

Weihnachtsmann und Christkind staunen: Virtual Reality für alle Virtuelle Welten auf dem Smartphone entdecken

Berlin, 2. Dezember 2015 *Virtual Reality wird greifbar: Seit letzter Woche gibt es die erste VR-Brille für Endverbraucher. Für die Samsung Gear VR benötigt man allerdings ein Samsung-Smartphone. Wer dennoch einmal in virtuelle Welten eintauchen will, kann dies mit einem Google Cardboard tun. Fast jedes Smartphone passt in dieses Pappgestell und schon kann es mit unseren Tipps losgehen.*

Bei vielen steht Virtual Reality auf dem Wunschzettel. Dank der letzten Woche erschienen Samsung Gear VR kann der Wunsch schon zur Realität werden. Diese VR-Brille ist ab sofort für 99 Euro erhältlich und damit die erste ihrer Art für Endverbraucher. Sie ist eine Erweiterung für das Smartphone aus dem Hause Samsung und kompatibel zum Galaxy S6, S6 edge und S6 edge+. Wer vorm Fest schnell noch mal ausprobieren möchte, welche Faszination virtuelle Welten ausüben oder kein passendes Samsung-Handy sein eigen nennt, kann auf eine einfache Lösung zurückgreifen: das Google Cardboard.

In dieses Pappgestell für wenige Euro steckt man sein Handy (gleich welcher Marke) und kann die Magie der Virtualität entdecken. In den Stores von Google und Apple gibt es passend dazu viele Apps zum Herunterladen.

Aus der Fülle des Angebots haben wir von Exozet vier Anwendungen ausgewählt, bei denen deutlich wird, dass Virtual Reality dieses Weihnachten bereits greifbare Realität ist:

Durchs Hirn reisen: InMind VR

In dem Film „Die fantastische Reise“ lassen sich ein paar Wissenschaftler samt U-Boot so sehr verkleinern, dass sie in den Körper eines Menschen eindringen können, um dort eine komplizierte Gehirnoperation durchzuführen. Ungefähr so lässt sich das Spiel „InMind“ erklären. Man reist durch ein menschliches Gehirn, um beschädigte Neuronen zu finden und auszuschalten. Es ist eine Achterbahnfahrt, mit einem pulsierenden Soundtrack und hypnotischen Lichteffekten. Selten kommt man dem Wunder des menschlichen Gehirns selbst so nah.

In See stechen: Mein Schiff VR

Wie sagte Bill Murray doch so schön in dem Film „Und täglich grüßt das Murmeltier“: „Sie wollen eine Wettervorhersage? Es wird kalt werden, und es wird grau werden. Und so wird es dann sein für den Rest Ihres ganzen Lebens.“ So dramatisch wird es vielleicht nicht, aber die Wetteraussichten für die kommenden Wochen sind eher mäßig. Mit der App „Mein Schiff“ kann man ganz einfach in der Mittagspause auf einem der Kreuzfahrtschiffe von TUI ausspannen und ein bisschen Sonne tanken. Das alles soll natürlich Lust auf mehr machen und bis wir wirklich an Bord stehen, ist der Panoramablick aufs weite Meer ein lohnender Anfang.

Der Klimawandel kommt: Polar Sea 360

Dass Google Cardboard viel mehr ist als ein Gimmick, wird in der Arte-Produktionen „Polar Sea 360“ klar, die bereits mit dem Grimme Online Award ausgezeichnet wurde. Zwar lassen sich die Filme auch am Laptop erleben, sie erhalten durch Google Cardboard aber eine ganze neue Dringlichkeit und bisher nicht da gewesene Dimension. Die App ist eine Reise in die Arktis. Es sind Apps wie diese, die das wahre Potenzial der Virtual Reality ausloten. Gerade deshalb trifft einen diese Dokumentation, sie macht die Folgen der globalen Erwärmung spürbar. Eine Story, die man fühlt und die man so schnell nicht wieder vergessen wird.

Tatsachen, die berühren: New York Times

Eine ähnliche emotionale Wirkung haben die Virtual Reality-Videos der New York Times. In einem der Videos, das den Titel „The Displaced“ trägt, steht man auf einmal Auge in Auge mit

Kindern, die vom Krieg entwurzelt worden sind. Sie erzählen davon, was ihnen passiert ist und geben einen Einblick in ihren Alltag. Sehen Sie sich diese ergreifende Dokumentation selbst an!

Neue Technologie braucht immer User. Google Cardboard macht es ungewöhnlich einfach, einen Zugang zur revolutionären Technik der Virtual Reality zu bekommen. Ein Gerät aus Pappe, dazu ein Smartphone, wie es inzwischen in fast jedem Haushalt vorhanden ist, mehr sind nicht nötig. Die Apps in den Stores von Google und Apple bieten einen ersten Eindruck und schon jetzt verschieben einige davon die Grenzen des Machbaren. Es ist unglaublich, wenn wir uns vorstellen, welche Art des Storytellings auf diese Weise möglich wird und wie viele Blickwinkel sich auf einmal für uns alle eröffnen.

Weitere Infos

zur VR-Brille von Samsung:

<http://www.samsung.com/de/promotions/galaxynote4/feature/gearvr/>

Zum Google Cardboard

<https://www.google.com/get/cardboard/>

InMind VR

<https://itunes.apple.com/de/app/inmind-vr-cardboard/id971720127?mt=8>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nivalvr.inmind>

Mein Schiff-VR

<https://itunes.apple.com/de/app/mein-schiff-vr/id989142144?mt=8>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tuicruises.meinschiffvr>

Polar Sea 360

<http://polarsea360.arte.tv/de/>

New York Times

<http://www.nytimes.com/newsgraphics/2015/nytvr/>

Über Exozet

Exozet, die Agentur für Digitale Transformation, arbeitet für Unternehmen aus den Branchen Medien, Entertainment, Brands, Start-ups, Finance, Telekommunikation sowie für öffentliche Auftraggeber. Mit 120 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in Berlin, Potsdam-Babelsberg und Wien berät und gestaltet sie seit 1996 den Digitalen Wandel in Unternehmen wie z.B. Axel Springer, BBC, Red Bull, Audi und Deutsche Telekom. Bereits mehrfach wurde das Unternehmen ausgezeichnet, zuletzt 2015 mit einem Digital Emmy.

Kontakt:

Bei Fragen oder Interview-Wünschen wenden Sie sich gern an: Clemens Glade | Public Relations

clemens.glade@exozet.com | T: +49 30 24 65 60-220

exozet.com | facebook.com/exozet | xing.com/company/exozet