



Pädagogische
Hochschule
Freiburg



Zentrum für didaktische
Computerspielforschung

Anleitung VR-Brille

Aufbau und Benutzung

FAQ – Die wichtigsten Fragen

- [VR-Brille einschalten.....Folie 8-11](#)
- [Die Controller bedienen.....Folie 16-17](#)
- [Die „Guardian“-Begrenzung ändern.....Folie 19](#)
- [Anwendungen finden und starten.....Folie 13-17](#)
- [Während des Spielens das Menü öffnen.....Folie 18](#)
- [Den Akkustand der Geräte überprüfen.....Folie 22](#)

Inhaltsverzeichnis

1. Zubehör

[1.1 VR-Brille.....Folie 5](#)

[1.2 Controller.....Folie 6](#)

2. Erste Schritte

[2.1 Gerät einschalten.....Folie 8](#)

[2.2 „Guardian“ definieren.....Folie 9-11](#)

3. Das Hauptmenü

[3.1 Anwendungen.....Folie 13-18](#)

[3.2 Einstellungen.....Folie 19-23](#)

1. Zubehör

1.1 VR-Brille



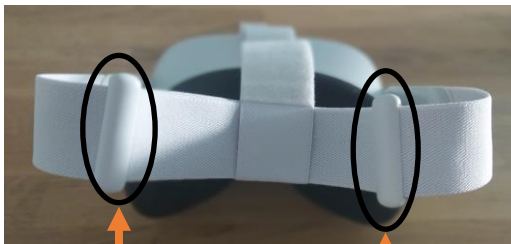
- 1) Anschluss für Audiokabel
- 2) Anschluss für Lade- und Verbindungskabel (USB-C 3.0)

① ②



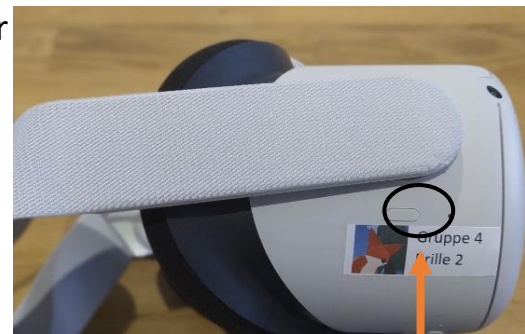
- 3) Lautstärke-Regler
→ aus Sicht der Spielenden:
rechte Seite des Kippschalters erhöht die Lautstärke, linke Seite verringert sie

③



- 4) Hintere Größeneinsteller
→ Erweiterung des Bandes durch Verschieben der beiden Regler zur Mitte
→ Verengung des Bandes durch eine Verschiebung der beiden Regler nach außen

