



Quelle: Microsoft

Windows 10 goes Virtual Reality

Denkbar

Barbara Lange

Mit dem aktuellen Fall Creators Update erhält Windows 10 Microsofts Mixed-Reality-Plattform. Passende Brillen samt Motion Controller sind bereits verfügbar. Wird VR damit zum Standardzubehör für PCs?

Microsoft hat das notwendige Equipment für Virtual Reality deutlich verschlankt, damit das VR-Glück nun jeden erreichen kann. Sechs Hardwarehersteller haben bereits Headsets entwickelt, die sich für Microsofts Mixed-Reality-Plattform eignen. Mit dieser Plattform, seit Oktober Bestandteil von Windows 10, bezeichnet Microsoft Elemente des Betriebssystems, die VR nun nach vorne bringen sollen. Dazu gehören Treiber, APIs und Cloud-Dienste.

Vier der angekündigten Geräte soll man mit Erscheinen dieses Hefts bereits kaufen können: Acer Windows Mixed Reality Headset, Dell Visor, Lenovo Explorer und HP Windows Mixed Reality Headset. Das ASUS-Headset ist für Frühling 2018 versprochen. Alle fünf Brillen kosten inklusive Motion Controller 400 bis 500 Euro. Anders als viele andere VR-Brillen benötigen sie keine externen, im Raum verteilten Sensoren oder Kameras, die die Position tracken, da Sensoren im Headset die Bewegungen der Motion-Controller verfolgen.

Daher soll das System nach dem Anschließen an den PC über HDMI 2.0 und USB 3.0 innerhalb von 10 Minuten funktionieren.

Die VR-Brillen und Controller unterscheiden sich nur im Aussehen, ihre Technik ist identisch: So nutzen alle Geräte zwei Flüssigkristall-Displays mit einer Auflösung von 1440 × 1440 Pixeln. Die Aktualisierungsrate beträgt bis zu 90 Hz. Eine Sonderstellung nimmt die für Anfang November angekündigte HMD Odyssey von Samsung ein, deren OLED-Display mit 1440 × 1600 Pixeln höher auflöst.

Während die HoloLens einen abgespeckten Windows-10-Rechner integriert und dadurch ohne Kabelanschlüsse läuft (siehe S. 56), ist für diese Brillen ein externer PC nötig. Zudem kann man durch die HoloLens hindurchschauen, da sie computergenerierte 3D-Objekte mit der realen Umgebung mischt. Die neuen Virtual-Reality-Headsets dagegen erzeugen eine eigenständige VR-Welt, allerdings kann man das Visier hochklappen, um so den virtuellen Ausflug kurz zu unterbrechen. Dass Microsoft für beide Geräte-

klassen den Begriff „Mixed Reality“ benutzt, verwirrt etwas. Ein Artikel des Unternehmens bringt Licht ins Dunkel (siehe „Alle Links“).

Für Profis geeignet?

Die neuen VR-Brillen zielen klar auf den Spiele- und Entertainment-Markt, während die HoloLens zunehmend in Projekten in der Industrie und anderen professionellen Bereichen zum Einsatz kommt (siehe S. 44). Nach Einschätzung von Microsoft wird sich das aber ändern.

„Mit der Zeit werden Kunden die Vorteile der neuen Geräte auch für andere Szenarien erkennen und nutzen wollen – zum Beispiel bei der Kommunikation oder der Kollaboration“, so Michael Zawrel, Senior Product Manager Mixed Reality & HoloLens Germany, gegenüber iX. Anwendungen für die VR-Headsets seien in allen Lebensbereichen und Industriezweigen möglich. In Sachen Kollaboration hat Microsoft gerade die soziale Plattform AltspaceVR (altvr.com) gekauft, in der man sich via Avatar in einer Community treffen kann. Schon Ende 2017 sollen SteamVR-Anwendungen mit den neuen VR-Headsets funktionieren.

Da sowohl die VR-Headsets als auch die HoloLens auf Windows 10 laufen und die Mixed-Reality-Plattform nutzen, können Entwickler für alle Geräteklassen die gleichen Schnittstellen einsetzen, betont Zawrel. Aber noch unterscheidet sich der Entwicklungsprozess an einigen Stellen. Beispielsweise braucht man momentan für die VR-Headsets und für die HoloLens unterschiedliche Unity-Versionen. Zudem müssen Entwickler derzeit noch einige Unity-Einstellungen für Windows Mixed Reality modifizieren (siehe „Alle Links“). Das kann sich jedoch schnell angleichen.

Die spannende Frage ist, ob virtuelle Realität mit Windows Mixed Reality in den Massenmarkt einzieht. Zwischen Hype und Flop ist alles möglich, wie auch Studien zeigen. So kommt der aktuelle „Global Mobile Consumer Survey“ von Deloitte zu dem Schluss, dass VR von einem Massenphänomen noch weit entfernt ist. (odi)

Barbara Lange

ist IT-Journalistin und Inhaberin des Redaktionsbüros kurz und einfach in Lengede.

Alle Links: www.ix.de/ix1711054

