



Büchereizentrale
Niedersachsen

MACH-MAL-BOX VIRTUELLE REALITÄT



Spieleübersicht



Kreativwerkstatt
bz-niedersachsen.de

www.bz-niedersachsen.de

Mach-mal-Box: Virtual Reality (VR) – Handreichung zu den VR-Erfahrungen und Spielen

Informationen zum Einstellen des Guardian Systems (dem sicheren Spielbereich) und den unterschiedlichen Spiel-Modi erhalten Sie in der Handreichung „**Inbetriebnahme**“.

Die VR-Erfahrungen und Spiele werden über das „HUB“ (die Bedienoberfläche im Headset) aufgerufen. Alternativ können die Spiele auch über das beiliegende Tablet gestartet werden. Dafür müssen Tablet und VR-Headset im gleichen WLAN sein. Die Oculus-App ist bereits installiert und eingerichtet. Zusätzlich kann das Tablet auch genutzt werden, um die Inhalte vom Headset zu streamen. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Handreichung „**Streaming**“.

Beschreibung der Spiele und VR-Erfahrungen

Auf der Brille sind diverse Spiele und VR-Erfahrungen installiert. Dabei handelt es sich um kostenfreie Versionen oder Demo-Versionen. Diese Versionen ermöglichen es, einzelne Level oder Bereiche der Spiele auszuprobieren, bieten aber nicht den kompletten Spielumfang. In der folgenden Übersicht finden Sie Informationen zu den installierten Spielen und Erfahrungen (Inhalte, Funktionen, Altersfreigaben etc.). Sie können diese Inhalte natürlich auch einfach selber ausprobieren, um einen Überblick zu erhalten.

[First Steps: das Tutorial ist für VR-Neulinge empfehlenswert](#)

Hier werden alle Grundlagen vermittelt. Sie erlernen spielerisch den Umgang mit den Controllern und können Ihre ersten Erfahrungen in der Virtuellen Realität sammeln.

Genre	VR-Spiel, Tutorial
USK	Ab 0 Jahre
Sprachen	Englisch, Deutsch
Spieldauer	ca. 15 Minuten
Spielmodi	Stehend Roomscale
Tipps	Als Einführung für VR-Neulinge sehr gut geeignet.
Video für Ersteindruck	Video auf der Oculus Quest Seite: https://www.oculus.com/experiences/quest/1863547050392688/

[First Contact: das Tutorial ist für VR-Neulinge empfehlenswert](#)

Eine weitere kurze Einführung in die Virtuelle Realität. Das Spiel ist aber auch für erfahrenere Personen interessant.

Genre	VR-Spiel, Tutorial
USK	Ab 0 Jahre
Sprachen	Keine Sprachausgabe
Spieldauer	ca. 15 Minuten
Spielmodi	Stehend Roomscale
Tipps	Als Einführung für VR-Neulinge sehr gut geeignet.
Video für Ersteindruck	Video auf der Oculus Quest Seite: https://www.oculus.com/experiences/quest/2188021891257542

Beat Saber: VR-Spiel (Demo-Version)

Das Spiel „Beat Saber“ vereint Musik, Rhythmus und Lichtschwerter. Mittels der Lichtschwerter müssen Blöcke passend zu Musik zerschlagen werden. Ideal für bewegungsfreudige Spieler.

Genre	Rhythmus-Spiel
USK	Ab 0 Jahren
Sprachen	Englisch,
Spieldauer	ca. 15 Minuten
Spielmodi	Stehend Roomscale
Tipps	Hinweis: Da es sich nur um die Demo-Version handelt, sind nicht alle Inhalte verfügbar. Es ist möglich das Tutorial und ein Level zu spielen. Da sich die Spieler in eine Bestenliste eintragen können, kann ein kleiner „Beat Saber Battle“ ausgerufen werden, um die Besten an den Lichtschwertern zu finden.
Video für Ersteindruck	Trailer des Anbieters: https://www.youtube.com/watch?v=vL39Sg2AqWg

Notes on Blindness: VR-Erfahrung (ARTE Experience)

