



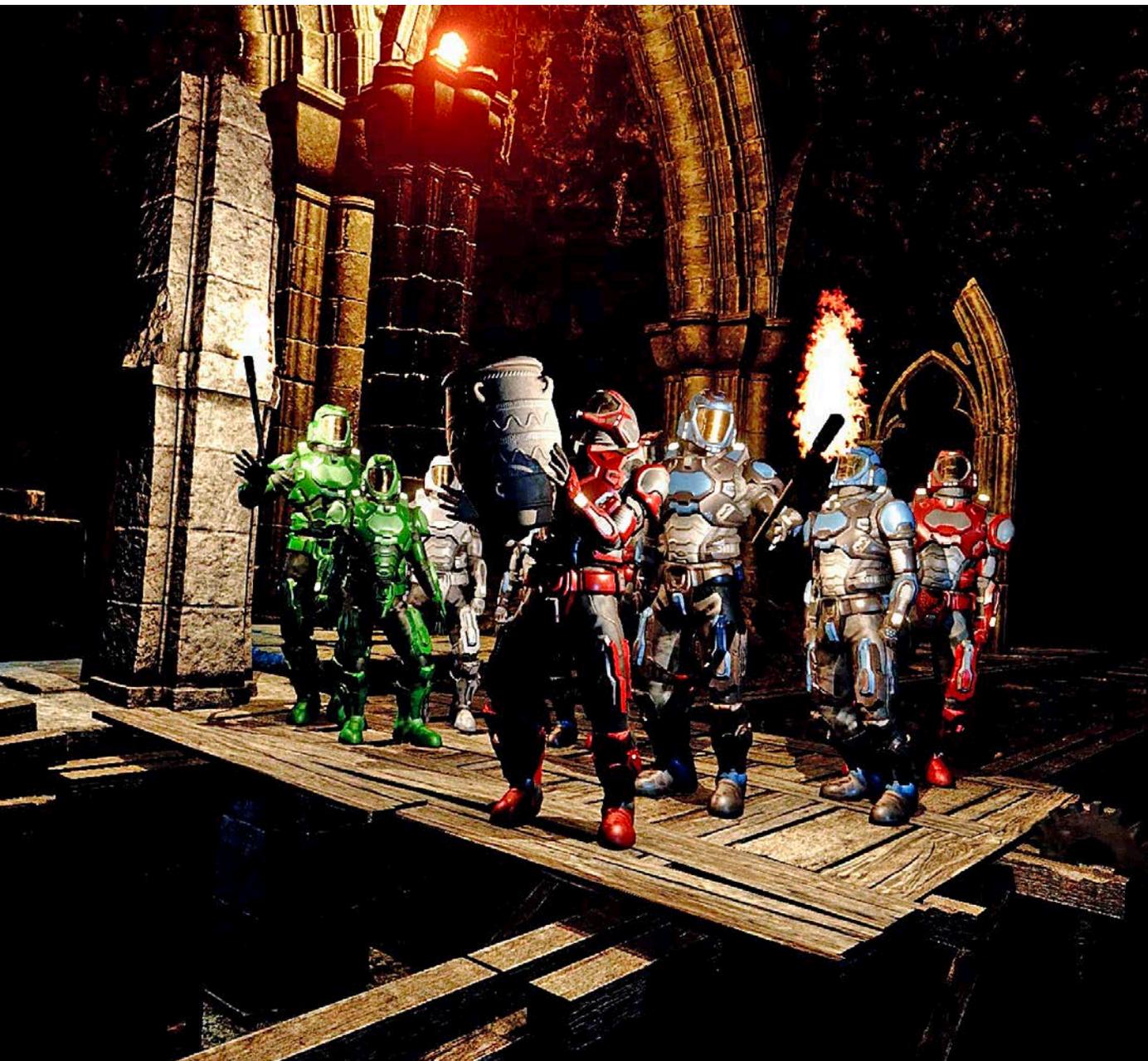
Für den Beobachter stellt sich das Gebaren der VR-Abenteurer (l.) etwas merkwürdig dar – während die Akteure sich in eine faszinierende Sci-Fi-Welt versetzt fühlen (r).

Digital

Die virtuelle Zukunft ist jetzt

Mit der «Fusion Arena» in Zürich haben **Ronny Tobler und Fabian Dörig** eine Erlebniswelt mit 4-D-Wirkung erschaffen: Gruppenabenteuer in täuschend realistischen Fantasy-Welten oder Ortsbegehungen in simulierten Bauprojekten – die Jungunternehmer leisten Pionierarbeit.

Text: Ralf Kaminski Bilder: Daniel Winkler



Seltsames spielt sich seit Anfang Mai im obersten Stock des Einkaufszentrums Letzipark in Zürich ab:

Menschengruppen bewegen sich im Gänsemarsch durch eine fast leere, halbdunkle Halle, beugen sich unversehens einer nach dem anderen hinunter und balancieren kurz darauf seltsam nervös über ein Brett auf dem ebenen, völlig stabilen Boden.

