Empfehlungen zur Consumer-Version der Oculus Rift bekannt gegeben. Die fürs erste Quartal 2016 angekündigte Virtual-Reality-Brille hat demnach zwei Displays mit jeweils 1080 × 1200 Bildpunkten eingebaut. Die Bildwiederholfrequenz ist mit 90 Hz höher als beim bisherigen Entwicklermodell DK2 (75 Hz), was für einen flüssigeren Bildeindruck sorgen dürfte. Das entspricht exakt den Panel-Spezifikationen des Entwicklermodells der Konkurrenz-Brille Vive von HTC und Valve, deren finale Version gegen Ende des Jahres auf den Markt kommen soll – allerdings womöglich mit einem anderen Display. Zum verbesserten Tracking-System, das Oculus VR vergangene Woche versprochen hat, schweigt die Firma sich weiterhin aus. Das hochauflösendere Display der Oculus Rift macht auch leistungsfähigere Hardware im angeschlossenen PC nötig. Oculus-Technikchef Atman Binstock rechnete in einem Blog-Beitrag



Die Consumer-Version der Oculus Rift hat happige Hardware-Anforderungen.

vor, dass in etwa die dreifache Grafikleistung wie für die Berechnung eines Standard-PC-Spiels mit 1080p nötig sei. Als offizielle Hardware-Empfehlung gibt Oculus deshalb einen PC mit mindestens 8 GByte RAM, einem Intel i5-4590 (ca. 200 €) und einer Highend-Grafikkarte wie Nvidia GTX 970 oder AMD Radeon R9 290 (ca. 300 Euro) vor. Außerdem sind 2 USB-3.0-Anschlüsse und HDMI 1.3 notwendig. Wie teuer die Brille

selbst sein wird, ist noch unklar. Binstock gab im Oculus-Blog außerdem bekannt, dass zum Start nur Windows ab Version 7 unterstützt werde. Die Entwicklung der Software für Linux und OS X hat das Unternehmen demnach vorerst gestoppt, um sich voll auf die Windows-Version konzentrieren zu können. Zeitgleich mit der Ankündigung hat Oculus eine neue Version 0.6.0 seines SDK veröffentlicht. (acb@ct.de)

Eye-Tracking-VR-Brille Fove soll ab März ausgeliefert werden

Fove, die erste Virtual-Reality-Brille mit integrierten Eye-Tracking-Sensoren, soll ab März 2016 ausgeliefert werden. Über eine Crowd-Financing-Kampagne auf Kickstarter waren bereits nach wenigen Tagen die erhofften 250 000 US-Dollar zusammengekommen. Die Finanzierungs-Aktion läuft noch bis zum 4. Juli.

Die Fove-Brille ähnelt mit ihrer 2560×1440-Auflösung, dem 5,8-Zoll-Display und den Standard-Head-Tracking-Sensoren anderen Virtual-Reality-Brillen wie zum Beispiel der

Oculus Rift. Was Fove allerdings auszeichnet, sind die zwei Infrarot-Eye-Tracking-Sensoren (für jedes Auge eines). Damit soll es unter anderem möglich sein, den Schärffpunkt – wie in der Realität – mit den Augen zu steuern oder in Spielen mit den Augen zu zielen beziehungsweise Blickkontakt mit virtuellen Figuren aufzunehmen. Ein früher Fove-Prototyp, den c't Anfang des Jahres auf der CES ausprobieren konnte, machte technisch bereits einen guten Eindruck. Allerdings störte beim Augen-Tracking noch eine leichte Latenz, außerdem lief die Software instabil – aber bis Mai 2016 ist ja noch genug Zeit, um Fehler auszubügeln. Auf Kickstarter.com kann man die Brille inklusive Entwicklerkit für 400 US-Dollar vorbestellen. (jkj@ct.de)

Sony gründet Virtual-Reality-Studio

Rund ein Jahr nach der Ankündigung seiner Morpheus-Virtual-Reality-Brille für die Playstation 4 hat Sony nun auch ein passendes Spiele-Entwicklungsstudio in Großbritannien gegründet – für das offenbar noch Entwickler gesucht werden: Auf Playstationjobs.co.uk finden sich ausführliche Beschreibungen der sieben zu besetzenden Posten für Designer und Programmierer. Das neue Studio solle die Möglichkeiten von Project Morpheus ausschöpfen, sagte ein Sprecher von Sony Computer Entertainment gegenüber „PC World“, befindet sich aber noch in einer frühen Entwicklungsphase. Sony will die VR-Brille in der ersten Jahreshälfte 2016 auf den Markt bringen. Den Preis hat der Hersteller noch nicht genannt. Zuletzt wurde das Gerät im März auf der Game Developers Conference gezeigt. Dieser Prototyp hatte einen OLED-Bildschirm mit Full-HD-Auflösung. Die Bildwiederholrate wurde im Vergleich zu einem älteren Modell auf 120 Bilder pro Sekunde verdoppelt. LEDs im Headset sollen darüber hinaus ein Tracking im Raum ermöglichen. (Denise Bergert/jkj@ct.de)



Die Fove-VR-Brille sieht nicht nur futuristisch aus – anders als die Konkurrenz beherrscht sie auch Augen-Tracking.

The Void: Erstes Virtual-Reality-Center soll im nächsten Jahr öffnen

Das US-Unternehmen The Void will im Sommer 2016 in Pleasant Grove (US-Bundesstaat Utah) ein Virtual-Reality-Entertainment-Center eröffnen. In bis zu 320 Quadratmeter großen „Game Pods“ sollen unterschiedliche Szenarien simuliert werden. Unter anderem können laut The Void bis zu zehn Spieler auf

Dinosaurier-Jagd gehen. Die Void-Macher wollen ihre Gäste mit eigenen Virtual-Reality-Brillen namens Rapture HMD ausstatten. In den Geräten stecken jeweils zwei OLED-Bildschirme, die pro Auge Full-HD-Auflösung bieten sollen. Außerdem gibt es Kopfhörer mit THX-Zertifizierung und Mikrofon. Die

Spieler tragen spezielle Westen, die etwa das Auftreffen von Gewehrkugeln mit Hilfe von Vibrationsmotoren simulieren. Außerdem sind Datenhandschuhe geplant. Zusätzlich zum Center in Utah sind weitere Void-Filialen in Nord- und Südamerika, Europa, Asien und Australien geplant. (jkj@ct.de)