④

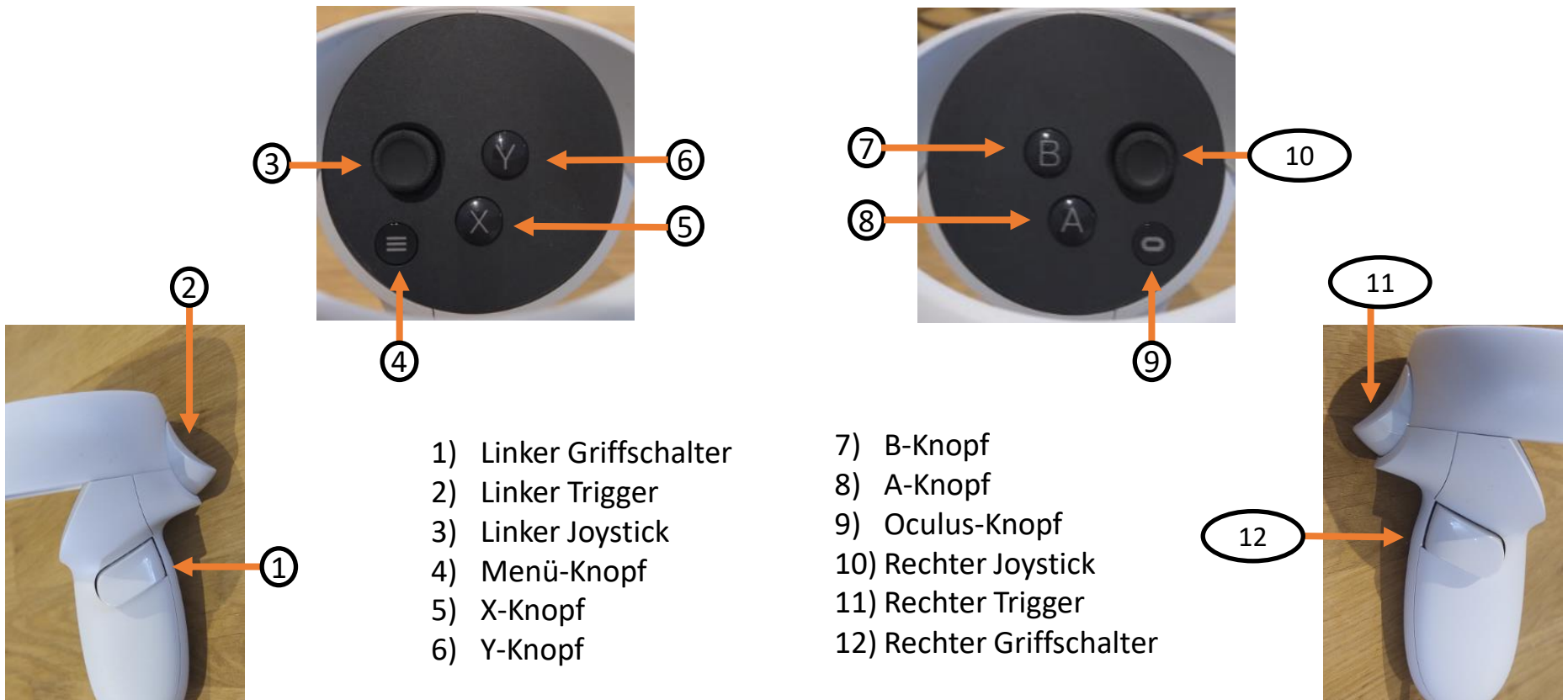


- 5) An-/Ausmacher
→ durch Gedrückthalten schaltet sich Brille an / aus.

⑤



1.2 Controller



2. Erste Schritte

2.1 Gerät einschalten

1. Vorbereitung: Nehmen Sie zunächst beide **Controller in die jeweilige Hand** und legen Sie die **Schlaufen um die Handgelenke**. Zurren Sie die **Schleife** fest, damit beide Controller sicher am Handgelenk „baumeln“ können.
2. Anschalten:. Betätigen Sie nun **mehrere Sekunden** den **An- / Ausschalter** der VR-Brille (⑤ auf Folie 5). Startet die Brille, sehen Sie neben dem Schalter ein **weißes Lämpchen** aufleuchten. Wenn Sie die Brille aufsetzen, sollten Sie zudem das **weiße ovale Oculus-Symbol** sehen. Die **Ladedauer** beträgt i.d.R. **weniger als eine halbe Minute**, das Ende wird durch einen Signalton angezeigt.

(Sollte die Brille zu fest / locker sitzen, justieren Sie mit den hinteren Größensteller (④ auf [Folie 5](#)) die Länge des Bandes um den Kopf ihren Wünschen entsprechend nach. Zudem können Sie die orthogonal dazu verlaufende Schleife mit einfachem Klettverschluss ihren Bedürfnissen entsprechend anpassen.

2.2 „Guardian“ definieren (1/3)

1. Bodenhöhe definieren: Nachdem die Brille angeschaltet ist, sehen Sie die analoge Welt durch einen „grauen Schleier“. Zunächst definieren Sie nun die **Bodenhöhe**: Führen Sie einen **Controller vorsichtig auf Höhe des Bodens**. Die durch blau-lila Kreuze visualisierte Boden-Ebene sollte sich entsprechend Ihrer Bewegungen anpassen. Ist die **virtuelle Boden-Ebene mit dem analogen Boden übereinstimmend** (1 – 2 cm Diskrepanz sind hinnehmbar), können Sie im eingblendeten Menü auf „**Bestätigen**“ klicken (mit A-Knopf, X-Knopf, linkem oder rechtem Trigger ⑤, ⑧, ② oder ①① auf Folie 6)).

