

Die Zukunft des Gaming: Innovatives "Virtual Reality-Holodeck" perfektioniert Spielerlebnis

23.01.2014, 13:22 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *INiTS Universitäres Gründerservice*

Presseagentur: *PR&D – Public Relations für Forschung & Bildung*

Mit INiTS vom Prototypen zur Serienproduktion

Wien - Ein neuartiger Kunststoffbelag leistet jetzt einen wesentlichen Beitrag zu einem "realen Erleben" in virtuellen Spielwelten. Gelungen ist dieser Coup dem österreichischen Start-up Cyberith. Dieses verwendet den Kunststoff zur Optimierung eines als Virtualizer bezeichneten Geräts, das ein realistisches Bewegen im virtuellen Raum erlaubt. Die Entwicklung und Verbesserung wurde dabei unter anderem auch dank der Unterstützung der INiTS Universitäres Gründerservice GmbH möglich, die den Enthusiasmus der Gründer von Cyberith mit betriebswirtschaftlichem Know-how komplettierte.

Laufen, ducken, springen – in Computerspielen geht es hoch her. Doch leider fordern komplexe Bedienungskonsolen alle Aufmerksamkeit und die echte Identifikation mit der Spielfigur will sich nicht einstellen. Denn statt aktiv am Geschehen teilzuhaben, "die Figur zu sein", beschäftigt man sich mit Joystick, Maus und Tastatur und "steuert eine Spielfigur". Das junge Unternehmen Cyberith macht Schluss damit. Im Virtualizer wird die Spielfigur durch die eigene Körperbewegung gesteuert – und zwar 1:1. Wer sich im Spiel in Deckung bringen will, muss sich also selber ducken. Die Grenze zwischen Realität und Virtualität verschwimmt und der Nutzer übernimmt die Identität der Figur. Wesentlich für die Funktionalität des Virtualizers ist dabei die Bodenplattform des Geräts. Diese wurde nun vom Cyberith-Team mit einem speziellen Kunststoff optimiert – und so der Weg zum Eintritt in einen rasant wachsenden Markt geebnet.

Virtuelle Welt – Realer Markt

"Tatsächlich ist der Gaming-Markt reif für Innovation – seit Jahrzehnten erfolgt die Steuerung der virtuellen Spielfiguren händisch. Cyberith entwickelt jetzt die wesentliche Grundlage für das Spiel der Zukunft. Diesen Technologievorsprung unterstützen wir mit solidem betriebswirtschaftlichem Hintergrundwissen und unserem großen Kontaktnetzwerk zu Investoren", erläutert Dr. Irene Fialka, Geschäftsführerin der INiTS Universitäres Gründerservice GmbH, die Motive des INiTS, Cyberith von Beginn an zu begleiten.

Denn bereits im September 2012 haben die Gründer von Cyberith beschlossen, ihre Gaming-Leidenschaft mit Know-how zu verbinden, das sie unter anderem an der TU Wien erworben haben. Das Resultat? Eine Innovation, die durchaus als "Holodeck" bezeichnet werden kann. Sie besteht aus einer Bodenplatte und einem höhenverstellbaren Metallring und wird mit einer handelsüblichen 3D-Brille ergänzt. Mittels einer Gurtverbindung registriert der Metallring vertikale Körperbewegungen wie Springen und Ducken. Das Gehen oder Laufen wird hingegen vom Herzstück des Virtualizers erfasst: die Bodenplattform, auf der der Spieler in Wollsocken im Stil des Moonwalk geht, was im Spiel als Schritte dargestellt wird. Dabei ist die Reibung zwischen der Oberfläche und handelsüblichen Wollsocken von entscheidender Bedeutung wie Holger Hager, einer der Gründer von Cyberith, erklärt: "Es sollte ein müheloses Zurückgleiten ermöglicht werden, ohne dass der Fuß ungewollt zur Seite rutscht. Das neue Material, ein speziell bearbeiteter Kunststoff, erfüllt genau diese Anforderungen." Tatsächlich wurden von den Jungunternehmern zahlreiche Materialien für die Bodenplatte getestet, um eines zu finden, das den optimalen Reibungskoeffizienten gegen Socken aufweist.

Materialtests

Bei der Auswahl des neuen Materials achtete Cyberith aber nicht nur auf die technischen Eigenschaften – ganz bewusst wurden auch die Produktionskosten berücksichtigt. Tatsächlich gelang es so, eine nicht nur bessere, sondern auch günstigere Produktalternative zu finden. Hager sieht gerade in diesem Bereich enorme Vorteile in der Betreuung durch INiTS: "Wir stammen aus einem technisch-wissenschaftlichen Umfeld und hatten im Bereich der Betriebswirtschaft nur geringe Erfahrung. Neben der Betreuung in diesem Bereich haben wir von INiTS auch im Bereich Marketing

Unterstützung erhalten und davon profitieren können."

