

Oculus Rift – virtuelle Realität für zu Hause (schwieriger)



©maltman23

Computerspielen kann sehr spannend sein. Man fühlt sich **fast** wie in einer anderen Welt. Leider nur fast, denn der Monitor **stört**. Auf der Spielemesse gamescom wurde im letzten Jahr eine neuartige Brille für Videospiele, "Oculus Rift", vorgestellt. Es **handelt sich** dabei **um** eine **sogenannte** VR-Brille (VR=Virtuelle Realität). Setzt man die Brille auf, hat man den **Eindruck**, dass man **sich tatsächlich** im Spiel **befindet** und nicht nur vor einem Bildschirm. Die Kopfbewegungen werden **in Echtzeit** auf das Spiel **übertragen**.

Ähnliche Konzepte gibt es schon seit einiger Zeit. **Bisher** waren die **Ergebnisse** aber **entweder** sehr schlecht, **oder** die Brillen waren zu teuer für den privaten **Anwender**, **da** sie für die Industrie oder das Militär entwickelt wurden.

Aber unter privaten Anwendern **besteht** großes Interesse an dem **Gerät**: Das Projekt Oculus Rift wurde auf der Seite „Kickstarter“ gestartet, einer Crowdfunding-Seite, wo Projekte durch die Masse finanziert werden. 250.000 Dollar waren das **Ziel**, mit 2.437.429 Dollar endete die Kampagne.

Laut Testergebnissen ist die **etwa** 220 g schwere Brille sehr bequem. Durch eine spezielle Technik hat man das Gefühl einer **Umgebungsansicht** von **360 Grad**. Die Augen sind auf einen **entfernten** Punkt fixiert. Genauso wie beim Schauen in der Natur.

Bisher kann man Oculus Rift nur am PC nutzen und nur für sehr wenige Spiele. Denn die Programme **entsprechen** nicht **den Anforderungen** von Oculus Rift. Das Surfen im Internet oder das Sehen von Filmen ist damit noch nicht möglich und es gibt nur eine Version für Entwickler. **Verbraucher** können **voraussichtlich** erst Ende 2014 in die Welt ihres Lieblingscomputerspiels **eintauchen**.

Autor: Dirk Heinemann

Quellen: <http://www.oculusvr.com/>, <http://oculus-rift.de/>, www.heise.de, www.4players.de

Foto: <http://www.flickr.com/photos/maltman23/9056336914/sizes/n/in/photolist-eNh6rU/>

Wörter:

fast=nearly stören=to disturb sich handeln um=it is about sogenannt,e=so-called der Eindruck=impression tatsächlich=indeed sich befinden=to be (somewhere) in Echtzeit übertragen=to transmit in real-time bisher=so far entweder...oder=either...or der Anwender, die Anwenderin=user es besteht großes Interesse=there is a great interest in	das Gerät=device das Ziel=aim laut=hier: according to etwa=about die Umgebungsansicht=ambient view das Grad=degree entfernt=distant/away den Anforderungen entsprechen=to meet the requirements der Verbraucher, die Verbraucherin=consumer voraussichtlich=expected eintauchen=to immerse
--	--

ÜBUNGEN

Vorm Lesen:

Einige Fragen:

Hast du früher Computerspiele gespielt? Spielst du sie heute noch?
Wenn ja, was magst du daran? Was magst du nicht?

Welches Wort passt in die Lücke?

Es _____ mich, dass du nicht angerufen hast!

a) bewegt b) stört

Beim Computerspielen hat er den _____, dass er ein Held ist.

a) Eindruck b) Verdacht

Das _____ der Studie war eine Überraschung.

a) Ereignis b) Ergebnis

Das neue _____ funktioniert sehr gut.

a) Gehalt b) Gerät

Die _____ mögen das neue Produkt nicht – deshalb kann man es nicht mehr kaufen.

a) Verbraucher b) Verkäufer

Beim Lesen:

Welche Antworten sind nicht richtig?

1. Beim Computerspielen wird man normalerweise an die Realität erinnert, weil man den Monitor sieht.
2. Das Besondere an der Brille ist das Gefühl, dass man ein Teil des Spiels ist.
3. Die Kopfbewegungen werden beim Spielen mit Oculus Rift nicht übertragen.
4. Bisher erzielten VR-Brillen schlechte Ergebnisse oder waren für Privatleute zu teuer.
5. Die Crowdfunding-Kampagne hat gezeigt, dass an der Brille kein Interesse besteht.
6. Verbraucher können Oculus Rift wahrscheinlich Ende 2014 nutzen.

Nach dem Lesen:

Fragen an dich:

Hättest du Lust, Oculus Rift zu benutzen? Warum/Warum nicht?

Welche Wörter gehören in die Lücken?

Oculus Rift - virtuelle Realität für zu Hause

Computerspielen kann sehr _____ sein. Man fühlt sich fast wie in einer _____ Welt. Leider nur fast, denn der _____ stört. Auf der Spielemesse gamescom wurde im letzten Jahr eine neuartige Brille für Videospiele, "Oculus Rift", _____.

Es _____ sich dabei _____ eine sogenannte VR-Brille (VR=_____ Realität). Setzt man die Brille auf, hat man den _____, dass man sich _____ im Spiel befindet und nicht nur vor einem _____. Die Kopfbewegungen werden in _____ auf das Spiel _____.

_____ Konzepte gibt es schon seit einiger Zeit. Bisher waren die _____ aber entweder sehr schlecht, oder die Brillen waren zu teuer für den privaten _____, da sie für die Industrie oder das Militär _____ wurden.

Aber unter privaten _____ besteht großes Interesse an dem Gerät: Das _____ Oculus Rift wurde auf der Seite „Kickstarter“ gestartet, einer Crowdfunding-Seite, wo Projekte durch die

Masse _____ werden. 250.000 Dollar waren das Ziel, mit 2.437.429 Dollar endete die Kampagne.

Laut Testergebnissen ist die etwa 220 g schwere Brille sehr bequem. Durch eine spezielle _____ hat man das Gefühl einer Umgebungsansicht von 360 _____. Die Augen sind auf einen entfernten Punkt fixiert. Genauso wie beim Schauen in der Natur.

Bisher kann man Oculus Rift nur am PC _____ und nur für sehr wenige Spiele. Denn die Programme _____ nicht den Anforderungen von Oculus Rift. Das Surfen im Internet oder das Sehen von Filmen ist damit noch nicht möglich und es gibt nur eine Version für _____. _____ können voraussichtlich erst Ende 2014 in die Welt ihres Lieblingscomputerspiels eintauchen.

Welche Wörter waren heute neu und interessant für dich? Trage sie in die Tabelle ein.

Deutsch	Meine Muttersprache/Englisch