(Generell: Während Sie bei Computern etwas durch einen Linksklick auswählen, geschieht dies bei der VR-Brille in der Regel über diese 4 Knöpfe: „A“, „X“ oder die Trigger)

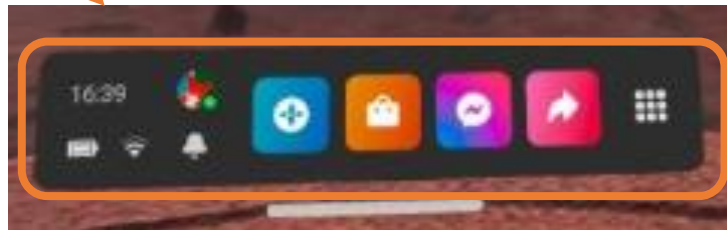
2.2 „Guardian“ definieren (2/3)

2. Spielbereich eingrenzen: Für das Eingrenzen des Spielbereichs haben Sie zwei Möglichkeiten
- **„Roomscale“-Begrenzung:** Durch Halten des A-Knopfs, X-Knopfs oder den Triggern (s. Folie 6) definieren sie **manuell einen Spielbereich**, welcher **optimalerweise (Richtwert) 2 x 2-Meter** umfasst. Achten Sie darauf, dass **keine Gegenstände auf dem Boden oder in der Luft** diesen Raum beeinträchtigen. Sind Sie mit dem Spielbereich einverstanden, bestätigen Sie diesen durch einen Klick auf **„Weiter“**. Möchten Sie die Begrenzung neu zeichnen, wählen Sie **„Neu zeichnen“**.
 - **„Stationäre“** Begrenzung: Um sie herum wird **automatisch ein Bewegungsradius** mit einem Durchmesser von von ca. zwei Metern definiert. Sind Sie damit einverstanden, klicken Sie auf **„Bestätigen“**.

Haben Sie irrtümlicherweise die ungewünschte Option gewählt, können Sie durch einen Klick auf **„Zu...wechseln“** zu der jeweils anderen Möglichkeit wechseln. Auf [Folie 19](#) lernen Sie, wie Sie nachträglich eine Änderung des Spielbereichs vornehmen können.

2.2 „Guardian“ definieren (3/3)

3. Fertig! Die **VR-Brille** ist nun an Ihre Umgebung **angepasst**, Sie befinden sich nun zunächst im **Hauptmenü**.



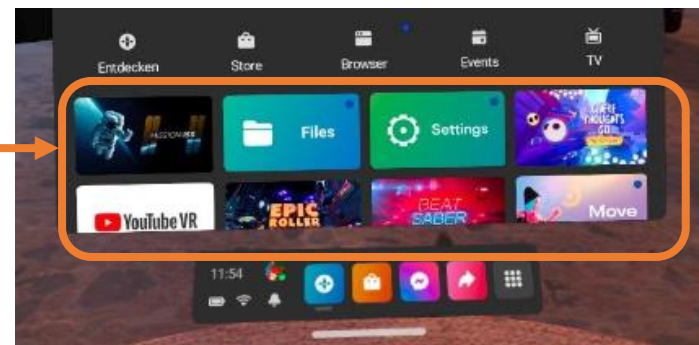
3. Das Hauptmenü

3.1 Anwendungen: auswählen (1/2)

- Vom Hauptmenü aus gelangen Sie zu den **Anwendungen**, indem Sie das **Feld mit den 9 Punkten** auswählen