So jedenfalls sieht es für den Beobachter aus. Die Menschen im «Fusion Arena Virtual Reality Center» jedoch bewegen sich via VR-Brille und Kopfhörer in einer anderen Welt: auf einem fremden Planeten, in einem verfallenen Tempel, in dem sie gemeinsam das «Wasser des Lebens» finden sollen. Und da muss man sich schon mal bücken und ausbalancieren, um

unter einem niedrigen Torbogen hindurchzukommen und ein schmales Brett zu überqueren, unter dem ein tiefer Abgrund klafft.

Beeindruckend perfekte Illusion

Das Abenteuer in der virtuellen Realität dauert etwa 30 Minuten, und die Gruppe ist danach hell begeistert. «Die Illusion ist perfekt», schwärmt Ruggero Morselli (41), Software-Ingenieur aus Zürich. «Das Level an Detailtreue ist beeindruckend», ergänzt sein Freund Ritchie Hudson (37), ein Energieberater. «Man spürt sogar Wind und Wärme, während man durch den Tempel geht», stellt Ruben Lizama (33), Coiffeur aus Zürich, erstaunt fest.

Auch Peter Jossi (74, Wängi TG) und Marlyse Hartmann (76, Zürich),

die Ältesten in der Runde, sind begeistert. «Im Kopf weiss ich natürlich, dass ich auf vollkommen ebenem Boden bin, wenn ich über dieses Brett balanciere», sagt Marlyse Hartmann, «aber das hilft überhaupt nicht: Es fühlt sich so an, als könnte ich jederzeit in die Tiefe stürzen. Das ist extrem eindrücklich». Die beiden waren schon einmal hier und haben in ihrem Umfeld seither eifrig Werbung für den Ort gemacht. Dasselbe werden auch alle anderen tun.

Mit Virtual Reality taucht man in eine alternative Realität ein, die täuschend echt wirkt – in Welten, die frei begehbar und erforschbar sind. Dank VR-Brillen, Sensoren am Körper und an den Wänden sowie einer ausgefeilten Computertechnik fühlt man sich in der «Fusion Arena» tat-



Zum ersten Mal in der virtuellen Realität: Ruben Lizama

Haben schon VR-Erfahrung und rühren im Freundeskreis eifrig die Werbetrommel dafür: Marlyse Hartmann und Peter Jossi

Beeindruckt von seinem ersten VR-Game: Ritchie Hudson

sächlich in einen düsteren Tempel versetzt. Bis zu zehn Personen können gemeinsam auf Mission gehen, einander sehen, interagieren und miteinander sprechen. Heizstrahler und Ventilatoren an einigen Stellen verstärken die Illusion, gekoppelt mit ein paar Gegenständen, die sich tatsächlich greifen lassen.

Hinter dem neuen Unterhaltungsangebot stehen die Start-up-Unternehmer Ronny Tobler (36) und Fabian Dörig (28) mit ihrer Firma Pandally. Und was sie im Zürcher Letzipark anbieten, hat Pioniercharakter: «Nirgendwo sonst auf der Welt kann man zu zehnt ein so ausgefeiltes VR-Game spielen», sagt Tobler, der zuvor eher zufällig als Geschäftsführer bei einem Genfer VR-Start-up eingestiegen war. So kam er auf den Geschmack und machte sich später selbständig.

Profitabel seit dem zweiten Monat

Das Netzwerk hatte er schon – was fehlte, waren ein Partner und Geld. Fabian Dörig lernte er durch dessen coole Skatervideos auf Youtube kennen; die beiden verstanden sich gut, also stieg der erfahrene Gamer bei Tobler ein. Dank eines Start-up-Kredits konnten sie über eine Million Franken investieren.

Seit der Eröffnung der «Fusion Arena» Anfang Mai haben sich schon über 4500 Personen in die virtuellen Welten gewagt. «Wir machen seit dem zweiten Monat Gewinn», sagt Dörig, «was aber auch daran liegt, dass wir bisher auf Werbung verzich-

tet haben. Die Gäste kommen aufgrund der Mundpropaganda.» Ausserdem kostet das Vergnügen auch etwas: Pro Person zahlt man Fr. 49.90 für eine halbe Stunde VR-Spass.

Noch mehr Profit bringen die Geschäftskunden. «Inzwischen ist unsere Software so weit gediehen, dass wir jeden Bauplan innert zweier Wochen in unserem Raum visualisieren können», sagt Tobler. Das ermöglicht etwa Bauherren, mit ihren Kunden oder mit einer Baukommission virtuell ein noch nicht existierendes

«Virtual-Reality-Besichtigungen sind für die Bauplanung ganz eindeutig die Zukunft.»

