Oculus Quest VR Virtual Reality Brille (All-in-One) für 360° Erlebnisse/Filme



TECHNISCHE DATEN

Erforderliche Stellfläche mind.: L: 2,00m / B: 3,00m

230V/16A

Transport: Versand möglich, z.B. DHL, UPS, Kurierdienst

Regionallager: EYECONCEPT Zentrallager

Einsatz: Indoor+Outdoor (überdacht), Eventfläche muss eben sein, ohne dirkete Sonnenlicht- bzw. Spoteinstrahlung

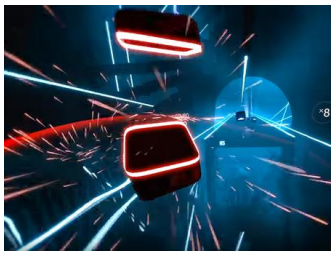
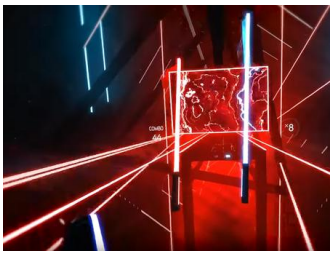
BESCHREIBUNG

Keine nervigen Kabel mehr bei der Oculus Quest VR Virtual Reality Brille (All-in-One) für 360° Erlebnisse/Filme. Die gesamte Technik steckt in dem VR-Headset - damit braucht man keinen PC mehr und auch kein Smartphone, das vorne in der Brille steckt. Auch externe Sensoren gehören der Vergangenheit an. Stattdessen orientiert sich z.B. die Oculus Quest mit Hilfe von vier Kameras im Raum und weiß, wo der Spielbereich endet. Den kann man selbst definieren - er sollte mindestens 2 x 2 Meter groß sein. Wer den Platz nicht hat, kann mit der Oculus Quest auch im sitzen spielen.
Welche Spiele und Anwendungen laufen auf der Oculus Quest? Hier einige Beispiele:

Erleben Sie VR Erlebnisse in 360° hautnah!
Die Möglichkeiten sind dabei ziemlich unbegrenzt, hier einige Beispiele:
Beach & Relax, Sharks Feeding, Bahamas, Diving, Great Barrier Reef Underwater
Explore VR (vom US-Natursender National Geographic), interaktive VR-Erfahrung in der Antarktis, Eisklettern, 360° Videos, etc.
Beat Saber (Interaktives Fitness- und Reaktionsspiel)
Das Rhythmusspiel mit Laserschwertern ist das größte VR-Phänomen und vielleicht ein Fingerzeig für die Zukunft der VR-Unterhaltung.
Ultrawings Flugsimulator
Geschick und das Fluggefühl stehen hier im Vordergrund. Die Flugphysik ist ein gelungener und gut zugänglicher Mix aus Arcade und Simulation.
Ballista
High Voltage Software von Dragon Front, Damaged Core entwickelt. Man schlüpft in die Rolle eines Helden, der ein magisches Königreich gegen böse Mächte verteidigen muss. Dabei helfen ein magischer Spiegel, ein Zauberstab und eine Schleuder.
Tilt Brush (Kreativspiel, Painting)
Verwandelt die Virtual Reality in einen 3D-Zeichenraum. Gemalt wird mit virtuellem Pinsel und Farbe, aber auch Licht und animierte Materialien wie Feuer, Schnee oder Dampf können in ein Kunstwerk eingebaut werden. So entstehen lebendig wirkende und plastische 3D-Szenen, die man von allen Seiten betrachten kann.
Keep Talking and Nobody Explodes
Ein weiterer Klassiker aus den ersten VR-Tagen kommt vom Studio Schell Games: Im Rätselspiel “Keep Talking and Nobody Explodes” müsst ihr im James-Bond-Stil unter Zeitdruck Rätsel lösen, um eine Bombe zu entschärfen. Die Besonderheit ist, dass sich ein zweiter Spieler via Tablet oder Smartphone einklinken und Tipps geben kann.
Ständig kommen VR-Neuheiten in großer Vielfalt hinzu.
Ausstattung VR-Brille:
OLED-Displays und Oculus-Go-Linsen

