

Virtual reality // Helm

Een **gebruikersvriendelijke** virtual reality-helm is in aantocht! // Gamerecensent Niels 't Hooft **probeerde** een testmodel van Sony // „In virtual reality is alles **veel enger**”

Straks eindelijk duiken vanaf je luie stoel



Sony toonde vorige week een prototype van hun nieuwste virtual reality-helm.

**ER ZWEMT EEN HAAI LANGS.
PLOTSELING BIJT HIJ DE DEUR VAN
MIJN DUIKKOOI OPEN**

NIELS 'T HOOFT
MEDEWERKER GAMES

Een pr-medewerker plaatst het apparaat op mijn hoofd, een met zacht materiaal ingelegde helm waarop aan de voorkant een vizier is bevestigd met daarop weer vier helblauwe LED-lichten. In het vizier zit een beeldscherm, dat in twee helften en in de juiste vorm mijn ogen bereikt dankzij speciale optische elementen. Vervolgens krijg ik nog een hoofdtelefoon op, voor het bijbehorende 3D-geluid. En dan ben ik plotseling onder water.

Vorige week liet Sony op de Game Developers Conference in San Francisco weten al jaren bezig te zijn met een *virtual reality*-oplossing voor de PlayStation-spelcomputer. Voor het eerst toonde het bedrijf een prototype van wat Project Morpheus is gedoopt, naar de Griekse god van de dromen, en als een van de eerste journalisten kon ik het testen.

In de demo *The Deep* begeef ik me in een duikkooi in een diepzeetrog. Als ik omlaag kijk, zie ik mijn flippers, als ik door mijn knieën zak, doet mijn duikende alter ego dat ook. Zelfs subtiele hoofdbewegingen worden geregistreerd: niet alleen rotatie, maar ook zijwaartse beweging. Het is behoorlijk overtuigend.

Virtual reality (VR) is zeker al sinds de sf-roman *Neuromancer* (1984) van William Gibson een technofetisjisti-

sche droom. Wat als je niet meer naar de computerwereld hoeft te kijken, maar er als het ware in kon stappen?

Vroeger werd je misselijk

In de jaren negentig kwamen er al een paar VR-helmen op de markt, maar de kwaliteit was laag: de kijkhoek klein, de beeldopbouw traag. Vrijwel iedereen werd er misselijk van, een soort wagenziekte. Sindsdien is VR verder ontwikkeld voor professionele toepassingen, onder meer door het Amerikaanse leger. Maar pas sinds de Amerikaanse start-up Oculus VR vorig jaar met een overtuigende testversie van de 'Rift' kwam, staat het weer in de belangstelling als consumentenproduct.

Om VR te laten slagen, zegt Sony-topman Shuhei Yoshida, is *presence* nodig, het gevoel van aanwezigheid

in de spelwereld. Een comfortabele helm, goede *head tracking* en boven alles zo min mogelijk *latency* (vertraging van de beelden ten opzichte van je beweging) helpen om die ervaring te bewerkstelligen. Games kunnen niet klakkeloos worden overgezet, omdat de verhoudingen daarin vaak niet kloppen. De deuren zijn te groot, de speler waant zich een soort hobbit. Filmische scènes met plotse perspectiefwisselingen werken totaal niet.

Nu kun je het samen doen

VR wordt als nogal solitair gezien, maar Sony benadrukt juist het sociale aspect. Het moet mogelijk worden om mee te kijken op tv, of zelfs om te spelen tegen degene met de VR-helm. Je moet het apparaat snel op en af kunnen zetten, zodat spelers tussentijds van rol kunnen wisselen. Sony

werkt samen met NASA, waardoor het straks mogelijk wordt om met Project Morpheus een kijkje te nemen op Mars. Het bedrijf lijkt de juiste kaarten in handen te hebben voor een VR-succes, in het verlengde van de prima verkopende PlayStation 4. Bestaande accessoires werken er ook mee samen: zo houdt de PS4-camera de lichten op het vizier én op de controller in de gaten, om de positie van de speler te bepalen. Zo kan ik in *The Deep* mijn alarmpistool richten door simpelweg de controller te bewegen.

Ik hoor iets; er zwemt een haai langs. Plotseling hapt hij toe en bijt hij de deur van mijn duikkooi open. Mijn hart klopt sneller, ik begin te zweten. Even vergeet ik dat ik een VR-helm op heb. Niet voor niets raadt Sony gamemakers aan om voorzichtig te zijn. In virtual reality is alles veel enger dan op tv.



De ontwikkeling van virtual reality

■ In de jaren negentig brachten bedrijven als **Virtual I-O** en **Forte Technologies** de eerste VR-helmen op de markt.

De computerkracht was toen nog te beperkt om overtuigende 3D-werelden tot leven te wekken, en ook de helmen zelf schoten tekort. De ontwikkeling ging door, maar vooral voor professionele toepassingen. De betere VR-helmen waren veel te duur voor consumentengebruik.

■ VR-liefhebber **Palmer Luckey** bracht hier vorig jaar verandering in. Hij

verzamelde VR-helmen en stelde uit de beste onderdelen nieuwe prototypes samen. Het resultaat noemde hij Oculus Rift. 'Rift' is nu nog in de prototypefase, maar heeft veel gamemakers ervan overtuigd dat VR eindelijk de juiste kwaliteit heeft. Een consumentenversie wordt dit of volgend jaar verwacht.