Piotr Davidowicz,

Projektleiter Bau bei Migros-Immobilien

Gebäude zu begehen und Änderungen direkt vor Ort zu beschliessen. Die erste Kundin war die Migros.

«Wir arbeiten schon seit etwa zwei Jahren mit VR, aber bisher war es nicht möglich, mit so vielen Leuten gemeinsam ein Projekt zu begutachten», sagt Piotr Davidowicz (39), Projektleiter Bau bei Migros-Immobilien. Er wollte beweisen, dass das Konzept funktioniert. «Die Ansicht ist noch ein wenig zu grobkörnig, aber

in zwei, drei Jahren wird eine VR-Besichtigung bis in die kleinsten Details möglich sein. Das ist für die Bauplanung ganz eindeutig die Zukunft.»

Physische Objekte sind knifflig

Im Grunde funktioniere es mit allem, was man bauen könne, sagt VR-Visionär Tobler, «also auch mit Yachten oder Flugzeugen». Und natürlich bestehe noch weiteres Potenzial bei VR-Anwendungen, aber dafür sei Pandally noch zu klein. Die Firma besteht de facto aus den zwei Gründern und einigen Teilzeitangestellten. «Wir müssen aufpassen, dass wir unsere kleine Organisation nicht überfordern.»

Tatsächlich laufen die Geschäfte aber so gut, dass sie bereits die Expansion planen. «Wir haben einen zweiten Standort im Auge, aber noch ist nichts finalisiert», so Dörig. Klar ist: Der Raum wird exakt so aussehen wie der im Letzipark. «Sonst müssten wir die Spiele neu programmieren, was sehr viel aufwendiger ist, als die eine oder andere Wand zu versetzen.»

Die Games entwickeln Dörig und Tobler zusammen mit der Firma TrueVRSystems in Dietlikon ZH. «Wir erfinden eine Story, sie baut die Software dazu.» Knifflig wird es, wenn zusätzlich physische Objekte ins Spiel kommen. Dazu zählen etwa Gewehre, wie man sie beim «Shooter» benutzt, dem zweiten VR-Spiel, bei dem man sich in einem verlassenen Labor durch eine Horde Zombies kämpfen muss. «Die physischen Spielzeugwaffen müssen perfekt mit

der Software interagieren, und da haben wir lange mit Problemen gekämpft.»

Zwar arbeitet man auf der ganzen Welt an VR-Spielen, aber die «Fusion Arena» stellt so spezifische Anforderungen, dass nur eigene Entwicklungen infrage kommen. Ganz abgesehen davon, dass es auch global gesehen noch keine echte Konkurrenz gibt. «Allerdings tüfteln ganz viele Leute an unterschiedlichen VR-Technologien – es wird bestimmt noch Jahre dauern, bis sich ein oder zwei Systeme wirklich durchsetzen.» Beide

«In zehn Jahren verschwindet man am Feierabend in seiner virtuellen Lieblingswelt, wie man heute fernsieht.»

