

VR Shinecon 3D VR Glasses im Test



Virtual Reality liegt voll im Trend und mittlerweile muss man gar nicht mehr viel Geld ausgeben (Stichwort Oculus Rift) um in diese Welt einzusteigen. Spätestens seit Google Cardboard hat jeder die Möglichkeit für kleines Geld eine VR Brille zu erhalten, mit der man so richtig viel Spaß haben kann. Doch auch wer nicht selbst basteln will muss nicht viel Geld auf den Tisch legen. Speziell aus Fernost gibt es auch hier wieder zahlreiche Angebote die sich im Bereich von 20 US Dollar bewegen und eine relativ bequeme VR Erfahrung bieten. Wir haben uns für euch mal solch ein VR Headset angesehen und damit gleichzeitig die ersten Schritte in die VR Welt gewagt.

Überraschend hochwertiger Auftritt

Die Erwartungen an ein VR Headset mögen beim Preis von zu diesem Zeitpunkt 23,69 US Dollar nicht sonderlich hoch sein, und genau deshalb gibt es hier auch die erste Überraschung. Die **VR Shinecon VR Brille** ist nämlich überraschend hochwertig verpackt. Ihr bekommt das Gadget in einer recht großen, schwarzen Schachtel geliefert. Diese ist mit einem Wrapper versehen auf dem der Markenname auf den Seiten aufgedruckt ist, sowie eine Abbildung des Produktes auf der Oberseite. Zieht man den Wrapper ab, so kann man die schwarze Box nach Oben hin aufklappen. Hier findet man sodann das VR Headset verpackt in Luftpolsterfolie sowie einen Bluetooth Controller (die Brille ist auch ohne den Controller erhältlich). Das VR Headset selbst ist bereits vollständig montiert, ihr müsst die Tragegurte also nicht selbst montieren. Neben den Gerätschaften liegt übrigens auch noch ein Garantiedokument, eine Kurzanleitung zur Brille und eine recht ausführliche Anleitung zum Bluetooth Controller bei.



Der erste Eindruck nach dem Blick über die Verpackung ist schonmal ziemlich positiv. Was die Chinesen (wenn sie wollen) für so kleines Geld auf die Beine stellen können ist immer wieder beachtlich.

Zwischenfazit: Lieferumfang

Das VR Shinecon 3D VR Headset im Detail

Schauen wir uns nun mal das VR Headset im Detail an. Der Aufbau ist typisch für solch ein Produkt. Es besteht quasi aus einer recht großen Plastikbox die an einem Ende geschwungen ist um sich optimal an das Gesicht anzuschmiegen. Durch einen Polster-Kranz aus Kunstleder mit Schaumstoff-Füllung schmiegt sich die Brille optimal an das Gesicht des Trägers an und sorgt für einen Lichtundurchlässigen Abschluss. Am Kopf gehalten wird das VR Headset durch Tragegurte wie man sie von Kopflampen kennt. Diese sind flexibel und passen sich damit gut an die Kopfform an. Die Brille wird recht fest an das Gesicht angedrückt, jedoch nicht so fest dass es unbequem wäre.





Die Front des VR Shinecon Headset besteht aus einer Klappe die mit einem Magneten gehalten wird. Durch Ziehen öffnet man diese. Hier findet man dann eine Vorrichtung aus zwei gegenüberliegenden Klammern in welche man das Smartphone einspannt, welches man für das VR Erlebnis verwenden möchte. Unterstützt werden hier Smartphones mit Displaygrößen von 3,5" bis 6". Wir haben im Test stets ein 5,5" Smartphone verwendet, welches auch noch genügend Platz für OTG Zubehör übrig lässt. Zum Warum kommen wir später noch.

Wichtig ist übrigens auch, dass man die Front der Smartphonehalterung entfernen kann. Hier befinden sich Öffnungen für die Kamera des Smartphones. Dies ist wichtig, wenn man VR Apps verwenden möchte, die auf Augmented Reality Inhalte setzen. Im Klartext bedeutet das, dass man die Welt durch die Kamera sieht und in Echtzeit 3D Objekte hineingerechnet werden können.





Hat man das Smartphone eingespannt und entsprechend ausgerichtet, schließt man die Klappe ganz einfach und setzt sich das Headset auf. Nun gilt es die Linsen an das verwendete Smartphone anzupassen. Hierzu sollte man eine VR App seiner Wahl laufen lassen. Anschließend kann man den Abstand des Smartphones zu den Linsen durch die beiden Räder auf der linken und rechten Seite anpassen. Hierbei verändert man quasi die Größe des Sichtfensters. Zusätzlich gibt es noch ein Rad auf der Oberseite des Headsets. Mit diesem verschiebt man die Linsen seitlich und richtet sie damit auf dem Bildschirm des Smartphones aus. Somit kontrolliert man den Fokus aber auch bis zu einem gewissen Grad die Intensität des 3D Effektes. Wer mit 3D so seine Probleme hat, der sollte es hier langsam angehen lassen, ansonsten ist Seekrankheit vorprogrammiert.