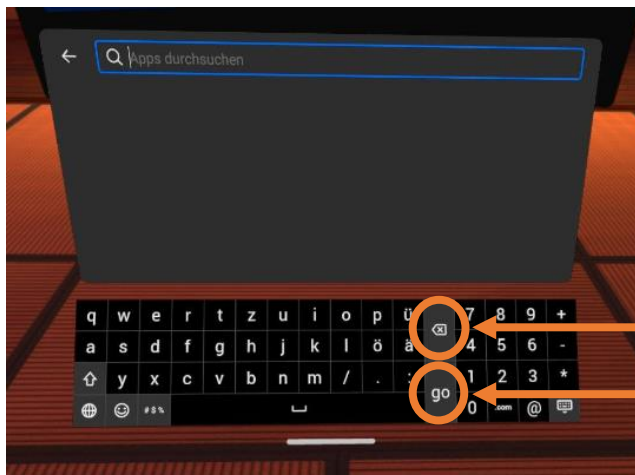
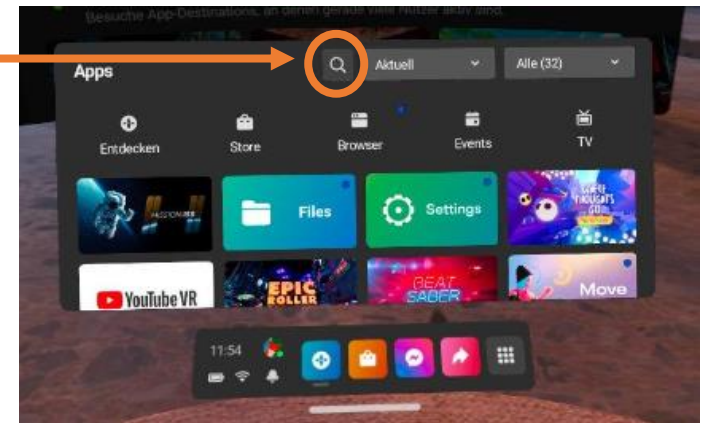


- Sie dürften festgestellt haben, dass die Controller wie eine Art **Zeigestock** funktionieren. „**Zeigen**“ Sie deswegen mit einem Controller **auf die Anwendungsübersicht** und „**scrollen**“ Sie, wie am Computer gewöhnlich mit der Maus, die Übersicht entlang, indem Sie einen der beiden Joysticks (Folie 6, ③ 10) nach **unten** bewegen bis Sie Ihre gewünschte Anwendung finden.



3.1 Anwendungen: auswählen (2/2)

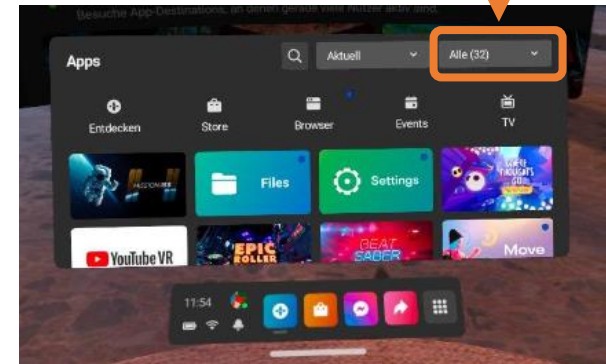
- Alternativ zum „scrollenden Suchen“ können Sie den Titel der entsprechenden Anwendung auch über „die Lupe“ suchen, Sie geben also den Namen der Anwendung ein
 - Hinweis: Jeder Buchstabe eines Wortes muss manuell mit den Controllern anvisiert und ausgewählt werden. Vor allem für wenig erprobte Nutzende könnte das zu einer womöglich zeit- und nervenintensiven Angelegenheit werden.



Korrektur einer Angabe
Suche starten

3.1 Anwendungen: Ansicht wählen

- Welche Anwendungen sie in der Übersicht haben, sehen Sie hier
- Durch einen Klick darauf können Sie entsprechende auswählen.
 - In der Rubrik „**Installiert**“ finden Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Anwendungen



Hinweis: Anwendungen dürfen nur nach Absprache mit dem ZfdC heruntergeladen / installiert werden!

