

WIRTSCHAFT

[BILANZ](#) [KARRIERE](#) [DIGITAL](#) [GELD](#)[WEBWELT & TECHNIK](#) TEST

Touch-Controller machen Oculus Rift zur besten VR-Brille

Von Robert Berg | Veröffentlicht am 20.12.2016 | Lesedauer: 4 Minuten



Oculus will hoch hinaus: in Spielen wie der Kletter-Simulation „The Climb“ nutzt der Spieler beide Hände, um voranzukommen

Quelle: Computer Bild/Computer Bild

Bewegung statt Gamepad: Mit Touch-Controllern für jede Hand will Oculus Rift der Vive von HTC den Kampf ansagen und die VR-Welt erobern. Der Test zeigt: Mit den Geräten entsteht ein völlig neues Spielgefühl.

Dieses Weihnachtsfest stehen Virtual-Reality-Brillen (VR) auf vielen Techie-Wunschzetteln ganz weit oben. Wer einen Monster-PC unter dem Schreibtisch stehen hat, träumt von der bisherigen Vorzeigebrille HTC Vive oder dem VR-Vorreiter Oculus Rift.

Stellt sich dem gestressten Weihnachtsmann nur eine entscheidende Frage: Welche von den beiden ist denn nun die bessere Cyberbrille und sorgt für strahlende Gesichter unter dem Christbaum? Technisch gesehen sind beide nahezu auf Augenhöhe – Bildqualität, Kopferkennung und Tragekomfort sind bei Rift und Vive auf einem hohen Niveau.

Allein durch ihr innovatives Bedienkonzept mit der zweihändigen Bewegungssteuerung hatte die HTC-Brille letztendlich die Nase klar vorn. Bis jetzt! Mit den optional für 200 Euro erhältlichen Touch-Controllern gibt es nun den überraschenden VR-Machtwechsel. „Computer Bild“ hat die Geräte getestet.

Bewegung für Couchpotatoes

An der Cyberbrille von Facebook-Tochter Oculus – der Social-Media-Riese kaufte das US-Start-up im März 2014 für satte 2,3 Milliarden Dollar – hat sich seit dem Start im Frühjahr herzlich wenig verändert. Mit Ausnahme des gewachsenen Spieleangebots und der besser angepassten Software.

Ansonsten herrschte Stillstand in der Zukunft. Umso interessanter ist das neue Steuerungsduo – die Oculus Touch-Controller. Bisher endete die Illusion spätestens am beigelegten Xbox-One-Gamepad, der das neuartige Erlebnis vor den Augen mit altbekannter Bedienung in den Händen erheblich schmälerte.



Besondere Bauform: Oculus' Touch-Controller sind geteilt – einer für die linke und der andere für die rechte Hand. Die Tasten verfügen über einen guten Druckpunkt, die Infrarot-Sen...

Quelle: Computer Bild/Computer Bild

Mit den beiden Touch-Controllern, für jede Hand einen, kommen endlich die Finger und noch mehr Bewegung ins Spiel. Eine zweite Kamera, die noch immer an ein Durchsagemikrofon aus dem Supermarkt erinnert, erfasst die im Controller verbauten Sensoren. Das ermöglicht dem Zocker wie bei HTC's Vorzeigebille das Spielen im freien, vorher selbst festgelegten Raum.

Anders als bei HTC's komplexem Vive-Aufbau, ist die Einrichtung hier allerdings bedeutend einfacher und der Spieler schon nach wenigen Minuten für den VR-Ausflug startklar. Mit

Ausnahme einer einzigen Falle: Die Sensoren müssen stets parallel zueinander stehen, sonst gerät die Ausrichtung zur unverständlichen Geduldsprobe.

Ergonomisch schwitzen

Das an Nintendos Wii-Fernbedienung erinnernde Doppel ist ergonomisch für die linke und rechte Handfläche angepasst, liegt gut zwischen den Fingern. Für große Pranken sind die Touch-Gamepads aber etwas kurz geraten, ein paar Millimeter mehr Handfestes hätten nicht geschadet.

So ruht sich der kleine Finger gerne mal auf dem Handballen aus, was sich anfangs ungewohnt anfühlt und den Spieler zunächst aus dem Spiel reißt. Zumal eine Auflagefläche für kurze Erholungspausen fehlt.

Apropos Erholung, die bereits eingefädelten Haltebänder sollten Sie immer umlegen – nach schweißtreibenden „VR Sports Challenge“-Einheiten ist die glatte Oberfläche sehr rutschig.

Die leichtgängigen Tasten verfügen über einen angenehmen Druckpunkt und sind bequem mit den Daumen, Zeige- und Mittelfingern erreichbar. Der die Hand umhüllende Ring mag gewöhnungsbedürftig aussehen, beheimatet allerdings zahlreiche Sensoren – und bietet Schutz vor ungewollten Verletzungen.

Und die können im Eifer des Gefechts schneller passieren, als es dem Spieler lieb ist – schönen Gruß an die Tischplatte an dieser Stelle. Ein vorher selbst festgelegtes Schutzgitter soll das verhindern und zeigt ein virtuelles Netz an, das die Spielfläche eingrenzt.

Doch auch Freiheit hat ihre Grenzen: die Bewegungsfläche ist im Vergleich zur Vive (maximal 5 x 5 Meter) mit höchstens 2,5 x 2,5 Metern nur halb so groß, sofern man eine dritte Kamera am anderen Ende des Raumes aufstellt.

Die anderen beiden stehen links und rechts neben dem Monitor. Das hat aber seinen Preis: Das dritte Auge kostet weitere 90 Euro – und die wachsende Spielfläche kostbaren Wohnraum.

Finger statt Controller im Spiel

Sofern eine der beiden Kameras Sichtkontakt zur Rift und dem Touch-Duo behält, wird das Signal in Echtzeit an den angeschlossenen High-End-Rechner weitergeleitet. Im direkten Vergleich ist bei der Vive durch die vom PC autarken Laser-Würfel überraschenderweise eine minimale Verzögerung spürbar, das ist beim Oculus-Gegenstück nicht der Fall.

Zusammen mit der leichten und kompakten Bauform hat der Spieler nicht mehr das Gefühl, nur noch ein schnödes Steuergerät in der Hand zu halten. Seine Hände sind fortan das Werkzeug, verschmelzen unterbewusst mit dem Spiel. Mehr Illusion geht nicht! Und genau darauf kommt es in der virtuellen Realität doch an, nicht wahr?

Fazit: Wow! Warum denn nicht gleich so, Oculus? Mit den optionalen Touch-Controllern entsteht ein völlig neues Mittendrin-Spielgefühl. Dank der im Vergleich noch präziseren VR-Steuerung und der neuen Bewegungsfreiheit überholt das unkompliziertere – und gleich teure (!) – Gesamtpaket von Oculus sogar den Primus HTC Vive.

Stärken: Äußerst präzise Positions- und Bewegungserkennung des Spielers, Controller sind hochwertig verarbeitet, einfache Einrichtung, keine störenden Kabel durch Batteriebetrieb

Schwächen: Mit 200 Euro alles andere als preiswert, maximale Bewegungsfläche nur halb so groß wie bei der HTC Vive

Testnote: gut (2,46)

Erscheinungstermin: 6. Dezember 2016 zum Preis von 199 Euro. Achtung: Oculus Rift-Brille (699 Euro) erforderlich!

Mehr zum Thema:

Oculus Rift & Touch Controller: Nichts für schwache Mägen

Quelle: „Computer Bild“. Mehr Tests bei computerbild.de.



Quelle: "Computer Bild"