Zwischenzeitlich optimiert das Team von Cyberith den dritten Prototypen des Virtualizers, die Technologie wurde bereits zum Patent angemeldet. Neben großer Begeisterung bei bisher schon über 1000 Testpersonen sorgte der Virtualizer auch für großes Aufsehen auf der Gamescom 2013 in Köln, der größten Spiele-Messe der Welt. Der dritte Prototyp soll nun auch die Serienproduktion vorbereiten, die den für das Jahr 2014 geplanten Markteintritt einläutet. Weitere Anwendungsbereiche sind Architektur und Psychologie, um virtuelle Rundgänge durch Gebäude durchzuführen und Ängste von Menschen besser behandeln zu können.

Über INiTS (Stand Jänner 2014):

INiTS hat sich seit dem Jahr 2002 als Business-Inkubator das Ziel gesetzt, die Erfolgswahrscheinlichkeit von innovativen, wachstumsstarken Start-ups im Raum Wien zu erhöhen. In einem intensiven Betreuungs-Programm stellt INiTS den JungunternehmerInnen/Start-ups Beratung, Finanzierung, Hands-on Unterstützung, Kontakt und Zugang zu Know-how sowie Büroräumlichkeiten zur Verfügung, um deren Fortschritt zu beschleunigen. Das Programm richtet sich an ambitionierte AbsolventInnen, MitarbeiterInnen und Studierende der Wiener Universitäten und Fachhochschulen, die ihre innovativen Ideen in die Tat umsetzen wollen. INiTS ist das Wiener Zentrum des AplusB-Programms des BMVIT und ein Unternehmen der ZIT, der Technologieagentur der Stadt Wien, der Universität Wien und der Technischen Universität Wien und wird auch durch Mittel der EU gefördert.

Über Cyberith (Stand Jänner 2014):

Cyberith hat es sich zum Ziel gesetzt, die außergewöhnliche Erfahrung in der virtuellen Welt jedem Menschen leicht zugänglich zu machen. Die Technologie der Virtual Reality soll aus den Labors direkt in die Wohnzimmer der Menschen gebracht werden. Um dieses ambitionierte Ziel zu erreichen, wurde der Virtualizer entwickelt, der es erlaubt, Fuß in jede beliebige virtuelle Welt zu setzen. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Gegründet wurde das Projekt von Tuncay Cakmak, der im September 2012 die Idee zum Virtualizer hatte, und seinem Kollegen Holger Hager. Mittlerweile wurde ein Team aufgebaut, das aktuell an der Markteinführung des Virtualizer arbeitet.

Kontakt INiTS:

Mag. Eva Krizsanits
Marketing & PR
INiTS Universitäres Gründerservice
Graumannsgasse 7, Stiege B / 5. Stock
1150 Wien
T +43 / (0)1 / 715 72 67 - 21
E eva.krizsanits@inits.at
W <http://www.inits.at>

Kontakt Cyberith:

Holger Hager
Cyberith
Arbeitergasse 25
3130 Herzogenburg
M +43 / (0)650 / 849 1905
E office@cyberith.com
W <http://www.cyberith.com>

Redaktion & Aussendung:

PR&D – Public Relations für Forschung & Bildung
Mariannengasse 8
1090 Wien
T +43 / (0)1 / 505 70 44
E contact@prd.at

W <http://www.prd.at>

Portrait

INiTS (Stand Jänner 2014):

INiTS hat sich seit dem Jahr 2002 als Business-Inkubator das Ziel gesetzt, die Erfolgswahrscheinlichkeit von innovativen, wachstumsstarken Start-ups im Raum Wien zu erhöhen. In einem intensiven Betreuungs-Programm stellt INiTS den JungunternehmerInnen/Start-ups Beratung, Finanzierung, Hands-on Unterstützung, Kontakt und Zugang zu Know-how sowie Büroräumlichkeiten zur Verfügung, um deren Fortschritt zu beschleunigen. Das Programm richtet sich an ambitionierte AbsolventInnen, MitarbeiterInnen und Studierende der Wiener Universitäten und Fachhochschulen, die ihre innovativen Ideen in die Tat umsetzen wollen. INiTS ist das Wiener Zentrum des AplusB-Programms des BMVIT und ein Unternehmen der ZIT, der Technologieagentur der Stadt Wien, der Universität Wien und der Technischen Universität Wien und wird auch durch Mittel der EU gefördert.

Cyberith (Stand Jänner 2014):

Cyberith hat es sich zum Ziel gesetzt, die außergewöhnliche Erfahrung in der virtuellen Welt jedem Menschen leicht zugänglich zu machen. Die Technologie der Virtual Reality soll aus den Labors direkt in die Wohnzimmer der Menschen gebracht werden. Um dieses ambitionierte Ziel zu erreichen, wurde der Virtualizer entwickelt, der es erlaubt, Fuß in jede beliebige virtuelle Welt zu setzen. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Gegründet wurde das Projekt von Tuncay Cakmak, der im September 2012 die Idee zum Virtualizer hatte, und seinem Kollegen Holger Hager. Mittlerweile wurde ein Team aufgebaut, das aktuell an der Markteinführung des Virtualizer arbeitet.

News-ID: 772670 • Views: 650 (Stand: 17.10.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/772670/Die-Zukunft-des-Gaming-Innovatives-Virtual-Reality-Holodeck-perfektioniert-Spielerlebnis.html>