Notes on Blindness ist eine interaktive Virtual-Reality-App, die begleitend zum Dokumentarfilm Notes on Blindness (Deutscher Titel: Im Dunkeln sehen – Notizen eines Blinden) entwickelt wurde. Der Theologieprofessor und Schriftsteller John Hull erblindete 1983 nach mehreren Jahrzehnten allmählichen Sehkraftverlustes. Um diese einschneidende Veränderung in seinem Leben besser verarbeiten und annehmen zu können, führte er drei Jahre lang Audio-Tagebuch. Auf Grundlage der Original-Aufzeichnungen von John Hull lässt die App den Nutzer in 6 Kapiteln immersiv an einer kognitiven und emotionellen Erfahrung der Blindheit teilhaben. Die einzelnen Szenen beziehen sich auf Erzählmomente, eine Erinnerung oder einen Ort, die in John Hulls Audio-Tagebuch-Erzählung zu finden sind. (Quelle, Abruf 12.08.2022: <https://www.arte.tv/digitalproductions/de/notes-on-blindness/>).

Genre	VR-Erfahrung, Erkundung
USK	Keine Angabe
Sprachen	Deutsch Englisch Französisch (Frankreich)
Spieldauer	Das Spielen aller 6 Kapitel benötigt ca. 30 Minuten. Es können auch einzelne Kapitel aufgerufen werden.
Spielmodi	Sitzend Stehend Roomscale
Tipps	Dieses VR-Erfahrung erfordert nur einfache, ruhige Interaktionen durch den Spieler. Sie ist daher auch für VR-Einsteiger gut geeignet.
Video für Ersteindruck	„Notes on Blindness VR - DEMO - ARTE“ https://www.youtube.com/watch?v=W2eTgbyiY_0

Anne Frank VR: VR-Erfahrung

Nach einer kurzen geschichtlichen Einführung anhand von Bildern und Filmaufnahmen, erkundet der Nutzer über vordefinierte Punkte die Räume, in denen sich Anne Frank mit ihrer Familie versteckt hielt. Einzelne Elemente erlauben Interaktionen. Es werden Tagebucheinträge vorgelesen.

Genre	VR-Erfahrung, Erkundung, Dokumentation
USK	Ab 0 Jahren
Sprachen	Deutsch Englisch Französisch (Frankreich) Hebräisch und weitere
Spieldauer	ca. 30 Minuten Der Geschichtsmodus führt durch die Räume und liefert historische Zusatzinformationen anhand von Bildern und kurzen Filmaufnahmen. Die Interaktionen können nicht beliebig aufgerufen werden. Dieser Modus sollte am Stück gespielt werden. Der freie Modus erlaubt das eigenständige Erkunden der Räume und das Aufrufen aller Interaktionen in beliebiger Reihenfolge.
Spielmodi	Sitzend Stehend Roomscale
Tipps	Dieses VR-Erfahrung erfordert nur einfache, ruhige Interaktionen durch den Spieler. Sie ist daher auch für VR-Einsteiger gut geeignet.
Video für Ersteindruck	Anne Frank House VR Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=ttaQ0VaYG_I

Bogo: VR- Spiel

Spielen Sie mit dem virtuellen Tier Bogo. Bogo liebt Streicheleinheiten und Leckerli. Außerdem spielt er gerne Minispiele mit dem Spieler.

Genre	Simulationsspiel
USK	Ab 0 Jahren
Sprachen	Keine Sprachausgabe
Spieldauer	ca. 15 Minuten
Spielmodi	Stehend Roomscale
Tipps	Das Spielfeld kann frei erkundet werden, es ist aber auch eine Steuerung der Spielfigur durch den Controller möglich. Diese Option hilft Spielern, die ggf. schnell unter Motion Sickness leiden.
Video für Ersteindruck	Video auf der Oculus Quest Seite: https://www.oculus.com/experiences/quest/1893756264000446/

Bait!: VR- Spiel

Das Spiel „Bait!“ ist ideal für Angler und alle, die es noch werden wollen. In diesem Spiel sind Sie aufgerufen, verschiedene Inseln und Seen zu besuchen, um dort seltene Fische für ein Aquarium zu fangen.