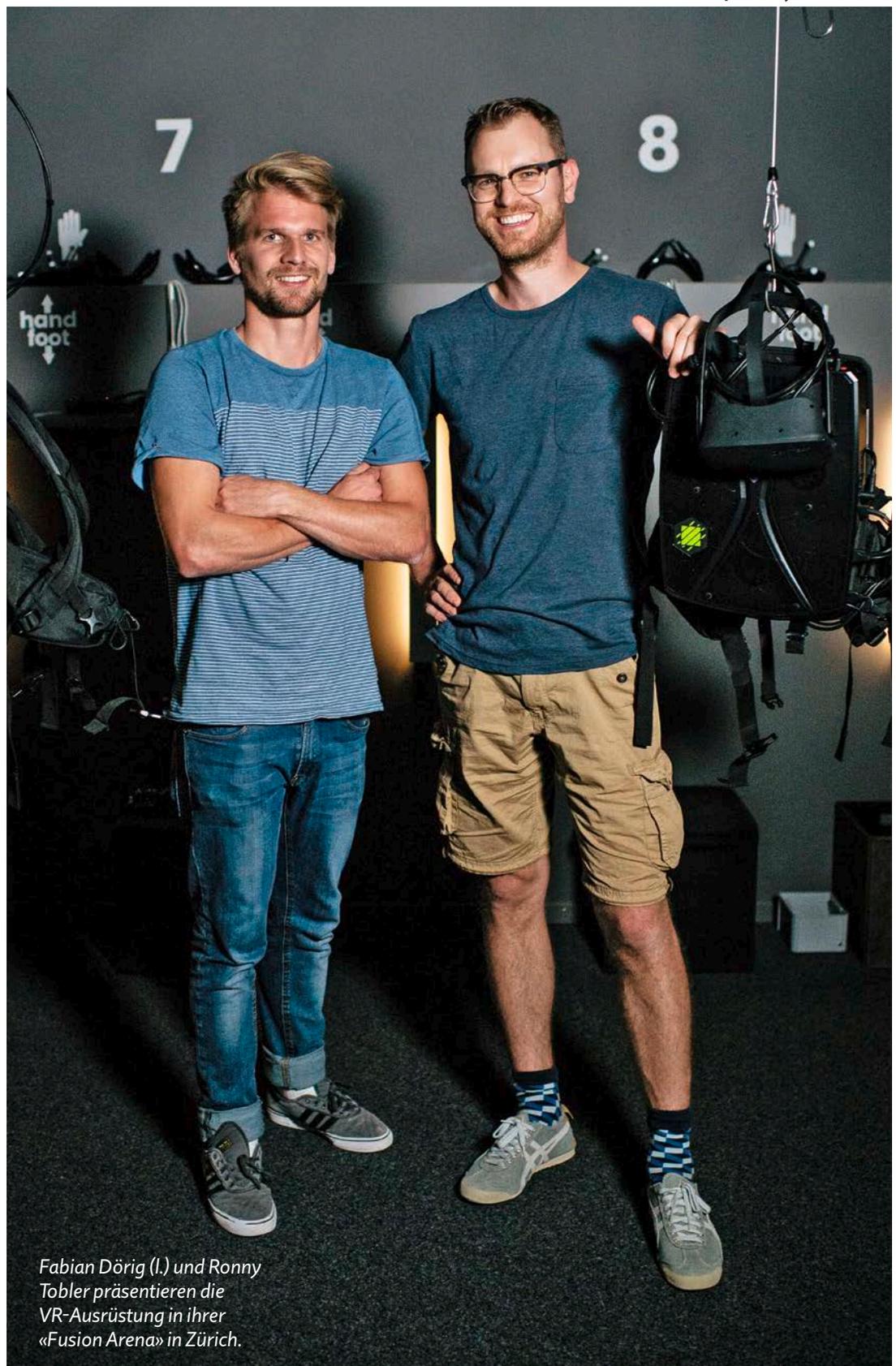
Ronny Tobler, Co-Gründer Pandally

sind jedoch zuversichtlich, dass ihr Partner TrueVRSystems vorne mit dabei sein wird. «Es gibt derzeit eigentlich nichts Besseres», sagt Tobler. Ihr Ziel sei es, alle drei Monate ein neues Spiel anzubieten, damit eine Stammkundschaft heranwächst, die immer etwas Neues ausprobieren kann. «Und natürlich können wir den Schwierigkeitsgrad der bestehenden Spiele erhöhen oder Wettbewerbslisten für sie führen – es gibt durchaus Möglichkeiten, die Spieler bei der Stange zu halten.»

VR bald selbstverständlich?

Klar ist: Das ist erst der Anfang. Das Ziel wäre so etwas wie das Holodeck in der TV-Serie «Star Trek – The Next Generation», mit der Ronny Tobler aufwuchs: ein Raum, in dem man jede erdenkliche Welt oder Geschichte simulieren und mit fiktiven Charakteren wie in echt interagieren kann. Wie künftige VR-Szenarien aussehen könnten, hat auch Steven Spielberg in seinem Film «Ready Player One» gezeigt. «Das meiste an Gamer-Infrastruktur, was man dort gesehen hat, ist tatsächlich in Entwicklung», sagt Dörig. «Es ist nur eine Frage der Zeit, bis das auch in den Verkauf kommt.»

Noch klingt vieles in Sachen Virtual Reality wie Science-Fiction, aber Tobler glaubt, dass VR bereits in zehn Jahren selbstverständlich sein könnte. «Dann wird man tags-



Fabian Dörig (l.) und Ronny Tobler präsentieren die VR-Ausrüstung in ihrer «Fusion Arena» in Zürich.

über irgendetwas arbeiten und abends daheim zur Entspannung für ein paar Stunden in seine Lieblings-VR-Welt verschwinden. So, wie man heute fernsieht.» **MM**

Infos: www.fusionarena.ch, www.pandally.com

Kurse: Die Klubschule Migros vermittelt Kurse in der Fusion Arena: «Einführung in die VR-Welt». Die nächsten Termine:
2. Oktober, 18.15 Uhr
6. Oktober, 16.15 Uhr
9. Oktober, 18.15 Uhr
Info und Anmeldung: www.klubschule.ch

Festival

VR Days Zürich

Am 29. und 30. September findet in Zürich das erste Virtual-Reality-Festival der Schweiz statt. Die Besucher erhalten Einblick in die Entwicklung von VR-Projekten und können diverse Anwendungen testen. Auch Pandally wird mit der «Fusion Arena» in Zürich Oerlikon präsent sein.

Infos und Tickets: www.vrdays.ch