Oculus Quest hat zwei OLED-Displays mit Pentile-Matrix verbaut. Die Displays lösen mit 1.600 mal 1.440 Pixel pro Auge auf bei einer Bildwiederholrate von 72 Hz. Die Darstellungsqualität ähnelt damit der von Vive Pro. Die Linsen in Oculus Quest sind dieselben wie in Oculus Go. Sie haben einen leichten Fresnel-Schliff und bieten in Kombination mit Display und Gehäuse eine Sichtfeldweite von circa 100 Grad. Der Linsenabstand kann passend zum Augenabstand (IPD) manuell eingestellt werden für einen komfortableren und schärferen Blick aufs Display.
Bildqualität
Der verbaute Snapdragon-835-Chip hat eine Leistung ähnlich Playstation 3 und Xbox 360. Allerdings müssen für die VR-Brille 8,5-mal so viele Pixel pro Sekunde berechnet werden.
Akkulaufzeit
Zur Akkulaufzeit der Brille im Dauerbetrieb beträgt mindestens zwei Stunden. Im regulären Betrieb sind es ca. 2 - 3 Stunden sein. Und sollte dies einmal nicht der Fall sein, lässt sich der integrierte Akku mit einer Powerbank auch während des Spielens laden. Das mitgelieferte Netzteil lädt den Akku in gut anderthalb Stunden von 20 Prozent voll auf. Ebenso ist Dauerbetrieb während des Aufladens via Kabel möglich.
Oculus Insight überträgt dank Roomscale-Tracking deine Bewegungen in VR - ohne externe Sensoren und unabhängig von deiner Blickrichtung. Oculus Quest hat vier Trackingkameras in der Vorderseite des Gehäuses verbaut, eine in jeder Ecke. Die Kameras erkennen die Bewegungen des Brillenträgers im Verhältnis zur Umgebung und erfassen die Controller in den Händen. Das Trackingsystem benötigt allerdings ausreichend Licht im Raum - so viel, wie es braucht, um ein Buch zu lesen - und ist nur für die Nutzung in geschlossenen Räumen gedacht! Direktes Sonnenlicht mögen die Kameras ebenso wenig wie Dunkelheit da in diesem Falle das Tracking der Controller versagen könnte. Outdooreinsätze sind problematisch bis unmöglich: Eine mobile Brille wie die Quest verlockt natürlich zu Freilandaktivitäten. Allerdings ist direktes Sonnenlicht für das Tracking tödlich - ihr werdet nur mit herumspringenden Controllern und Fehlermeldungen kämpfen. Selbst bewölkte Nachmittage eignen sich nicht, da auch hier zu viel Infrarotlicht auf die Kameras trifft. Erst direkter Schatten sorgt für ein spielbares Erlebnis, beispielsweise in einem Zelt.
Audio - Höre deine komplette Umgebung.
Oculus Quest verfügt über integrierten Raumklang, sodass du auch ohne Kopfhörer deine Teamkollegen hören kannst - und alles, was sich von hinten anschleicht.
Oculus Touch Controller
Bewege deine Hände in der VR intuitiv und mit realistischer Präzision. Fühlen heißt glauben. Die Oculus Touch Controller übertragen deine Handbewegungen direkt ins Spiel. Mit ihnen kannst du in der VR intuitiv und präzise greifen, werfen und schlagen.
VR Brille, Gewicht: ca. 570g
Betriebsart Oculus Quest: Akkubetrieb
Betriebsart Controller: Batteriebetrieb
Breite: 260 mm Höhe: 110 mm Tiefe: 195 mm
Lieferumfang (Set):
VR Brille Oculus Quest Set bestehend aus:
1 x Oculus Quest-Headset
2 x Touch Controller mit AA-Batterien
15W Netzteil
Abstandhalter für Brillen
Einweg-Hygiene-Facecover
Abwaschbare, hygienische VR-Cover als Gesichtsplolster
Für welche Eventeinsätze ist diese VR-Brille geeignet?
Vorteile:
Kabellos, schnell eingerichtet und betriebsbereit, kein PC notwendig, keine Tracker im Raum erforderlich, intuitiv zu bedienen. Während eines VR-Erlebnisses kann optional das Bild gestreamt werden auf einen Großbildschirm für die Zuschauer.
Nachteile:
Fest verbauter Akku in der VR Brille, nur ca. 2-3 Stunden Akku-Laufzeit im Dauerbetrieb. Für länger dauernde Events benötigen Sie daher möglicherweise zusätzliche Powerbanks mit Gürtelclip und Kabel oder mehrere VR-Brillen. Derzeit ist die Spiel- und 360° Filmauswahl noch sehr begrenzt, viele Spiele gibt es nur mit englischen Anweisungen. Während des Spiels gibt es keine Möglichkeit für einen Operator von ausserhalb in das Spiel einzugreifen und den User/Gast bei Events in der Menuführung oder mit Spielanweisungen zu unterstützen (das

ist alternativ bei der VIVE Pro VR Brille möglich). Nur während eines Spiele kann optional das Bild gestreamt werden auf einen Großbildschirm für die Zuschauer. Nimmt der Spieler die Brille ab, geht diese direkt in den Ruhemodus und das Streaming wird durch einen Bildschirmschoner unterbrochen. Gute Lichtverhältnisse, wie sie z.B. zum Lesen geeignet sind (aber ohne Blendung z.B. durch direkte Sonneneinstrahlung) in der Gamezone sind Voraussetzung.






Einsatzschwerpunkte:
Zielgruppe: Mindestalter 12 Jahre, Jugendliche, Erwachsene.

Weitere Produktinformationen, Bilder, Videos und Ideen finden Sie hier:
/eventmodule/oculus-quest-all-in-one-vr-gaming-system-19616.php

Dieses Produkt gehört zur Kategorie:
/themenwelten/trend-gallery/
/themenwelten/vr-virtual-reality/

Produktdatenblatt: Stand: 07.10.26
Alle Angebote erfolgen freibleibend. Änderungen vorbehalten.