3.1 Anwendungen: „First Steps“ 1 / 2



- Die VR-Brille dürfte auch für erfahrene Zocker:innen, die herkömmliche Spielekonsolen gewöhnt sind, eine **neue Erfahrung** darstellen. Die Anwendung „First Steps“ lädt deswegen sowohl Videospiele-erprobte Menschen, als auch „Rookies“ dazu ein, sich in einem **spielerisch-experimentellen** Rahmen mit der VR-Brille und der Steuerung via Controller und den daran befindenden Knöpfen zurechtzufinden.
- Deswegen: Nehmen Sie sich die Zeit, die Sie brauchen, und tauchen Sie in Ihrem Tempo in die wunderbare Welt einer VR-Brille ein!

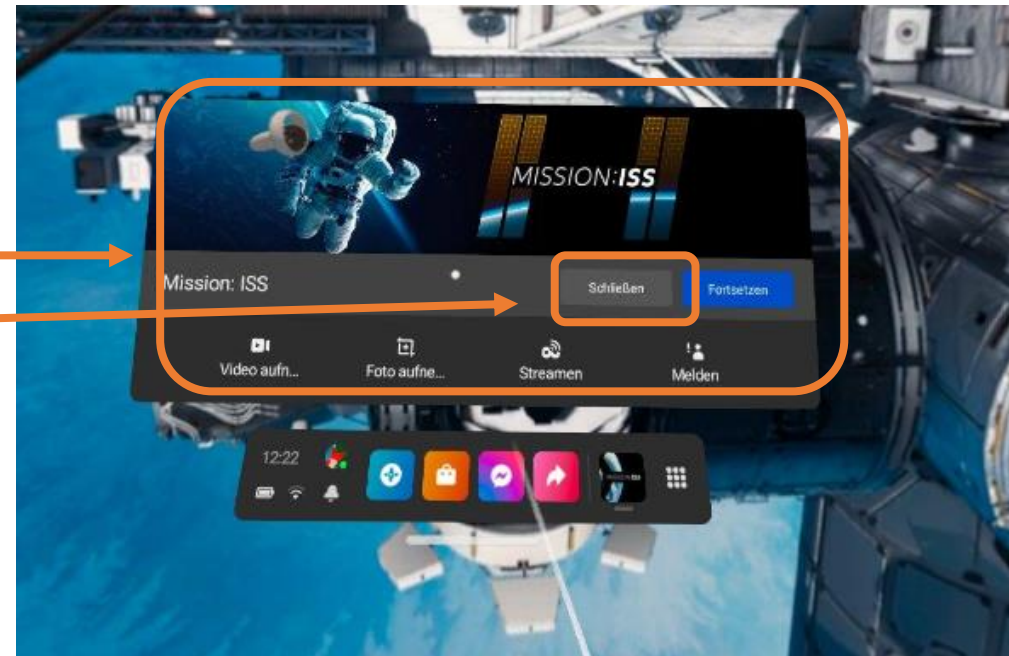
3.1 Anwendungen: „First Steps“ 2 / 2



- Wie in den Folie 13-14 beschrieben öffnen Sie bitte die **Übersicht** mit den Anwendungen und **suchen** Sie nach der Anwendung mit dem auf dieser Folie abgedruckten Cover
 - Die Anwendung ist **bereits installiert**, befindet sich also entweder in der Rubrik „**Alle**“ oder „**Installiert**“
- Durch einen **Klick** auf die Anwendung startet diese. Viel Spaß beim Testen!

