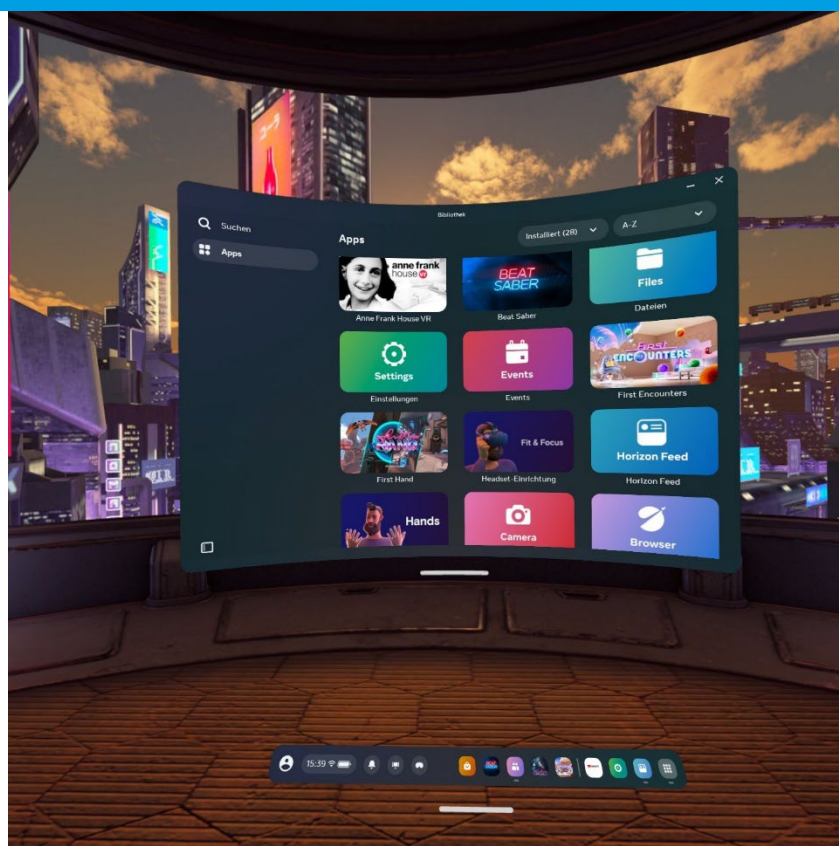




Büchereizentrale
Niedersachsen

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 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. Für einige Spiele und VR-Erfahrungen haben wir ausführliche Konzepte erstellt. Diese sind auf unserer [Homepage](#) abrufbar.

Beschreibung der Spiele und VR-Erfahrungen

Auf der VR-Brille sind diverse Spiele und VR-Erfahrungen installiert. Wir haben einige kostenpflichtige Versionen gekauft und auch interessante kostenfreie VR-Erfahrungen gefunden. VR-Neulinge sollten sich in einem der Tutorials mit der virtuellen Umgebung und Steuerung vertraut machen. 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.

Oculus First Contact: als Tutorial für VR-Neulinge empfehlenswert

Ein kleiner, niedlicher Roboter führt in die VR-Welt ein und zeigt den Spieler:innen die grundsätzliche Steuerung.

Genre	VR-Spiel, Tutorial
USK	Ab 0 Jahre
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Keine Sprach- oder Textausgabe vorhanden.
Spieldauer	ca. 15 Minuten
Spielmodi	Stehend Roomscale
Tipps	Als Einführung für VR-Neulinge sehr gut geeignet.
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/2188021891257542/

First Encounters: als Tutorial ist für VR-Neulinge empfehlenswert

In „First Encounters“ wird die neue Funktion „Mixed Reality“ der Quest 3 genutzt. In diesem Spiel werden die Spieler in ein Weltraumabenteuer versetzt, bei dem das Ziel darin besteht, so viele „Flaschbolde“ (niedliche Aliens) wie möglich zu fangen, bevor die Zeit abläuft.

