

Vorwort

Was war der größte Traum deiner Kindheit? Mit bezahlbaren Virtual-Reality-Brillen, deren Fokus auf immersivem Entertainment liegt, ist für mich mein Kindheitstraum wahr geworden. Lange war es nur eine Fantasie aus Sci-Fi-Büchern und eine Technologie, die Anfang der 90er gescheitert war. Doch als ich 2012 das erste Mal von der *Oculus Rift* hörte, schien der Traum plötzlich nicht mehr so fern und ich verbrachte viel Zeit damit, mich immer intensiver mit dem Thema zu beschäftigen. Schnell reichte mir das nicht mehr: Ich wollte andere ebenfalls für das Thema begeistern und helfen, das Thema leichter zugänglich zu machen. Deswegen habe ich 2012 *Bloculus.de* gegründet, wo ich mehrmals die Woche über die aktuellen Neuigkeiten und Spekulationen der Szene schrieb. Heute, wo jede IT-News-Seite über das Thema berichtet, ist mein Blog nicht mehr vonnöten, um Neuigkeiten zu verbreiten. Deshalb begann ich, mehr und mehr aus der Sicht eines VR-Entwicklers zu schreiben und so meinen Lesern eine alternative Perspektive zu bieten.

Ich hatte es mir schon häufig vorgestellt, aber nie hätte ich gedacht, dass ich mal wirklich ein Buch schreibe. Umso erfreuter war ich über den Anruf von Sylvia Hasselbach vom Hanser Verlag, mit der Frage, ob ich Interesse hätte, ein einsteigerfreundliches Buch über Virtual-Reality-Entwicklung zu schreiben.

Es hat Spaß gemacht, all dieses Wissen niederzuschreiben, und der Gedanke, es mit vielen Menschen zu teilen, war sehr motivierend. Aber es war nicht immer leicht, manche Wochen waren sehr anstrengend. Umso dankbarer bin ich für jede Unterstützung, die ich erfahren habe. Danke an alle Freunde, Bekannte und meine Familie, die mich bei diesem Buch, auf die eine oder andere Weise, unterstützt haben – und wenn es nur war, dass sie dafür Verständnis hatten, dass ich mich wenig gemeldet habe, zu spät kam und zu früh wieder ging. Mein ganz besonderer Dank geht an Kathrin Zenses, die mich stets unterstützt hat und mir mit viel Verständnis begegnet ist. Das alles ist nicht selbstverständlich, danke an euch!

Virtual Reality dringt immer mehr in den Massenmarkt und immer häufiger hört man die Worte: „*Jetzt stell dir das mal in Virtual Reality vor ...*“ Mit diesem Buch möchte ich das Entwickeln für Virtual Reality jedem zugänglich machen, damit auf diesen Satz immer die Aussage folgt: „*Das probiere ich mal aus!*“

Dortmund, September 2017

Daniel Korgel