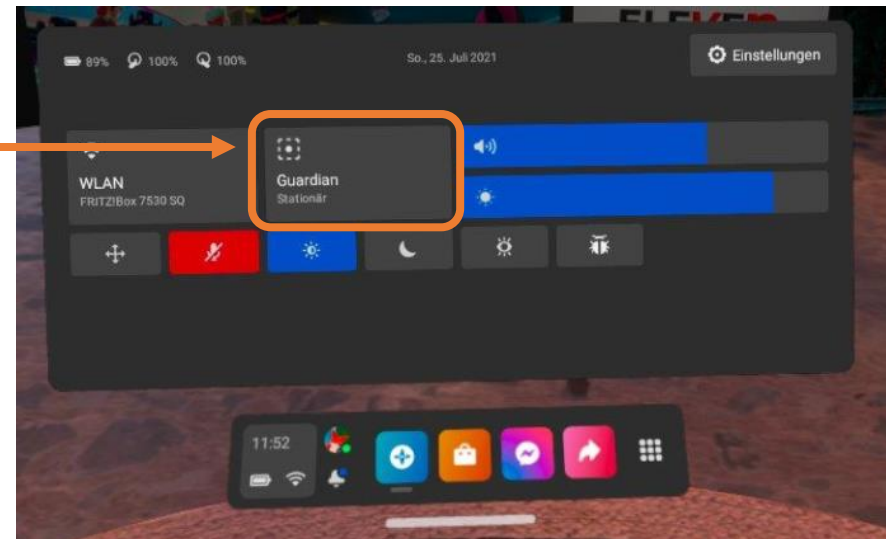
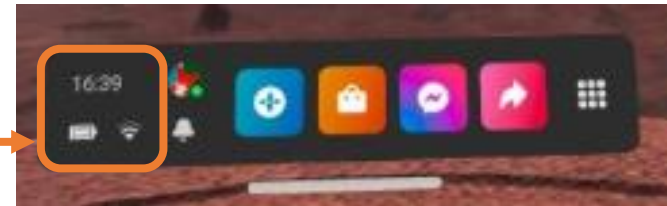
3.1 Anwendungen: Zurück zum Hauptmenü

- Befinden Sie sich in einem Spiel und möchten **zurück zum Hauptmenü**, drücken Sie während des Spiels den **Oculus-Knopf** (vgl. Folie 6, ⑨). Im Spiel erscheint nun eine **Menü-Fläche**
- Durch einen Klick auf „**Schließen**“ beenden Sie die App und gelangen **zurück zum Hauptmenü** ([Folie 12ff](#))



3.2 Einstellungen: Spielbereich ändern

- Um den **Spielbereich nachträglich** zu ändern, klicken Sie zunächst im Hauptmenü auf die **Schnelleinstellungen** im linken Bereich
- Wählen Sie nun „**Guardian**“ aus, um die gewünschten Änderungen vorzunehmen.
 - Weitere Infos s. Folien 9 – 10



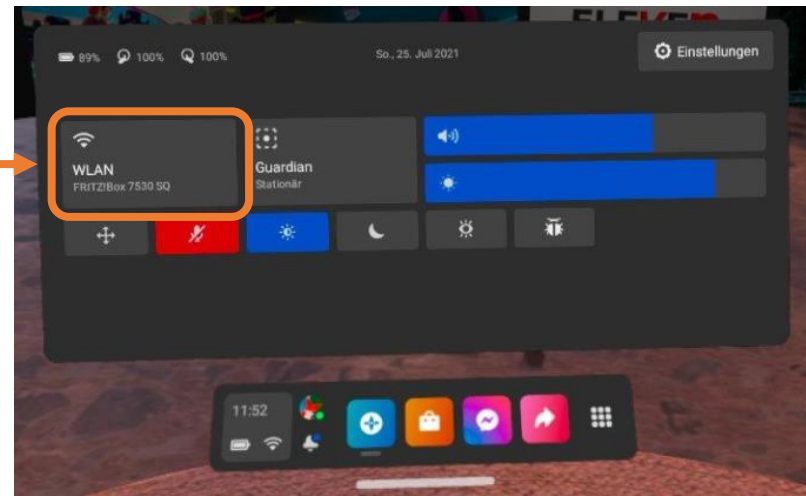
3.2 Einstellungen: WLAN-Verbindung

1 / 2

- Um eine **WLAN-Verbindung** einzurichten, klicken Sie zunächst im Hauptmenü auf die **Schnelleinstellungen** im linken Bereich



- Über die entsprechende **Fläche** gelangen Sie nun zu einer Auflistung der verfügbaren WLAN-Netzwerke