Dazu wird eine Art Wasserpistole genutzt. Die Aliens werden damit abgeschossen und so in einer Blase gefangen und zu ihrem Raumschiff gebracht. Je mehr Aliens eingesammelt werden, desto höher ist die Punktzahl.

Genre	VR-Spiel, Tutorial
USK	Ab 0 Jahre
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Deutsch

Spieldauer	ca. 15 Minuten
Spielmodi	Stehend Roomscale
Tipps	Als Einführung für VR-Neulinge sehr gut geeignet.
Video für Ersteindruck	https://www.youtube.com/watch?v=FPmu94_bDJk

First Hand: als Tutorial für VR-Neulinge empfehlenswert

"First Hand" ist eine offizielle Hand-Tracking-Demo, entwickelt von Meta, um die Interaktion mit der virtuellen Welt direkt mit den Händen zu ermöglichen. Diese Demo kann daher mit und ohne Controller gespielt werden (in den Einstellungen der VR-Brille muss das Handtracking aktiviert sein). Die Steuerung mit den Händen kann aktiver werden, indem die Controller sanft gegeneinander getippt werden. Im diesem Spiel helfen Spieler:innen freundlichen Robotern eine Basis wieder aufzubauen.

Genre	VR-Spiel, Tutorial
USK	Ab 0 Jahre
Internet	Internetverbindung nur nötig, wenn Sprachbefehle genutzt werden sollen.
Sprachen	Englisch.
Spieldauer	Bis zu 45 Minuten, wenn alle Stationen freigespielt werden.
Spielmodi	Stehend Sitzend
Tipps	Als Einführung für VR-Neulinge sehr gut geeignet.
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/5030224183773255/

Beat Saber: VR-Spiel (Musikspiel)

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

Genre	Rhythmus-Spiel
USK	Ab 0 Jahren
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Deutsch, Englisch und weitere
Spieldauer	ca. 15 Minuten
Spielmodi	Stehend Roomscale
Tipps	Vollversion, ohne zusätzliche Musikpacks.
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/2448060205267927/

On the morning you wake (to the end of the world) (Dokumentation)

Am 13. Januar 2018 um 08:08 Uhr bekamen 1,4 Millionen Bewohner:innen von Hawaii folgende Warnung per SMS:

BEDROHUNG DURCH BALLISTISCHE RAKETE RICHTUNG HAWAII. SUCHEN SIE SOFORT SCHUTZ. DIES IST KEINE ÜBUNG.

Diese Dokumentation zeigt eindrücklich, wie die Hawaiische Bevölkerung reagierte. Welche Fragen sie sich plötzlich stellen musste: Wo können alle Schutz suchen? Was würde übrigbleiben, wenn sie eine nukleare Explosion überlebten? Wie konnten sie ihren Kindern erklären, was gerade passiert? Wie mit Freunden, Familie und Verwandten umgehen? Erst nach 38 Minuten wurde aufgeklärt, dass es sich um einen Fehllarm handelte. Es war zum Glück nur ein Fehllarm, macht aber die permanente und reale nukleare Bedrohung deutlich.

Genre	Dokumentation, Geschichte
USK	Ab 6 Jahren, wir empfehlen die App eher ab 12 Jahre
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Sprachausgabe Englisch, Untertitel Deutsch und weitere
Spieldauer	Erfahrung besteht aus 3 Kapiteln. Pro Kapitel werden ca. 15 Minuten benötigt. Es können auch einzelne Kapitel aufgerufen werden.
Spielmodi	Stehend Roomscale
Tipps	Diese VR-Erfahrung erfordert nur einfache, ruhige Interaktionen durch den Spieler. Sie ist daher auch für VR-Einsteiger gut geeignet. Sie ist allerdings inhaltlich und thematisch anspruchsvoll.
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/5334662579895130

Notes on Blindness: VR-Erfahrung (Dokumentation)

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 VR-Erfahrung in 6 Kapiteln alle 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 12.01.2024: <https://www.arte.tv/digitalproductions/de/notes-on-blindness/>).

