

# Handbuch VR-Spiel „Ena Wasawasa Levu. Auf dem weiten Meer“

*Dieses Dokument richtet sich an die Endnutzer\*innen und das Museumspersonal, die „Ena Wasawasa Levu. Auf dem weiten Meer“ nutzen und betreiben. Es ist kein Handbuch für Entwickler\*innen und Systemadministrator\*innen.*

**In der VR Erfahrung lernen die Spieler\*innen verschiedene traditionelle Techniken zur Navigation im Pazifik kennen: Navigieren mithilfe der Sonne, der Sterne, der Wolken und der Vögel.**

**Spielzeit: 10-15 Minuten**

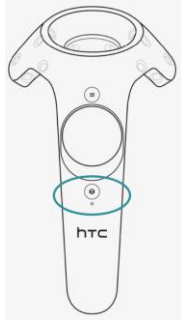
## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorbereitung</b> .....	<b>2</b>
Prüfen Sie, dass der Controller eingeschalten ist.....	2
<b>Spieler*innen bereit machen</b> .....	<b>3</b>
Einführung.....	3
Übergabe des Controllers.....	3
Vive Headset aufsetzen.....	3
Sprachauswahl .....	4
Position der Hörer .....	4
<b>Gameplay</b> .....	<b>5</b>
Spielbeginn.....	5
Levels.....	6
Spielende.....	6
<b>Spielende</b> .....	<b>7</b>
Wenn Spieler*innen fertig sind.....	7
Im Falle das ein Spieler oder eine Spielerin frühzeitig aufhören möchte .....	7
<b>Hilfestellung</b> .....	<b>8</b>
Wenn sich das Boot nicht bewegt.....	8
Steckenbleiben im Riff.....	8
Den Spieler*innen gelingt es nicht das Ziel einer Aufgabe zu finden .....	9
Wenn die falsche Sprache gewählt wurde.....	9
Spieler*innen sind unsicher, was sie tun müssen.....	10
<b>Hinweise zum Stream Deck</b> .....	<b>11</b>
Finish Button .....	11
Computer über das Stream Deck bedienen .....	11

## Vorbereitung

### Prüfen Sie, ob der Controller eingeschaltet ist

- Wenn das kleine Licht grün leuchtet, ist der Controller an.
- Ist kein kleines Licht zu sehen, drücken Sie den auf dem Bild eingekreisten Knopf für einige Sekunden. Das Licht wird blau leuchten und kurz darauf grün. Nun ist der Controller aktiviert.



## Spieler\*innen bereit machen

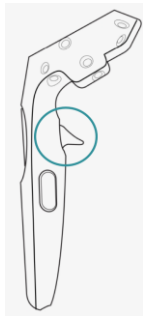
### Einführung

- Laden Sie den Spieler oder die Spielerin ein sich zu setzen.
- Geben Sie eine kurze Einführung darüber, was gleich passieren wird:

*„Du begibst dich auf ein Abenteuer im Pazifischen Ozean. Du wirst ein traditionelles Boot segeln und navigierst mithilfe der Zeichen der Natur. Aber keine Sorge: Auf deinem Weg wirst du Hilfe bekommen. Ich werde dir nun die Kopfhörer aufsetzen und dir den Controller in die Hand geben. Mit ihm steuerst du dein Boot.“*

### Übergabe des Controllers

- Geben Sie den Controller in **die linke Hand** des Spielers oder der Spielerin.
- Erklären Sie, dass der Zeigefinger auf dem "Triggerbutton" auf der Rückseite des Controllers liegen muss (siehe Bild).
- Erklären Sie, dass das Ruder später mithilfe dieses Buttons festgehalten werden kann.



### Vive Headset aufsetzen

- Setzen Sie dem Spieler oder der Spielerin das Vive Headset vorsichtig auf den Kopf.
  - o Auf der Rückseite des Headsets befindet sich ein runder Knopf. Durch drehen desselben wird das Headset weiter oder enger eingestellt. Passen Sie das Headset vorsichtig auf die Kopfgröße des Spielers oder der Spielerin an, damit das Headset fest sitzt oder erklären Sie dem Spieler oder der Spielerin, wie man selbst die Weite justieren kann.



