

Oculus Rift: Teurer als 350 US-Dollar

Im ersten Quartal 2016 soll die Consumer-Version der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift in den Handel kommen – doch zu welchem Preis, steht immer noch nicht fest. Nun hat Palmer Luckey gegenüber dem Blog Road To VR klargestellt, dass er mit der VR-Brille „einen Pflock einrammen“ und „keine Kompromisse bei der Qualität machen“ will. Ganz konkret räumte er ein, dass die Consumer-Version der fertigen Oculus Rift mehr als die beiden Entwicklerkits (DK1 und DK2) kosten werde. Die gab es für 300 respektive 350 US-Dollar. Man befinde sich jedoch „noch grob im selben Preisrahmen“. Der Grund sei, dass seit der DK1 und DK2 noch viel Technik dazugekommen sei, unter anderem integrierte Kopfhörer und ein Xbox-One-Controll-

ler. Der hochgelobte Hand-Controller namens „Touch“ gehört nicht zum Lieferumfang, dieser soll zu einem späteren Zeitpunkt separat auf den Markt kommen.

Konkrete Verkaufspreise stehen zurzeit für keine der drei populärsten Virtual-Reality-Brillen Oculus Rift, HTC Vive und Sony Playstation VR fest. Es wird lediglich gemunkelt, dass die Vive wegen ihrer Raum-Vermessungssensoren am teuersten wird und die Playstation VR am günstigsten – ein Sony-Mitarbeiter hatte auf einer Veranstaltung gesagt, dass die Brille ein Peripheriegerät sei und deshalb nicht teurer sein dürfe als eine Playstation 4. Die Konsole kostet in der günstigsten Variante aktuell 350 Euro.

(jkj@ct.de/bbe@ct.de)



Filzig: Die Consumer-Version der Oculus Rift ist mit Stoff ummantelt (hier ein aktueller Prototyp).

LG Watch Urbane 2nd Edition beherrscht LTE

LG macht die zweite Version seiner Urbane-Smartwatch unabhängiger vom Smartphone: Die LG Watch Urbane 2nd Edition hat nämlich eine eigene Mobilfunkanbindung mit LTE-Unterstützung an Bord. Ob die Android-Wear-Uhr einen SIM-Karten-Slot oder eine fest installierte SIM-Karte hat, ist bislang noch unklar. Auf alle Fälle soll man mit der Smartwatch ohne Handy in der Tasche telefonieren können. Ansonsten arbeitet die Uhr mit Android-Geräten und iPhones zusammen.

Außer der Mobilfunkanbindung bietet die zweite Urbane-Smartwatch laut Pressemitteilung auch noch weitere Neuerungen: So ist das runde OLED-Display nicht nur zwei

Millimeter größer als beim Vorgänger (0,38 statt 0,3 Zoll), sondern vor allem schärfer: Es löst nämlich mit 480 × 480 Pixeln auf statt mit 320 × 320 Pixeln. Den Arbeitsspeicher hat LG von 512 auf 768 MByte aufgestockt, der Flash-Speicher bleibt mit 4 GByte gleich – genau wie der Prozessor: Es kommt bei beiden Uhren ein Qualcomm Snapdragon 400 mit 1,2 GHz zum Einsatz.

Die Akkukapazität wurde von 410 auf 570 mAh erhöht. Wohl auch deshalb ist die 2nd Edition ein ganzes Stück dicker: LG schreibt 14,2 Millimeter statt wie zuvor 10,9 Millimeter ins Datenblatt. Verkaufstermin und Preis sind noch nicht bekannt. (jkj@ct.de)



Klobig: Die LG Watch Urbane 2nd Edition ist 3 Millimeter dicker als das Vorgänger-Modell.

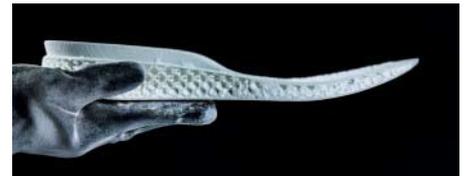
Adidas: Laufschuh aus dem 3D-Drucker

Sportartikelhersteller Adidas will auf den Fuß des Trägers zugeschnittene Sohlen ausdrucken. Dazu kooperiert der Sporthersteller mit dem auf 3D-Druck spezialisierten Unternehmen Materialise. Beim Projekt „Futurecraft 3D“ handelt es sich laut Adidas um einen Prototypen, der die Richtung für künftige Schuhe vorgeben soll. Dabei wird eine Zwischensohle für den Sportschuh individuell an den Fuß des Trägers angepasst.