Genre	Simulationsspiel
USK	Ab 0 Jahren
Sprachen	Deutsch, Englisch, Französisch (Frankreich) und weitere
Spieldauer	Da in dem Spiel eine Geschichte erzählt wird, ist die Dauer schwer einzuschätzen.
Spielmodi	Sitzend Stehend Roomscale
Tipps	Hinweis: Das Spiel enthält In-App-Käufe.
Video für Ersteindruck	Video auf der Oculus Quest Seite: https://www.oculus.com/experiences/quest/2082595615120854/

YouTube VR: Browser für 360 Grad Videos

360 Grad Videos unterscheiden sich von VR-Spielen. Der Betrachter kann nicht in das Geschehen eingreifen, sondern muss den gefilmten Inhalten folgen. Er kann sich aber frei in der Umgebung umsehen. Es gibt eine große Auswahl an Videos zu verschiedensten Themen.

Genre	360 Grad Videos
USK	ab 12 Jahren
Sprachen	Englisch Andere Sprachen
Spieldauer	ca. 15 Minuten
Spielmodi	Stehend Roomscale
Tipps	Hinweis: Die Videos können qualitativ sehr unterschiedlich und auch aufwühlend sein. Einige Videos sind nur für VR-erfahrene Beobachter geeignet.
Video für Ersteindruck	Video auf der Oculus Quest Seite: https://www.oculus.com/experiences/quest/2002317119880945/

The Shape of us: VR-Erfahrung

„The Shape of us“ ist eine Lernerfahrung zum Thema Umweltbewusstsein. Der Spieler taucht in einen Dialog mit Mutter Natur ein und erlebt, was der Mensch bereits zerstört hat. Aber es gibt auch Hoffnung: ein Umdenken ist möglich und nötig, um die Erde wieder lebendig und zukunftsfähig zu gestalten. „The Shape of us“ ist ein von der Robert-Bosch-Stiftung gefördertes Projekt, das vom Labor für gesellschaftliche Herzensbildung HeartWire in Kooperation mit dem niederländischen Game Studio Monobanda entstanden ist. Die hessischen Bibliotheken haben als Projektbibliotheken Erfahrungen darüber gesammelt, ob ganzheitliches Lernen mittels VR-Erfahrungen auch für Bibliotheken ein Thema sind.

Diese VR-Erfahrung finden Sie in der Oculus Quest, wenn Sie im Control Center „Apps“ auswählen. Oben rechts erscheint ein Ausklappmenü mit dem Begriff „Alle“. Öffnen Sie das Ausklappmenü und wählen den Eintrag „Unbekannte Quelle“. Hier steht „The shape of us“ zur Auswahl und kann gewählt werden.

Genre	VR-Lernerfahrung
USK	n.A., unsere Empfehlung ab 14 Jahren
Sprachen	Deutsch
Spieldauer	ca. 15 Minuten
Spielmodi	Roomscale Handtracking Stehen, sitzen, krabbeln, tanzen
Tipps	<p>Dieses Spiel wird im Handtracking-Modus gespielt, d.h. ohne Controller. Diesen Modus können Sie einstellen unter Apps->Settings->Hände und Controller. Es gibt die Möglichkeit das Tracking so einzustellen, dass automatisch Handtracking aktiviert wird, wenn die Controller zur Seite gelegt werden und umgekehrt. Wie das Handtracking funktioniert und welche Handbewegungen und Gesten erkannt werden, wir hier erklärt: Erste Schritte mit Hand-Tracking für Oculus Quest 2 und Quest</p> <p>Für die Vor- und Nachbereitung stehen Materialien zur Verfügung: Virtual Reality in Bildung und Forschung: Vom Kopf in den Körper, vom Wissen ins Tun dank VR? (theshapeofus.de)</p> <p>Sollte etwas nicht klappen finden Sie ein Lösung vllt. Im Troubleshooting-Bereich: Virtual Reality in Bildung und Forschung: Vom Kopf in den Körper, vom Wissen ins Tun dank VR? (theshapeofus.de)</p>
Video für Ersteindruck	Trailer der VR-Erfahrung: https://vimeo.com/651080362

Büchereizentrale Niedersachsen
Team Kreativwerkstatt
kreativwerkstatt@bz-niedersachsen.de

Stand: 12.08.2022