\* Hinweis: Spieler\*innen mit Brille können dieselbe aufbehalten. Innerhalb des Headsets ist ausreichend Platz dafür.

## Sprachauswahl

Wenn das Headset aufgesetzt ist, werden die Spieler\*innen zuerst die Sprachauswahl sehen.

- Sagen Sie dem Spieler oder der Spielerin, dass sie auf die Flagge schauen sollen, die der gewünschten Sprache entspricht (Deutsch oder Englisch). Die Position des hellen Kreuzes in der Bildmitte ist für die Auswahl relevant.

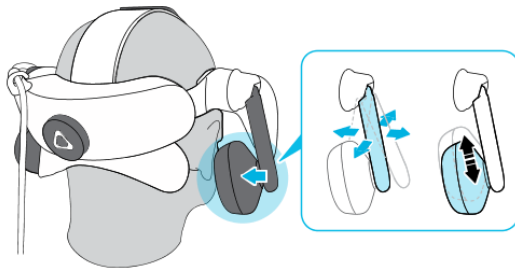


*Sprachauswahl > Bewege das Kreuz auf die Flagge der Wahl.*

## Das Spiel beginnt

### Position der Hörer

- Klappen Sie nun die Kopfhörer der Vive nach unten, auf die Ohren des Spielers oder der Spielerin. Die Position der Hörer kann justiert werden – siehe Bild. Von nun an werden die Spieler\*innen kaum noch Umgebungsgeräusche hören können.



*Auf diesem Bild sehen Sie, wie das Headset auf dem Kopf der Spieler\*innen korrekt sitzen muss.*

# Gameplay

## Zusammenfassung Gameplay

### Spielbeginn

Die Spieler\*innen beginnen auf einem traditionellen Boot nahe einer (nicht näher spezifizierten) Insel im Pazifik. Die Spieler\*innen lernen den Navigator Domo kennen. Er erklärt die Aufgaben, die es zu erfüllen gibt: Erreiche die nächste Insel, indem du dich mithilfe der Zeichen der Natur orientierst.



*Erste Szene: Spieler\*innen lernen den Navigator kennen*

Die Schildkröte Vonu stellt sich vor: Sie ist die Begleiterin auf dem Weg. Sie gibt den Spieler\*innen Tipps und Hinweise, die für das Vorankommen nützlich sind.



*Die Schildkröte stellt sich vor.*

Die Schildkröte erklärt den Spieler\*innen, wie das Boot gesteuert wird.



*Um das Boot zu steuern greifen die Spieler\*innen das Ruder mithilfe des Controllers.*



*Nach der Begrüßung verschwindet die Schildkröte auf dem Segel. Auf der unteren linken Seite des Segels ist die Schildkröte abgebildet. Wenn die Spieler\*innen Hilfe brauchen, können Sie auf das Segel schauen: die Schildkröte taucht wieder auf und gibt einen Ratschlag.*

### **Levels**

Im Spiel müssen die Spieler\*innen vier Aufgaben erfüllen:

1. *Sonne*: Finde die Sonne, um Westen zu finden.
2. *Sterne*: Finde die vier Sterne des Sternbilds "Kreuz des Südens", um Süden zu finden.
3. *Wolken*: Finde eine V-förmige Wolke, die die nächste Insel anzeigt.
4. *Vögel*: Finde schwarze, erwachsene Vögel, die zur letzten Insel fliegen.



