

Presseclub unterwegs: in virtuellen Welten

Besuch des Holodecks beim Fraunhofer IIS im Nordostpark Nürnberg am 9.11.2017

Lustig anzuschauen ist es allemal, wenn erwachsene Menschen über einen glatten Hallenboden wie auf Eiern gehen und Balance suchend die Arme ausstrecken. Aber so ist das eben, wenn man Neuland betritt: Im Holodeck 4.0 des Fraunhofer IIS hatten die Mitglieder des Presseclubs Gelegenheit, per Datenbrille in virtuelle Welten einzutauchen.

Los geht's: An die gelbe Linie treten, die Datenbrille aufsetzen und sich ein paar Minuten an die neue Erfahrung gewöhnen. Vor uns ein edel angestaubter Salon, die anderen drei im Team erscheinen – mit gewohnter Stimme – in völlig neuem Aussehen! Die Frauen tragen hochgeschlossene weiße Sonntagskleider, die Herren eine Melone zum grauen Anzug und eine Maske vorm Gesicht. Dann winkt ein Geist der Gruppe, doch einzutreten. „Folgt mir!“ Schwindelerregend strudelt der Fußboden in einen Abyss, Treppen fallen steil nach unten ab und man stakst auf altersschwachen Brettern und bei – zugegeben – über einen Balkon, der über einem Abgrund klebt. Hinter den Wänden des Schlosses taucht ein Ungeheuer auf...

Nicht nur, weil Halloween gerade ein paar Tage zurück liegt, ist der „Presseclub unterwegs“ in diesem Spukhaus. Sondern es sind tatsächlich Freizeitparks, die derzeit das größte Interesse an der virtuellen Realität und dem Ausprobieren derselben im Holodeck 4.0 zeigen. Dabei gibt es, erläutern Projektleiter Dr. Stephan Otto und René Dünkler vom Fraunhofer Institut IIS viele weitere Nutzungsmöglichkeiten.

In der 1400 Quadratmeter großen Halle im Nürnberger Nordostpark stehen etwa Gabelstapler und es ist ein Hochregallager aufgebaut, auch ein Eishockey-Tor ist vorhanden und von Plakaten grüßt der Slogan „Mobil bis ins hohe Alter“. Denn ausprobieren lässt sich in der virtuellen Welt vieles: Welche Wege nehmen Waren und Menschen in Lagerhäusern? Wie schnell ist der Torjäger und aus welchem Winkel kommt der Puck? Finden sich ältere Menschen in einem Gebäude gut zurecht?

Kann man mit Hilfe von Datenbrillen, fähiger Programmierer und der Lokalisierungs-Spezialisten vom Fraunhofer alles „wie in echt“ erleben. Vor kurzem, berichtet René Dünkler, habe sich ein Musterhaus-Hersteller interessiert. Statt eine ganzen Siedlung mit Dutzenden von Häusern zu bauen, würde eine solche Halle mit ausgefeilter Technologie die verschiedenen Modelle projizieren und die Kunden könnten sich virtuell durch die Häuser bewegen und sie „erleben“.

Auch Höhenangst und Klaustrophobie sollen sich mittels eingespielter Situationen behandeln lassen. Sogar Feuerwehr und Rettungskräfte könnten in virtuellen Welten Katastropheneinsätze wie Brände oder Unfälle üben – ohne sich selbst zu gefährden.

Voraussetzung ist natürlich ein großes Spielfeld. Die Halle des Fraunhofer Instituts in Nürnberg – einer von 13 Standorten des IIS, das seinen Hauptsitz in Erlangen hat und vor allem durch die Entwicklung des mp3-Formats bekannt wurde – ist in dieser Hinsicht einzigartig. Rund um das Spielfeld aufgebaute Kameras und Antennen registrieren, wo sich bis zu 40 Spieler befinden. Millimeter genau und in Echtzeit, so dass die Handys in den Datenbrillen rechnen können und das virtuelle Bild den Kopfdrehungen und der Fortbewegung der Mitspieler anpassen.

Beim Besuch des Presseclubs wagen sich jeweils Viererteams ins Spukhaus. Für viele der 20 Teilnehmer ist die virtuelle Realität offensichtlich eine Erfahrung, die süchtig macht: Sie stellen sich umgehend für den nächsten Durchgang an. Als menschlicher Pac-Man, für einen Besuch in der Toskana oder das Schlendern durch einen Coffeeshop – gleich vor Ort, im Holodeck in Nürnberg.