Genre	Bildung, Dokumentation
USK	Ab 0 Jahren, wir empfehlen die App eher ab 12 Jahre
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Deutsch, Englisch und weitere
Spieldauer	Das Spielen aller 6 Kapitel benötigt ca. 30 Minuten. Es können auch einzelne Kapitel aufgerufen werden.

Spielmodi	Sitzend Stehend Roomscale
Tipps	Diese VR-Erfahrung erfordert nur einfache, ruhige Interaktionen durch den Spieler. Sie ist daher auch für VR-Einsteiger gut geeignet. Sie ist allerdings inhaltlich und thematisch anspruchsvoll.
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/1946326588770583/

Anne Frank VR: VR-Erfahrung (Dokumentation)

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

Genre	Dokumentation, Bildung, Geschichte
USK	Ab 0 Jahren, wir empfehlen die App eher ab 12 Jahre
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Deutsch, Englisch, 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	Stehend Roomscale
Tipps	Diese VR-Erfahrung erfordert nur einfache, ruhige Interaktionen durch den Spieler. Sie ist daher auch für VR-Einsteiger gut geeignet. Sie ist allerdings inhaltlich und thematisch anspruchsvoll.
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/1958100334295482/

The Key: VR-Erfahrung (Dokumentation)

In dieser Geschichte treffen wir Anna. Anna kann sich nicht an ihre Vergangenheit erinnern, hat aber immer wieder Träume, in denen ein mysteriöser Schlüssel auftaucht. Anna und der Schlüssel nehmen die Spieler:innen mit auf eine Reise voller Hoffnung und schwieriger Entscheidungen. Das eigentliche Thema (Flucht) wird erst ganz am Ende deutlich.

Genre	Unterhaltung, Dokumentation
USK	Ab 6 Jahren, wir empfehlen die App eher ab 12 Jahre
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Englisch
Spieldauer	20 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. Für Grundschüler nicht geeignet, Szenen sehr düster und teilweise angsteinflößend.
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/3457685900909916/

Tilt Brush (Malprogramm)

Mit Tilt Brush zeichnen Nutzer:innen in der Virtuellen Realität Figuren und ganze Bilder. Verschiedene Farbpaletten ermöglichen vielfältige und ausgefallene Kreationen.

Genre	Kreativität und Gestaltung
USK	Ab 0 Jahren
Internet	Nur zum Teilen von eigenen Kunstwerken notwendig. Diese können aber auch per Kabel auf einen PC übertragen werden.
Sprachen	Englisch
Spieldauer	Keine Begrenzung, da freies Agieren möglich.
Spielmodi	Sitzend Stehend Roomscale
Tipps	In der Handreichung zur App Tilt Brush erklären wir, wie Kunstwerke gespeichert und geteilt werden können.
Video für Ersteindruck	https://youtu.be/bs8Zbv7jL9E?si=DSs7wWWwWriSeFU4

Piano Vision (Musikprogramm)

Die VR-Erfahrung Piano Vision nutzt Mixed Reality und unterstützt als Pianolehrer. Es ist möglich ein echtes MIDI Piano (Piano muss dazu mit der Brille verbunden werden) oder ein virtuelles Piano zu nutzen. Die Bewegungen der Hände werden durch das Handtracking dargestellt und durch angepasster Anzeigen die zu spielenden Noten dargestellt.

Genre	Kreativität und Gestaltung, Mixed Reality
USK	Ab 0 Jahren
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Englisch
Spieldauer	Keine Begrenzung, da freies Agieren möglich.