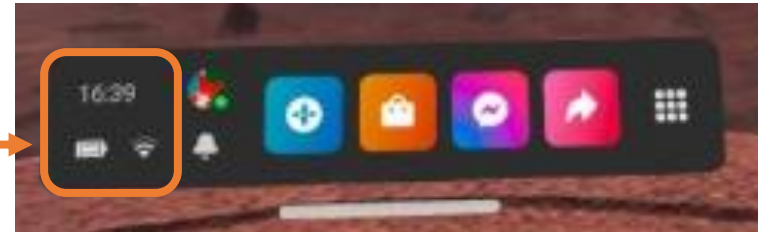
3.2 Einstellungen: WLAN-Verbindung

2 / 2

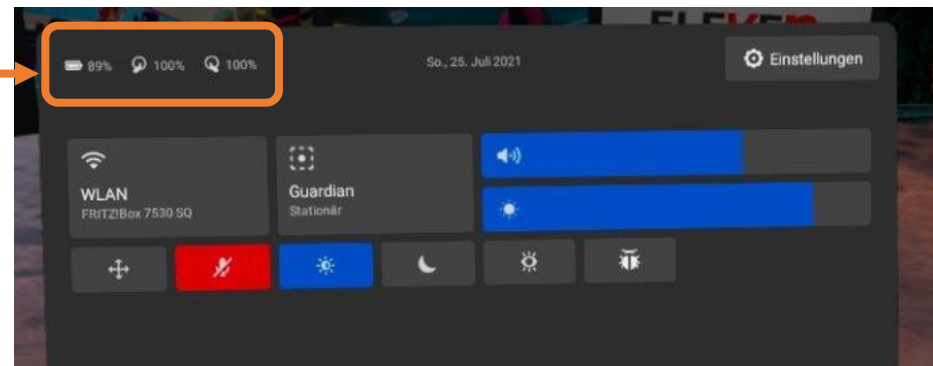
- Hinweise
 - Mit den **Joysticks** (vgl. [Folie 6](#)) können Sie die **Liste** der **verfügbaren WLAN-Netzwerke** nach dem gewünschten durchsuchen.
 - Die Auswahl an **Sonderzeichen** (insgesamt 2 Seiten) wird durch einen Klick auf das **Symbol** im linken unteren Tastatur-Bereich angezeigt, welches **direkt rechts neben** dem **lachenden Gesicht** platziert ist.
 - Durch einen erneuten Klick auf das **Tastatur-Symbol** links unten gelangen Sie wieder **zur Buchstabentastatur zurück**.

3.2 Einstellungen: Akkustand

- Um den **Akku-Stand** der **Geräte** zu überprüfen, klicken Sie zunächst im Hauptmenü auf die **Schnelleinstellungen** im linken Bereich

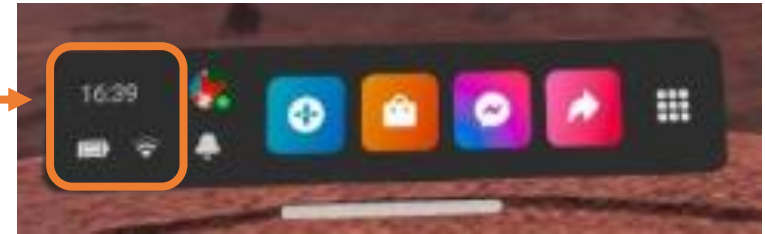


- Im **linken oberen Bereich** sehen Sie nun die jeweiligen **Akkustände**



3.2 Einstellungen: Menü neu positionieren

- Um das **Menü neu** zu **positionieren**, klicken Sie zunächst im Hauptmenü auf die **Schnelleinstellungen** im linken Bereich



- Im linken unteren Bereich klicken Sie nun auf das **Symbol mit den vier Pfeilen**
- Das Menü bewegt sich nun **synchron mit ihrem Kopf**. Haben Sie die passende Position gefunden, **bestätigen** sie mit den Triggern, dem A- oder dem X-Knopf **diese Position**.