Brillenträger sollten übrigens von der VR Shinecon Lösung Abstand nehmen. Für eine Brille ist nämlich nicht genügend Platz vorhanden. Zur Verarbeitung ist zu sagen, dass diese dem Preis angemessen ist. Die Klappe auf der Front wackelt minimal, allerdings in einem erträglichen Rahmen. Die Räder zur Kontrolle des Abstandes sind leider etwas schwergängig. Unterm Strich gibt es hier aber keine Mängel die die Nutzung unbequem machen würden. Das Headset sitzt bequem, was ja im Grunde das Wichtigste ist.



Der Aufbau des VR Headsets ist einfach zu verstehen und die Nutzung erklärt sich damit von selbst. Die Verarbeitung ist nicht unbedingt optimal aber trotzdem besser als man beim aufgerufenen Preis erwarten würde.

Zwischenfazit: Design & Verarbeitung

Praxiserfahrungen

Für die ersten VR Erfahrungen haben wir uns eine eher ruhigere App ausgesucht, und zwar "Lanterns for Google Cardboard". Hier wird man in eine bergige Flusslandschaft bei Mondschein versetzt, in der kleine Laternen umherfliegen. Man bewegt sich in der Demo nicht fort sondern bleibt an einem Fleck stehen, kann sich aber frei umsehen. Die Nutzung solch einfacherer Demos ist gerade zu Beginn zu empfehlen, denn man wird tatsächlich schnell "seekrank" wenn man das Erlebnis noch nicht gewohnt ist. Außerdem eignet sich die ruhige Szenerie gut um die Linsen optimal einzustellen.

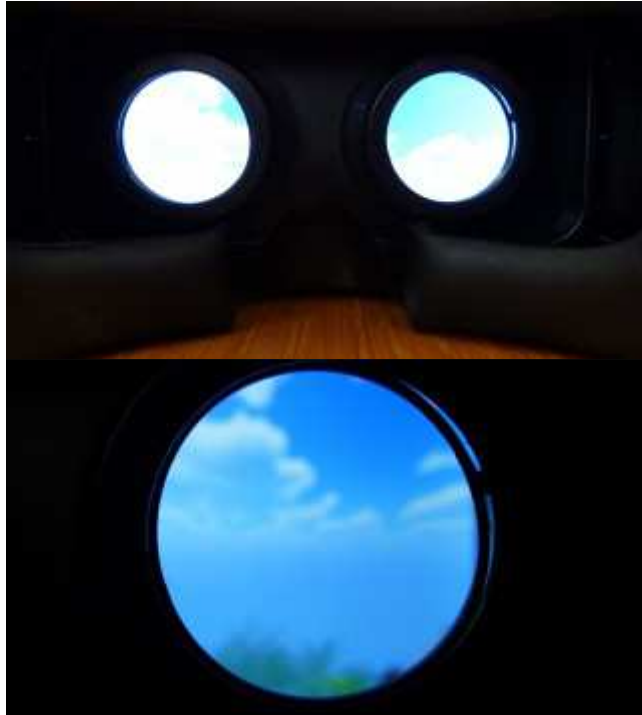
Sind die Einstellungen perfekt, dann wird man auch das erste mal so richtig den Spaß erleben den VR einem zu bieten hat und den Hype verstehen lernen, der sich hier gerade entwickelt. Man wird hier quasi in eine andere Welt gebeamt. Zwar wirkt das Virtual Reality Erlebnis nicht so realistisch wie mit teuren Lösungen (z.B. der Okulus Rift), denn man sieht einzelne Pixel des Displays und die virtuelle Realität spielt sich quasi auf einer Art großer Leinwand ab und nicht über das gesamte Sichtfeld des menschlichen Auges, allerdings hat man trotzdem das Gefühl durch ein Fenster in eine andere Welt zu sehen.

Spätestens wenn man sich dann an komplexere Apps und Spiele heranwagt, welche auch den einen oder anderen 3D Effekt zu bieten haben, geht der Spaß so richtig los. Manchmal erschreckt man sich richtig, wenn man plötzlich in einen tiefen Abgrund blickt oder ein starker Popout Effekt wirkt als würde es einem gleich das Auge ausstechen. Das Erlebnis ist einfach deutlich intensiver als das klassische 3D Erlebnis im Kino oder dem heimischen Fernseher.

Abseits von Spielen und VR Techdemos bieten euch diese Brillen auch noch massig Möglichkeiten was das Entertainment angeht. Ihr könnt mit der Brille z.B. 3D Filme im Side by Side Format ansehen, wovon es auf YouTube massenhaft Material gibt. Ebenfalls sehr interessant sind 360° Videos. In diesen Videos könnt ihr euch während des Abspielens umsehen und seid dabei quasi mitten im Geschehen. Auch hier gibt es wieder massig Content auf YouTube, aber auch eigene Apps, zum Beispiel von Arte.

