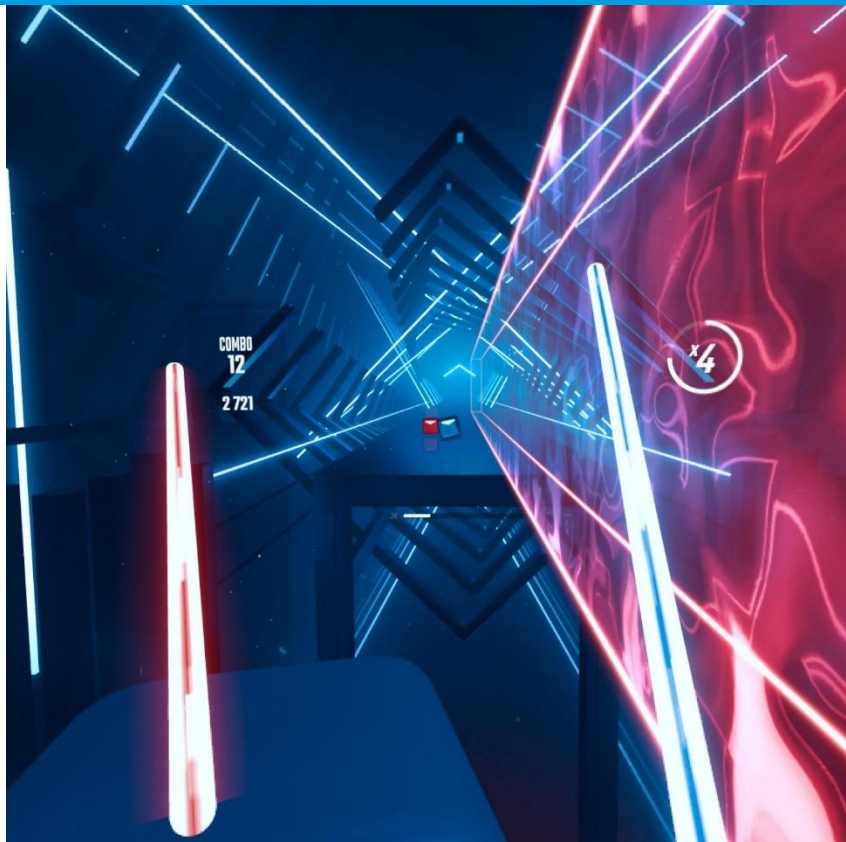




Büchereizentrale  
Niedersachsen

# MACH-MAL-BOX VIRTUELLE REALITÄT



## Veranstaltungstipp - Beat Saber-Wettbewerb



**Kreativwerkstatt**  
bz-niedersachsen.de

[www.bz-niedersachsen.de](http://www.bz-niedersachsen.de)

## Beat Saber Wettbewerb

[Beat Saber](#) ist ein rhythmusbasiertes Virtual-Reality-Spiel. Es kombiniert Geschicklichkeit, Bewegung und Musik miteinander. Stellen Sie sich vor, Sie stehen in einer futuristischen Welt, in der Musik nicht nur gehört, sondern auch visuell dargestellt wird. In beiden Händen halten Sie leuchtende, laserschwertähnliche Klingen (Star Wars lässt grüßen).

Das Spielprinzip ist einfach: Während ein Song spielt, fliegen farbige Blöcke auf Sie zu, jeweils mit einer der Farben Ihrer „Schwerver“ übereinstimmend. Jeder Block hat ein Symbol, das die Richtung angibt, in der Sie ihn durchschneiden müssen. Ihr Ziel ist es, diese Blöcke im Takt der Musik präzise zu treffen und dabei den vorgegebenen Schnittrichtungen zu folgen. Zusätzlich zu den Blöcken müssen Sie gelegentlich Hindernissen ausweichen, die auf Sie zukommen, indem Sie sich ducken oder zur Seite bewegen.

Punkte werden basierend auf Ihrer Präzision beim Zerschneiden der Blöcke, der Einhaltung der Schnittrichtung und der Länge Ihrer Bewegungen vergeben. Das Spiel bietet verschiedene Schwierigkeitsgrade, sodass Spieler aller Erfahrungsstufen herausgefordert werden können.

Unser Tipp: Führen Sie einen Beat Saber-Wettbewerb durch. Sie schaffen ein spannendes und spaßiges Wettbewerbsformat, an dem viele Altersgruppen teilnehmen können.

Im Folgenden beschreiben wir, wie Sie einen Wettbewerb mit 6 Personen durchführen können.

