

Neues VR-Spiel Elsewhere Electric : Technik trifft Teamarbeit im Untergrund!

Erforschen Sie die neuesten Entwicklungen im VR-Gaming:
Asymmetrisches Gameplay, spannende Tests und
innovative Patente von Sony.



Es tut mir leid, aber der vorliegende Text enthält keine Adresse oder einen spezifischen Ort des Vorfalls. - Das digitale Abenteuer wird immer innovativer, und genau das zeigt das neue Spiel Elsewhere Electric . Es bietet ein frisches Konzept für ein asymmetrisches Multiplayer-Erlebnis, bei dem zwei Spieler auf unterschiedliche Weise zusammenarbeiten müssen. Die Idee ist, eine stillgelegte Anlage tief unter der Erde wieder in Betrieb zu nehmen, wobei der eine Spieler in die Welt der Virtual Reality eintaucht, während der andere mit einem Smartphone agiert. [Heise.de](#) berichtet von den verschiedenen Rollen, die jeder Spieler übernimmt: der Smartphone-Nutzer wird zum Einsatzleiter und gibt Anweisungen, während der VR-Nutzer als Techniker vor Ort agiert.

Diese Rollenverteilung bietet ein spannendes Umgebungserlebnis. Dunkle Räume mit kryptischen Terminals und unheimlichen Lebewesen verstärken den aufregenden Charakter des Spiels. Doch der Blick auf die Smartphone-Benutzeroberfläche zeigt einige Schwächen. Das unübersichtliche Design des Interfaces könnte schnell den Spielspaß beeinträchtigen und für Frustration sorgen. Die Herausforderungen bestehen darin, Codes zu übermitteln, Stromversorgung und Licht wiederherzustellen sowie Türen zu öffnen. Dabei sind die Codes aus schwer beschreibbaren Symbolen zusammengestellt. Kommunikation spielt hier eine zentrale Rolle – doch fühlt sich das Erlebnis nach einer Weile eher nach Arbeit als nach Erholung an.

Das Spielerlebnis auf dem Prüfstand

Als die Tester das Gameplay über zwei Stunden hinweg beurteilten, kam es zur Erkenntnis, dass das Spielen ohne einen flüssigen Spielfluss schwierig ist. Das komplizierte UI-Design auf der Smartphone-Oberfläche behindert den Spielfluss, weshalb der Test schließlich abgebrochen wurde. Ein Wechsel der Rollen brachte ebenfalls keine Verbesserung, und im Vergleich zu anderen asymmetrischen VR-Spielen wie *Acron: Attack of the Squirrels* oder *Black Hat Cooperative* reichte das Erlebnis nicht ganz aus, um die Tester zu überzeugen.

Doch die Vorfreude auf das Spiel war nach ersten Tests im Frühjahr durchaus gegeben. *Elsewhere Electric* ist nun im Horizon Store für Meta Quest und auf Steam für PC-VR-Brillen verfügbar, und sogar eine kostenlose Companion-App für Android und iOS ist am Start. Die Testergebnisse zeigen jedoch, dass es hier noch Raum für Verbesserungen gibt.

Asymmetrisches Gameplay – ein Trend?

In der Welt der VR-Spiele ist das asymmetrische Gameplay ein heißes Eisen. Während *Elsewhere Electric* die Rollen von Smartphone- und VR-Nutzern geschickt kombiniert,

experimentiert Sony mit einem eigenen Ansatz. Das Unternehmen hat ein Patent für eine asymmetrische VR-Mechanik veröffentlicht, die es Zuschauern ermöglicht, an einem VR-Erlebnis teilzunehmen, ohne ein VR-Headset zu nutzen. Dieses Konzept gibt den Zuschauern die Möglichkeit, das Spielgeschehen aktiv zu beeinflussen, was einen ganz neuen interaktiven Ansatz schafft. **VR Playground** hebt hervor, dass Zuschauer durch ihre Entscheidungen am Bildschirm das Erlebnis des VR-Nutzers gestalten können eine spannende Idee!

Dieses System könnte dazu führen, dass Zuschauer ein gleichwertiger Teil des Spiels werden. Sie können durch Objekte abstimmen und auf diese Weise Einfluss auf das Geschehen nehmen. Während das Patent derzeit nur eine Konzeptidee ist, bleibt abzuwarten, ob und wann wir diese Interaktivität in der Realität erleben werden.

Wer sich also für die Zukunft des Gameplays interessiert, sollte genauer hinschauen. Sowohl Elsewhere Electric als auch die neuesten Entwicklungen von Sony zeigen, dass der Multiplayer-Raum in der VR-Welt gerade erst anfängt, aufregend zu werden. Es bleibt abzuwarten, wie sich die Technologien weiterentwickeln und ob sie uns bald in neue Dimensionen des Spielens führen werden.

Details	
Ort	Es tut mir leid, aber der vorliegende Text enthält keine Adresse oder einen spezifischen Ort des Vorfalls.
Quellen	• www.heise.de • www.vrplayground.de

Besuchen Sie uns auf: wom87.de