*Beispiel Level 1: Finde die Sonne, um Westen auszumachen*

### **Spielende**

*Gelingt es den Spieler\*innen alle vier Aufgaben zu lösen, erreichen sie die letzte Insel: Der Navigator und die Bewohner der Insel begrüßen die Spieler\*innen. Nach einigen Sekunden endet das Spiel und die Spieler\*innen können das Headset abnehmen.*

*Gelingt es den Spieler\*innen nicht rechtzeitig alle Aufgaben zu lösen und die Insel zu erreichen: Das Spiel endet nach 15 Minuten automatisch. Die Spieler\*innen werden dann automatisch zur finalen Insel versetzt. Alle unfertigen Levels werden übersprungen und das Spielende wird ausgelöst.*

## Spielende

### Wenn Spieler\*innen fertig sind

- Nehmen Sie Headset und Controller ab
- Reinigen Sie das Headset

### Im Falle das ein Spieler oder eine Spielerin frühzeitig aufhören möchte

- Nehmen Sie Headset und Controller ab
- Starten Sie das Spiel neu, mit dem Drücken des „Home“ Buttons auf dem Stream Deck



## Hilfestellung

### Sollte ein Spieler oder eine Spielerin Hilfe benötigen...

Auf dem Bildschirm an der Museums-Installation können Sie sehen was die Spieler\*innen sehen. Schauen Sie auf den Bildschirm, um auszumachen was das Problem der Spieler\*innen sein könnte.

#### Wenn sich das Boot nicht bewegt

Das kann in drei Fällen begründet liegen:

- *Der Controller befindet sich nicht in der richtigen Position zum Ruder.* Das Ruder ist der braune Stock auf der linken unteren Seite. Befindet sich der Controller an der richtigen Position, wird ein Stück des Ruders aufleuchten. An dieser Stelle muss der Triggerbutton auf der Rückseite des Controllers gedrückt und gehalten werden. Somit wird das Ruder festgehalten und das Boot beginnt zu fahren.



*Der rote Kreis im Bild zeigt das zu greifende Stück des Ruders an. Durch das Bewegen der linken Hand an diese Position, beginnt das Ruder aufzuleuchten. Durch das Drücken des Triggerbuttons wird das Ruder festgehalten und das Boot beginnt sich zu bewegen.*

- *Es wird nicht der richtige Knopf gedrückt.* Sagen Sie den Spieler\*innen, dass der Knopf mithilfe des Zeigefingers gedrückt und gehalten werden muss. Nun wird das Boot zu fahren beginnen und die Spieler\*innen können, mit gedrücktem Knopf, die Hand nach links und rechts bewegen.
- *Befinden sich die Spieler\*innen in einer der laufenden Aufgaben und haben dieselbe noch nicht erfüllt, bewegt sich das Boot kaum.* In diesem Fall müssen die Spieler\*innen zuerst die Aufgabe lösen (z.B. die Sonne finden). Durch das Bewegen des Kopfes sollten sie das zu findende Element ausmachen können und somit die Aufgabe lösen. Ist die Aufgabe erfüllt wird das Boot wieder auf die Steuerung reagieren.

#### Steckenbleiben im Riff

Bleibt das Boot im Riff (oder an einer Insel) stecken, müssen die Spieler\*innen das Ruder (mit gedrückten Knopf) festhalten und es für ein paar Sekunden stark in eine Richtung bewegen. Das Boot wird sich langsam drehen und dann von dem Hindernis lösen. Sollte die Bewegung in eine Richtung nicht zur Lösung des Problems führen, müssen die Spieler\*innen versuchen das Ruder in die andere Richtung zu bewegen. Hier gilt es etwas geduldig zu sein; das Boot wird sich in jedem Fall vom Hindernis lösen.

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass das Boot auch nach einigen Minuten nicht von einem Hindernis los kommt, muss das Spiel neugestartet werden. Dies geschieht mithilfe des "Home" Buttons auf dem Stream Deck. Dieser wird die Spieler\*innen zur Sprachauswahl zurückbringen.





Der Home Button bringt die Spieler\*innen zur Sprachauswahl und damit zum Spielanfang zurück.