Spielmodi	Sitzend Stehend Roomscale
Tipps	Kann gut per Handtracking bedient werden. Knöpfe sind dann virtuell angetippt werden. Ein MIDI Keyboard kann angeschlossen werden. Dazu muss ein USB Kabel vom Keyboard mit der VR-Brille verbunden werden.
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/5271074762922599/

Ocean Rift (Unterhaltung)

Ocean Rift ist quasi eine Unterwassersafari. Über 45 Tierarten können in verschiedenen Umgebungen entdeckt werden.

Genre	Natur, Reise und Abenteuer
USK	Ab 0 Jahren. Unser Tipp: Personen, die sich im und unter Wasser nicht sehr wohl fühlen, sollten auf die Nutzung der App verzichten oder langsam und vorsichtig vorgehen.
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Deutsch, Englisch und andere
Spieldauer	Keine Begrenzung, da freies Agieren möglich.
Spielmodi	Sitzend Stehend Roomscale
Tipps	Diese VR-Erfahrung erfordert nur einfache, ruhige Interaktionen durch den Spieler. Sie ist daher auch für VR-Einsteiger gut geeignet. Zu den einzelnen Tiergruppen sind verschiedene Informationen abrufbar und Interaktionen möglich.
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/2134272053250863/

Nature Treks (Unterhaltung)

Eine entspannende Reise durch die Natur bietet die VR-Erfahrung Nature Treks. Umgebungen und Tiere können erkundet werden. Umgebungen, Stimmungen und Sounds können angepasst werden.

Genre	Natur, Reise und Abenteuer
USK	Ab 0 Jahren
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Englisch
Spieldauer	Keine Begrenzung, da freies Agieren möglich.

Spielmodi	Sitzend Stehend Roomscale
Tipps	Am Strand, bei Sonnenuntergang im Wald, im Weltall – in 15 verschiedenen Szenarien ist das Abtauchen in andere Welten möglich. Gut zum Abschalten für Zwischendurch, angereichert mit kleinen Spielvariationen (z. B. Baum pflanzen, Schmetterlinge fliegen lassen etc.)
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/2616537008386430/

Keep talking and nobody explodes (Rätsel- und Kommunikationsspiel)

Ein/e „Bombenentschärfer:in“ trägt die VR-Brille. Die anderen Spieler:innen müssen mit dem/der Entschärfer:in kommunizieren und anhand von Infos aus einem Handbuch mitteilen, was getan werden muss, um die Bombe zu entschärfen.

Genre	Puzzle, Kommunikativ, Mixed Reality
USK	Ab 12 Jahren
Internet	Keine Internetverbindung nötig
Sprachen	Deutsch und andere
Spieldauer	Standardeinstellung: 5 Minuten zur Entschärfung
Spielmodi	Sitzend Stehend Roomscale
Tipps	Jeder Teilnehmende ohne VR-Brille sollte Zugang zu einem Handbuch haben. Ein Exemplar liegt als Kopiervorlage bei. Es kann auch hier heruntergeladen oder den Teilnehmenden als Online-Version auf einem Tablet zur Verfügung gestellt werden. https://www.bombmanual.com/de/ Vor der ersten Entschärfung sollten alle Spielenden die Gelegenheit haben, sich mit dem Aufbau der Bomben vertraut zu machen. Weisen Sie auf die bedeutende Rolle der Kommunikation und exakten Fragestellungen und Anweisungen hin.
Video für Ersteindruck	https://www.meta.com/de-de/experiences/keep-talking-and-nobody-explodes/2010043642376517/

YouTube VR: Browser für 360 Grad Videos (Unterhaltung)

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

Internet	Internetverbindung nötig
Sprachen	Englisch Andere Sprachen
Spieldauer	Keine Begrenzung, da freies Agieren möglich.
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	https://www.oculus.com/experiences/quest/2002317119880945

Büchereizentrale Niedersachsen
Team Kreativwerkstatt
kreativwerkstatt@bz-niedersachsen.de

Stand: 18.06.2024