Ebenfalls viel Spaß kann man mit Streetview for Cardboard haben. Hierbei handelt es sich um eine Umsetzung des klassischen Google Street View wie wir es von PCs kennen für VR Brillen. Man befindet sich dann quasi direkt am jeweiligen ausgewählten Ort und kann sich dann durch das Bewegen des Kopfes frei umsehen.

All das macht wirklich viel Spaß, auch mit einer so günstigen VR Lösung wie der von VR Shinecon. Die Linsen dieses Headsets sind qualitativ recht hochwertig, was in einem scharfen Bild mit nur sehr geringer Verzerrung resultiert. Für Einsteiger ist dieses Produkt damit definitiv eine Empfehlung wert.



VR macht richtig Spaß, auch mit so einer Billig-Lösung. Wer den Hype nicht versteht, der wird das spätestens dann tun, wenn er einmal einen Blick durch solch ein VR Headset geworfen hat. Tipp: Lasst auch eure Eltern / Großeltern einen Blick riskieren. Begeistert wie die kleinen Kinder werden sie sein!

Zwischenfazit: Praxiseinsatz

Bluetooth Controller

Dem VR Headset liegt auch ein Bluetooth Controller bei. Dieser soll die Bedienung des Smartphones erleichtern wenn sich das Gerät im Headset befindet. So muss man die Klappe an der Front nicht öffnen, wenn man die VR App wechseln möchte. Außerdem wird so die Bedienung von VR Apps erleichtert, welche nicht mithilfe der Bewegung des Kopfes gesteuert werden können. Die beiliegende Bluetooth Fernbedienung stellt verschiedene Android Shortcuts bereit, kann als Spielecontroller verwendet werden und auch als Maus.

Eingangs haben wir aber schon erwähnt, dass es gut ist, dass die VR Brille genügend Platz für OTG Adapter bereithält. Warum? Nun, der beiliegende Controller ist nicht wirklich gut. Er funktioniert zwar und verfügt sogar über einen wiederaufladbaren Lithium Akku, allerdings ist die Bedienung sehr schlecht umgesetzt. Um zwischen den verschiedenen Modi wie Maus, Medienplayer Fernbedienung und Game Controller zu wechseln, muss man komplizierte Tastenkombinationen drücken. Und genau das ist in der Praxis kaum möglich, wenn man den Controller nicht sieht. Das Layout ist einfach zu klein und fummelig und man fühlt die Beschriftung der Knöpfe kaum bis gar nicht.

Mit einem richtigen Spielecontroller oder einer Air Maus die man via OTG, USB Dongle oder auch via Bluetooth angeschlossen werden können fährt man also wesentlich besser. Insofern lohnt es sich nicht wirklich den Aufpreis für den beiliegenden Controller zu bezahlen und man kann getrost auch das günstigere Paket ohne Controller wählen.



Der beiliegende Bluetooth Controller ist nett gemeint, jedoch in der Praxis unbrauchbar - zumindest wenn man die VR Brille gerade auf der Nase hat.

Zwischenfazit: Bluetooth Controller

Software Tipps

Um euch den Anfang mit der Google Cardboard kompatiblen VR Shinecon VR Brille so einfach wie möglich zu gestalten, wollen wir euch im folgenden noch eine Liste unserer aktuellen Lieblings VR-Apps zeigen. Alle Apps findet ihr im Google Play Store.

- Google Cardboard App
- Street View für Cardboard
- YouTube (sucht nach folgenden Inhalten: SBS 3D, Cardboard, 360°)
- Lanterns for Google Cardboard
- Roller Coaster VR
- NYT VR
- ARTE 360
- Cardboard Camera

- Orbulus
- Fulldive (eine Art VR Media Center)

Fazit

Das VR Shinecon VR Headset ist mit Sicherheit eine gute Wahl für die ersten Schritte in Richtung Virtual Reality. Ihr bekommt hier eine VR Brille mit relativ guten Linsen und auch sonst guter Verarbeitung mit der man - das richtige Smartphone vorausgesetzt - viel Spaß haben kann. Empfehlenswert ist ein Smartphone mit minimum Full HD Auflösung. Am besten ist die Optik natürlich mit einem 2k Display - hier bekommen solche hochauflösenden Panels also endlich mal einen Sinn. Außerdem muss euer Smartphone zwingend über ein Gyroskop verfügen, ansonsten werdet ihr nicht viel Spaß haben, da die virtuelle Welt sonst nicht oder nicht präzise auf eure Kopfbewegungen reagiert.

Pro

- Gute, fast verzerrungsfreie Linsen
- Einfacher Einbau des Smartphones
- Bequemer Sitz
- Für den Preis gute Verarbeitung
- Präzise Mechanik zur Positionierung der Linsen und des Smartphones

Contra

- Schwergängige Mechanik
- Wackelnder Deckel
- Beiliegender Bluetooth Controller kaum nutzbar
- Keine vollständige Ausfüllung des Sichtfeldes (technisch bedingt)