### Vorbereitung

- **Technik prüfen:** Stellen Sie sicher, dass die Meta Quest 3 vollständig geladen und Beat Saber ordnungsgemäß installiert ist. Testen Sie das System und Spiel kurz im Vorfeld.
- **Raumgestaltung:** Richten Sie einen ausreichend großen Spielbereich ein, der sicher für die Bewegungen im VR-Raum ist. Ideal ist ein Bereich von 2 mal 2 Metern. Wenn Sie keine Zuschauer zulassen oder andere Nutzer nicht durch die Lautstärke der Veranstaltung stören möchten, ist ein eigener Raum sinnvoll. Der Schließtag der Bibliothek kann ebenfalls gut für diese Veranstaltung genutzt werden.
- **Einladung/Registrierung:** Laden Sie auf all Ihren Informationskanälen zum Turnier ein. Konzentrieren Sie sich ggf. auf bestimmte Zielgruppen (z. B. im Sommerleseclub oder als Veranstaltung nur für Erwachsene). Beat Saber ist für alle Altersgruppen geeignet. Erstellen Sie eine Anmelde-Liste für die Teilnehmer:innen oder ermöglichen Sie eine Gruppenanmeldung. Diese wird später für den Turnierbaum genutzt.
- **Hygiene:** Verwenden Sie ein mildes Reinigungsmittel oder Feuchttücher, um die Ausrüstung zwischen den Spielen zu reinigen.
- **Unterstützung anbieten:** Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmer:innen sich mit der VR-Ausrüstung und dem Spielablauf wohlfühlen. Bieten Sie Unterstützung an, wo nötig. Sollten Sie eine Gruppe an Spieler:innen haben, die zum ersten Mal mit VR in Berührung kommt oder Beat Saber das erste Mal spielt, können Sie allen ermöglichen, das Beat Saber-Tutorial vorab zu spielen. Somit sind alle auf dem gleichen Stand.
- **Musikauswahl:** Erstellen Sie eine Liste von Songs, die gespielt werden können. Damit der Wettbewerb nicht zu lange dauert und die Wartezeiten der einzelnen Teilnehmer:innen nicht zu lang ist, sollten eher kurze Songs ausgewählt werden. Hinweis: für Beat Saber können weitere Musikpakete erworben werden. Das haben wir nicht, daher sind nicht

alle angezeigten Lieder verfügbar. Da keine Zahlungsmittel hinterlegt sind, können diese aber auch nicht versehentlich gekauft werden.

## Turnierformat

Mit sechs Teilnehmer:innen sind die Varianten eines modifiziertes „K.o.-Systems“ oder ein „Jeder-gegen-jeden-Format“ möglich.

### Option A: modifiziertes K.o.-System

Bei diesen System spielen einzelne Personen gegeneinander, die Gewinner:innen einer Runde spielen dann im Halbfinale und dann im Finale um den Sieg.

- **Erste Runde:** Jede Person spielt ein Lied, die erreichten Punkte werden notiert.
  - Die 4 Personen mit den meisten Punkten kommen ins Halbfinale.
- **Halbfinale:** Die 4 Personen spielen einen weiteren Song, die Punkte werden notiert.
  - Die beiden Spieler:innen mit den meisten Punkten kommen ins Finale.
- **Finale:** Die Gewinner:innen des Halbfinals spielen im Finale wieder um die meisten Punkte und ermitteln so den/die Sieger:in.

### Option B: Jeder-gegen-jeden-Format

In diesem Format spielt jede Person gegen jede andere. Die zwei mit den höchsten Gesamtpunkten treten dann im Finale gegeneinander an. Dieses Format dauert etwas länger als das K.o.-System.

## Spielregeln

- **Songauswahl:** Für jede Runde wird ein Song in der gleichen Schwierigkeitsstufe festgelegt.
- **Punktebewertung:** Die Sieger:innen eines Spiels werden anhand der höchsten Punktzahl bestimmt, die in Beat Saber erreicht wurde.
- **Fair Play:** Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmer die gleichen Bedingungen haben.

## Preise und Anerkennung

Wettbewerbe sind erst richtig spannend, wenn es auch einen kleinen Gewinn gibt. Bereiten Sie also ggf. kleine Preise für die Teilnehmer:innen vor. Alternativ können Sie auch einfach Teilnahmeurkunden oder kleinen Andenken an alle verteilen, um das Gemeinschaftsgefühl zu fördern.

## Zusätzliche Tipps

- **Moderation:** Eine gute Moderation wertet die Veranstaltung auf. Es sorgt für eine gute Atmosphäre, wenn z. B. die nächsten Spieler:innen angekündigt und ggf. Zwischenstände genannt werden, um die Teilnehmer:innen oder das Publikum zur Unterstützung zu motivieren.
- **Sicherheit:** Achten Sie auf die Sicherheit der Spieler:innen im VR-Bereich, um Verletzungen zu vermeiden.
- **Interaktion:** Ermutigen Sie die anderen Teilnehmer:innen, sich untereinander anzufeuern und eine positive Atmosphäre zu schaffen.

- **Erholungsphasen:** Planen Sie zwischen den Runden kurze Pausen ein, damit sich die Teilnehmerinnen entspannen und erholen können.
- **Snacks und Getränke:** Bieten Sie leichte Snacks und Getränke an, um die Energie hoch zu halten.
- **Laufzeit der VR-Brille:** Beachten Sie, dass die Laufzeit der VR-Brille auf ca. 2 Stunden beschränkt ist. Die Anzahl an Teilnehmer:innen sollte daher nicht zu groß sein oder es sollte ausreichend Zeit eingeplant werden, um die Brille zwischendurch aufzuladen.

