

TEKST JEROEN VAN KLEEF

BRIL VOOR FIJNPROEVERS

Als we de hype moeten geloven is een *virtual reality*-bril dé gadget van 2016, of het nu een Oculus Rift is of een HTC Vive. Volgens de industrie gaan we massaal met een enorme toeter op ons gezicht rondlopen. Maar die VR-helm past ons niet allemaal.



“EEN
REVOLUTIONAIR
APPARAAT MET
EEN FORS
PRIJSKAARTJE

Wie nu een computerspel speelt is gekluisterd aan zijn scherm. Een rechthoekige doos waarop een virtuele wereld wordt weergegeven. Als je je best doet, kun je ‘in’ je spel komen. Maar wat als je niet tegen die virtuele wereld aankijkt, maar er middenin staat? De belofte van *virtual reality* is groot. Evenals bioscoopfilms in 3D voegt het echt iets toe aan de beleving van games en films. En wie weet levert het geheel nieuwe vormen van entertainment op.

De crux van VR zit hem in de echtheid van de ervaring. Doordat je hele blikveld in beslag wordt genomen door de schermen in de bril, waan je je in een totaal andere wereld. Dat is het doel van zo’n bril. Door middel van een camera registreert de bril waar jij je in een ruimte bevindt. Zo kan het spel je positie in de virtuele wereld aanpassen aan de hand van de bewegingen die je maakt in de echte.

KOFFIETAFEL

De uitwerking van VR geeft een aantal praktische bezwaren. Rondlopen kan niet: je staat niet in het bos van de planeet Pandora, maar in je kamer van 4 bij 3 meter in een buitenwijk van Assen of Drachten. Vroeg of laat wordt jouw onbeperkte virtuele realiteit verstoord door een aanvaring met het koffietafeltje of bureau. Of met kat of hond.

Microsoft heeft geprobeerd om dit probleem te omzeilen door een halve virtuele bril te maken. Met de Hololens is de ruimte waar je bent onderdeel van de speelwereld. Lees:

een virtuele draak breekt door je slaapkamermuur of je moet met nepblokken bouwen op je eigen keukentafel. De echte wereld en de virtuele wereld vermengen.

KABELS

Een ander bezwaar dat de beleving in de virtuele realiteit afzwakt is de kabel. Zowel Oculus als Vive hebben schermen ingebouwd met zo’n hoge beeldkwaliteit dat draadloos beelden doorsturen geen optie is. Bovendien moeten de beelden perfect gesynchroniseerd zijn met de bewegingen die je maakt, omdat je anders misselijk wordt. Een kabel beperkt bovendien de ruimte die je kunt gebruiken om rond te lopen, je kunt er nog over struikelen ook.

Spelletjes spelen vereist interactie met de computer. Die interactie gaat meestal door een toetsenbord of muis, maar kan ook met een controller zoals bij Xbox of Playstation. Hoewel Microsoft en Sony een aardig eind zijn gekomen met bediening op basis van gebaren, wordt bij de Oculus Rift en de HTC Vive een controller meegeleverd. Je houdt die vast en drukt op de knoppen als je iets wilt doen. Je bevindt je in een virtuele wereld die je hoofdbewegingen volgt, maar het echte gevoel wordt verpest door de controller in je handen.

KOSTEN

Beide brillen zijn nu vooral bedoeld voor *early adopters*, technologieliefhebbers die als eerste een nieuw gadget willen uitproberen. Dat betekent vaak dat de producten nog niet perfect zijn en dat er een kos-

tenplaatje aanhangt.

De kosten zijn bij beide brillen inderdaad nogal fors. Om te beginnen ben je 600 euro kwijt voor de bril. Daarnaast moet je ook een beest van een pc hebben om de bril van beelden te voorzien. Een nieuwe pc met die specificaties kost een kleine 1000 euro. Die is niet voor iedereen weggelegd.

Als je dan hebt betaald, het apparaat aangesloten en je bril opgezet, moet er natuurlijk wel iets te spelen zijn. Daarin schuilt het laatste probleem van VR. Omdat het een nieuwe technologie is, is er voorlopig een beperkt aanbod aan spelletjes. Dat betekent dat je een keus moet maken of de nu beschikbare spellen wel bij jou passen.

Er zijn nu twee mogelijkheden: eenvoudige behendigheidsspelletjes en *flight simulators*. De behendigheidsspellen zijn gericht op een Wii-achtige ervaring waarbij fysieke beweging deel is van het spel.

Er zijn *flight simulators* waarin je een ruimteschip of vliegtuig bestuurt. Die zijn makkelijk aan te passen aan VR omdat je in het spel toch al in een cockpit zit. Bestaande spellen kunnen dus makkelijk worden aangepast voor de VR-bril.

Wie het geld wil uitgeven, de kabels geen bezwaar vindt en genoeg neemt met een beperkt aanbod van games, haalt een revolutionair apparaat in huis. De lijst met randvoorwaarden is echter zo lang dat niet iedereen meteen wegloopt met een VR-bril.

Virtual reality is voor de fijnproever. Een revolutie, zeker. Maar er is nog veel nodig om te overtuigen.

Augmented reality

Er is een verschil tussen *virtual reality* en *augmented reality*. *Virtual reality* is een totaal andere wereld, *augmented reality* is het aanpassen van de echte wereld met nieuwe informatie. Denk daarbij aan de app Layer en de Hololens van Microsoft.

Ook Apple

Er gaan geruchten dat ook Apple binnenkort de *virtual reality*-markt betreedt. Er zou in het geheim een team zijn geformeerd binnen de technologie-afdeling om een eigen helm te ontwikkelen.

Bijna gratis

De kosten voor *virtual reality* zijn hoog, maar niet als je een Google Cardboard gebruikt. Deze van karton gemaakte brillen gebruiken uw smartphone als scherm. Ze halen het niet bij de Oculus of Vive, maar kosten slechts een paar tientjes.

Loopband

De Virtuix Omni is een soort loopband maar dan voor *virtual reality*. Je zit verpakt in een harnas, maar je kunt wel rondlopen in de virtuele wereld zonder tegen je kamermuur te knallen.



Bekijk de filmpjes op
www.lc.nl/vr of op
www.dvhn.nl/vr.