

**Inhaltsverzeichnis**

|                           |                             |   |
|---------------------------|-----------------------------|---|
| 10.12.2019 Berner Zeitung | Wir gegen die Zombies ..... | 2 |
|---------------------------|-----------------------------|---|

BZ Ausgabe Stadt + Region Bern Region

## Wir gegen die Zombies

**Stadt Bern Von Kopf bis Fuss im Abenteuer: Mit der «Fusion Arena» hält ein neues Spielerlebnis in Bern Einzug. Das Geschäftsmodell der Pandally AG ist zwar jung, aber erfolversprechend.**

Sheila Matti

Das Herz schlägt schnell, während der Fahrstuhl langsam nach oben fährt. Meine Gruppe bezieht Position: beide Männer vorne, wir drei Frauen hinten, die Waffen schussbereit in den Händen. Kaum öffnet sich die Tür, stürmt uns der erste Zombie entgegen. Gewehre knallen, Motorsägen rauschen – und dann plötzlich, ein Schrei: Eines der Biester hat sich von der Seite an meine Mitspielerin herangeschlichen. Im letzten Moment puste ich der grauen Kreatur mit dem leeren Blick eine Kugel ins Gesicht. Immer auf den Kopf zielen, so die Devise.

Wenige Minuten später, der Puls ist immer noch hoch: Euphorisch und erschöpft zugleich ziehen wir die klobigen Brillen vom Kopf und kehren zurück in die Realität. Wo bis vor kurzem noch die Geräte des Versuchslabors blinkten, erstreckt sich jetzt eine grosse, dunkle Halle. Das Einzige, was ein wenig Licht abgibt, sind die Computer in der einen Ecke und die vielen kleinen Kameras an der Decke. Beides ist Teil der ausgeklügelten Technik, welche hinter der «Fusion Arena» steckt – dem neusten Angebot im Wankdorf-Center in Bern.

### «Hochemotionales Produkt»

Eine halbe Stunde früher: Noch wissen wir nicht, was gleich auf uns zukommen wird. Anhand einer Präsentation erklärt uns Geschäftsführer Ronny Tobler, was hinter der «Fusion Arena» steckt, wie diese funktioniert und wie die Firma dahinter, die Pandally AG, stetig wächst (siehe Box).

Schnell wird klar: Das Angebot zu erklären, ist nicht ganz einfach. Konkret handelt es sich um die sogenannte Ganzkörper-Virtual-Reality, ein Videospiel also, in welches man mit dem ganzen Körper und allen Sinnen eintaucht. Anders als etwa zu Hause am eigenen Rechner kann man sich dabei (fast) komplett frei bewegen, nimmt Hitze, Kälte, Wind und irgendwann auch Gerüche wahr. «Wir verkaufen ein hochemotionales Produkt», fasst Tobler zusammen: «Darüber kann man noch lange reden, man muss es einfach erleben.»

Mit diesen Worten werden wir in die Garderobe geschickt. Einiges muss am Körper befestigt werden, damit unsere Position und unsere Bewegungen später richtig erfasst werden: je ein Sensor an beiden Händen und Füßen, ein Rucksack, der den nötigen Rechner und die Batterien trägt, sowie die klobige Brille, die eng um den Schädel geschnallt wird. Um uns gegen die Zombies zu verteidigen, bekommen wir zudem eine Waffe

in die Hand gedrückt: eine glatte, fast unscheinbare Nachbildung eines Gewehrs, samt Abzug. Ein Knopf dient zum Nachladen, mit einem anderen lässt sie sich modifizieren – aus dem Scharfschützengewehr wird eine Schrotflinte. Das Gerät ist schwer und simuliert sogar den Rückstoss.

### 50 Franken pro Spiel

Die «Fusion Arena» bietet zurzeit vier verschiedene Abenteuer an. Zwei davon sind sogenannte Shooter, also Spiele, bei denen man mit Waffen hantiert. Weil diese aber längst nicht bei allen Kunden beliebt sind – «Wir bekommen ganz viele Anfragen, ob man bei uns auch etwas spielen kann, bei dem man nicht schießen muss», so Tobler –, hat die Firma auch gewaltlose Alternativen entwickelt. Bei «Tikal» wird die Gruppe etwa in einen Mayatempel geschickt, um die Auferstehung eines Feurdämons zu verhindern.

Egal, ob mit oder ohne Knarre: Jeder Spielmodus dauert zwischen 20 und 30 Minuten. Kostenpunkt: rund 50 Franken pro Person. Mietet man die ganze Arena samt Lounge, bezahlt man 500 Franken. Abschreckend scheint der Preis nicht zu sein, denn für die Arena in Bern gingen bereits erste Buchungen ein. Und jene in Zürich sei durchwegs ausgebucht.

Zurück zu uns und den Zombies. Kaum ziehen wir die Brillen an, wird aus uns Journalisten eine Gruppe Spezialagenten. Wenige Sekunden später rennen die ersten Untoten auf uns zu.

Die Gruppe im Abenteuer: Von aussen ist wenig zu sehen.

Geschäftsführer Ronny Tobler in voller Montur. Fotos: Beat Mathys

### Virtuelle Realität als Geschäft

Lange galt sie als das nächste grosse Ding der Spieleindustrie: die virtuelle Realität, kurz VR. Spezielle Brillen und Sensoren sollten es dem Spieler erlauben, möglichst tief in einem Abenteuer zu versinken. Der grosse Erfolg blieb jedoch aus. Deutlich weniger Kunden als angenommen kauften sich die Technik für den Heimgebrauch – und falls doch, hatten diese oft mit Übelkeit zu kämpfen. Dies, weil man sich im Spiel bewegt, in der Realität aber sitzen bleibt. Etwas, das das Hirn durcheinanderbringen kann. Dieses Problem lösen Ganzkörper-VR-Systeme, wie etwa die «Fusion Arena» im Wankdorf. Dank portablen Computern in Rucksackform kann sich der Spieler relativ frei bewegen.

Noch gibt es nur wenige Anbieter dieser Ganzkörper-VR. «Fünf grosse Firmen gibt es weltweit», erklärt Ronny Tobler, Geschäftsführer der Pandally AG, einer dieser fünf Konzerne. Die Firma hat ihren Sitz in Zürich und führt dort bereits seit März 2018 eine Arena. Der Standort in Bern ist ihr zweiter –

bis Ende 2020 sollen weitere zwei folgen, einer in der Ostschweiz und einer in Zürich. Die Räume einzurichten, koste jeweils ein «kleines Vermögen», so Tobler. Für eine Arena von rund zehn Quadratmetern rechne man, alles in allem, etwa mit einer Million Franken. Die Spielfelder in Bern gehören übrigens aktuell zu den grössten weltweit – nur in Peking gibt es noch eine grössere VR-Arena.

Weil der Markt noch relativ klein und jede Arena anders gestaltet ist – im Wankdorf etwa stehen zwei Säulen mitten im Raum –, entwickelt die Pandally AG ihre Spiele selbst. Dies übernimmt die Tochtergesellschaft namens True VR-Systems.  
(sm)