Diese Struktur sollte einen reibungslosen und unterhaltsamen Ablauf eines Beat Saber-Wettbewerbs gewährleisten. Passen Sie die Details gerne Ihren spezifischen Bedürfnissen und Ressourcen an!

### Dauer des Wettbewerbs

Die benötigte Zeit für einen Beat Saber-Wettbewerb hängt von verschiedenen Faktoren ab, wie die Anzahl an Teilnehmer:innen, der Dauer der einzelnen Songs, der Zeit für den Wechsel zwischen den Spielen und eventuellen Pausen. Im Folgenden ist eine grobe Schätzung zur Zeitplanung mit 6 Personen angegeben, die Sie an Ihre Gegebenheiten anpassen können.

#### Einzelne Spielelemente

- Vorstellung und Einweisung: ca. 15 Minuten
- Dauer eines Songs: ca. 3-4 Minuten pro Person
- Wechsel zwischen den Spielen: ca. 3 Minuten für Wechsel des VR-Headsets (inkl. Reinigung)

#### Turnierstruktur

- Erste Runde 8 Spiele
- Halbfinale: 4 Spiele
- Finale: 2 Spiele

#### Zeitkalkulation

- Erste Runde: 8 Spiele × (4 Minuten Spiel + 3 Minuten Wechsel) = 56 Minuten
- Halbfinale: 4 Spiele × (4 Minuten Spiel + 3 Minuten Wechsel) = 28 Minuten
- Finale: 2 Spiele × (4 Minuten Spiel + 3 Minuten Wechsel) = 14 Minuten

Zusätzliche Zeit für Vorstellung, Pausen, Siegerehrung: ca. 30 Minuten

Insgesamt sollten Sie also mit einer Veranstaltungsdauer von etwa 2 Stunden und 10 Minuten rechnen. Es ist immer ratsam, etwas Pufferzeit einzuplanen, besonders wenn es unvorhergesehene technische Schwierigkeiten gibt oder einige Spiele länger dauern als erwartet. Berücksichtigen Sie auch die Zeit für das Setup vor Beginn und das Aufräumen nach dem Wettbewerb.

### Interaktionen und Erweiterungen

- Vorstellungsrunde: Beginnen Sie mit einer kurzen Vorstellungsrunde, damit sich die Teilnehmer:innen kennenlernen. Das fördert die Gemeinschaft und macht den Wettbewerb persönlicher.

- Foto- und Videoaufnahmen: Mit Zustimmung der Teilnehmer:innen werden Fotos oder Videos als Erinnerung aufgenommen. Diese nutzen Sie zusätzlich, um die Veranstaltung in der Bibliothek oder in sozialen Medien zu präsentieren.
- Feedback-Erfassung: Sammeln Sie nach dem Wettbewerb Feedback, um zukünftige Veranstaltungen zu verbessern.

### Tipps für die Vorstellungsrunde

Um die Vorstellungsrunde locker und unterhaltsam zu gestalten, eine positive Atmosphäre zu schaffen und eventuelle Anspannung abzubauen, haben wir einige Ideen zusammengestellt.

- **„Zwei Wahrheiten und eine Lüge“**: Die Teilnehmer:innen stellen sich vor, indem sie drei Aussagen über sich machen: zwei Wahrheiten und eine Lüge. Die anderen müssen raten, welche der Aussagen die Lüge ist.
- **"Wenn ich ein... wäre"**: Bitten Sie die Teilnehmer:innen, sich vorzustellen, indem sie sagen, welches Tier, welche Pflanze, welches Lied, welcher Film oder welches Spiel sie wären und warum. Dies bietet Einblicke in ihre Persönlichkeiten und Interessen und sorgt gleichzeitig für Gesprächsstoff.
- **„Schnelle Runden“**: Stellen Sie schnelle, lustige Fragen, die die Teilnehmer:innen reihum beantworten sollen, wie z. B. "Pizza oder Pasta?", "Sommer oder Winter?", "Buch oder Film?". Dies lockert die Stimmung auf und die Teilnehmer:innen erfahren schnell Gemeinsamkeiten und Unterschiede.
- **"Mein Name und mein Move"**: Teilnehmer:innen stellen sich mit ihrem Namen vor und zeigen dazu eine kleine, charakteristische Bewegung oder Tanzpose, die etwas über sie aussagt oder einfach nur lustig ist. Die anderen wiederholen den Namen und die Bewegung. Das sorgt nicht nur für Bewegung und Spaß, sondern hilft auch, sich die Namen besser zu merken.

Büchereizentrale Niedersachsen  
 Team Kreativwerkstatt  
 kreativwerkstatt@bz-niedersachsen.de

Stand: 24.04.2024