### Den Spieler\*innen gelingt es nicht das Ziel einer Aufgabe zu finden

Um die Schildkröte, den Navigator oder Elemente innerhalb der Aufgaben anzuwählen, müssen die Spieler\*innen dieselben „anschauen“. Technisch meint „anschauen“ hierbei, dass der zentrale Cursor durch die Bewegung des Kopfes auf das auszuwählende Objekt platziert werden muss. Das Bewegen der Augen allein reicht hier nicht aus. Vielmehr muss der Cursor auf das Zielobjekt gesetzt werden. Nun muss der Kopf für wenige Sekunden in dieser Position verharren, damit die Auswahl erfolgt. Selbige wird durch das radiale Auffüllen des Kreises dargestellt. Somit ist das Objekt angewählt.



Beispiel 1: Bewege den Kopf so, dass der Cursor auf dem Zielobjekt liegt, welches ausgewählt werden soll (Bild 1). Ist das korrekt geschehen, wird sich der darumliegende Kreis radial auffüllen (Bild 2). Behalte diese Position bei, bis der Kreis aufgefüllt ist.



Beispiel 2: Bewege den zentralen Cursor auf die Sonne.

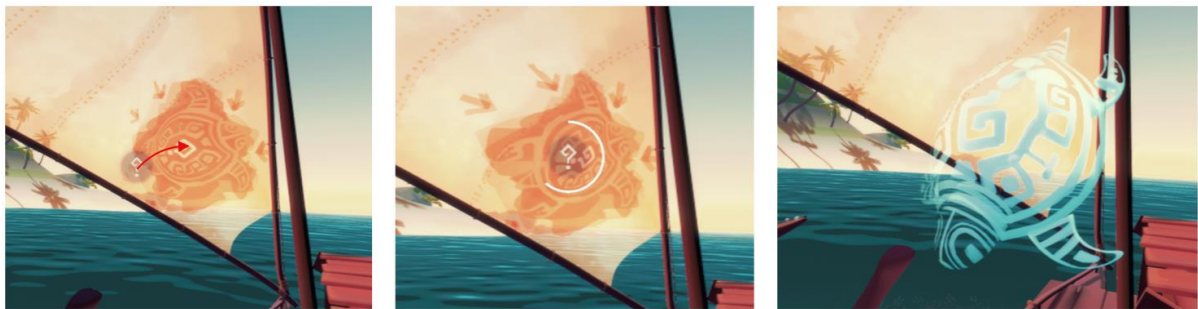
### Wenn die falsche Sprache gewählt wurde

In dem Fall, dass der Spieler oder die Spielerin zum Spielbeginn die falsche Sprache gewählt hat: Benutzen Sie die Buttons auf dem Stream Deck, um die Sprache entsprechend umzuschalten.



### **Spieler\*innen sind unsicher, was sie tun müssen**

Sagen Sie dem Spieler oder der Spielerin, dass sie auf die Schildkröte schauen sollen. Sie hält zusätzliche Informationen oder Tipps für die Spieler\*innen bereit.



*Auf dem Segel ist die Schildkröte zu sehen. Brauchen die Spieler\*innen Hilfe, müssen sie ihren Cursor auf das "?" auf der Schildkröte platzieren, um sie zu aktivieren. Somit gibt die Schildkröte weitere Informationen.*

## Hinweise zum Stream Deck

### Finish Button

Der Finish Button bringt die Spieler\*innen zur finalen Insel und damit zum Spielende, so als ob die Spielzeit abgelaufen wäre. Dieser Button sollte nicht während des normalen Spiels genutzt werden. Er sollte nur genutzt werden, wenn ein Spieler oder eine Spielerin frühzeitig aufhören, aber das Spielende sehen möchte.



### Computer über das Stream Deck bedienen

Die zwei rechten Buttons des Stream Decks bedienen den Computer.

Mit der Taste oben rechts wird der Computer neu gestartet (diese Taste wird im normalen Betrieb nicht benötigt).

Mit der Taste unten rechts wird der Computer heruntergefahren. Das Stream Deck kann nicht benutzt werden, um den Computer zu starten.