Materialise hat bereits eine konkrete Vorstellung für den Schuhkauf der Zukunft: Demnach besucht der Sportler ein Adidas-Geschäft, um dort auf einem Laufband seinen Fuß vermessen zu lassen. Im Anschluss bekommt er seinen per 3D-Druck erstellten Schuh mit individueller Zwischensohle.

Adidas sieht Futurecraft derzeit noch als Experiment an, das den Rahmen des Möglichen im Bereich Materialdesign und Fertigung ausloten soll. Daher gibt es noch keine konkreten Angaben, wann Sportler derartige Schuhe im Handel erstehen können.

(Denise Bergert/jkj@ct.de)



Passgenau: Adidas experimentiert mit Turnschuh-Sohlen aus dem 3D-Drucker.

Hololens-Entwicklermodell kostet 3000 US-Dollar

Microsoft will seine Augmented-Reality-Brille HoloLens noch im ersten Quartal 2016 an Entwickler verkaufen. Bewerbungen für den Kauf einer „Development Edition“ nimmt Microsoft ab sofort entgegen. Der Preis liegt bei 3000 US-Dollar.

Als neue HoloLens-Demo hat Microsoft das Mixed-Reality-Spiel Project X-Ray vorgestellt. Es benötigt einen drahtlosen Controller zur Steuerung. Die HoloLens lässt den Spieler feindliche Roboter sehen, die durch die Wände ins Zimmer brechen. Der Controller dient auch als Tracker – so sieht der Spieler nicht nur die Roboter, sondern auch eine handschuhartig aufgesetzte Waffe auf seiner Hand.

Microsoft hat die HoloLens erstmals im Januar 2015 vorgestellt. Die bisherigen Präsentationen haben allerdings nicht den Einsatz für 3D-Gaming betont, sondern vor allem für produktives Arbeiten und Kommunikation geworben – etwa mit 3D-Konstruktionssoftware, Videotelefonie à la Skype und Informationshäppchen wie dem Wetterbericht. (jss@ct.de)

4K-Alternativen: WQHD-Monitore von Eizo und Philips

Viele Nutzer wünschen sich eine große Schirmfläche nebst feiner Auflösung und guter Bildqualität. Da liegt der Griff zum 4K-Monitor nahe, doch günstige UHD-Monitore sind oft mit winkelabhängigen TN-Panels ausgestattet. Eine Alternative stellen Monitore mit 2560 × 1440 Bildpunkten dar: Sie haben doppelt so viele Pixel wie herkömmliche Full-HD-Displays mit 1920 × 1080 Bildpunkten und etwa halb so viel wie UHD-Monitore. Zwei solche Modelle mit hochwertigeren und blickwinkelstabilen IPS-Panels haben Eizo und Philips vorgestellt.

Das Besondere am 258B6QJEB von Philips: Er bringt die knapp vier Megapixel auf einer Diagonalen von 25 Zoll (63,5 Zentimeter) unter. Meist geht diese Auflösung mit einer Diagonalen von 27 Zoll (knapp 69 Zentimeter) einher, wie auch beim EV2750 von Eizo. Sie lösen damit also deutlich feiner auf als herkömmliche Full-HD-Displays.

Dank der IPS-Panels dürften sich beide Monitore durch eine satte und blickwinkelstabile Farbdarstellung auszeichnen. Für die Anzeige besonders feiner Farb- und Helligkeitsverläufe rechnet Eizos EV2750 intern mit

einer Genauigkeit von 10 Bit. Zuspielen lassen sich bei ihm – wie auch beim 258B6QJEB von Philips – jedoch nur Signale mit einer Farbtiefe von 8 Bit. Dafür stehen bei beiden Monitoren HDMI-, DisplayPort- und Dual-Link-DVI-Schnittstellen bereit. Den Ton geben sie über ihre eingebauten Lautsprecher aus oder reichen ihn an den Kopfhöreranschluss weiter.

Für den Anschluss von Peripherie oder Speichermedien hat der Philips-Schirm einen USB-Hub mit jeweils zwei USB-2.0- und USB-

3.0-Ports. Der EV2750 von Eizo erlaubt den Anschluss von zwei USB-3.0-Geräten. Zudem wartet er mit einem Helligkeitssensor auf, der die Hintergrundbeleuchtung automatisch an das Umgebungslicht anpasst.

Für ein möglichst entspanntes Arbeiten haben beide Monitore flexible Standfüße, auf denen man die Displays seitlich schwenken, ins Hochformat drehen und in der Höhe verstellen kann. Beide Monitore sind ab sofort erhältlich. Der 25-Zöller von Philips kostet 400 Euro, Eizos 27 Zöller 880 Euro. (spo@ct.de)



Philips 258B6QJEB bringt 2560 × 1440 Pixel auf einer Diagonalen von 25 Zoll unter.

Anzeige