Sword Fight (Arbeitstitel)



Aussagekräftiges Bild   
des Projektes wählen

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autoren** | Oliver Balczowait | Informatik | | | Matrikelnummer | |
|  | David Blabl | Informatik | | | Matrikelnummer | |
|  | Tizian Hess | Informatik | | | Matrikelnummer | |
| **Betreuer** | Prof. Dr.-Ing. Sebastian Stadler | |  |  | |
| **Datum** | 15.04.2024 | |  |  | |
| **Version** | V01.0 | |  |  | |

**Inhalt**

[1. Generelle Informationen 3](#_Toc120806307)

[2. Informationen zu NutzerInnen 3](#_Toc120806308)

[3. Story 4](#_Toc120806309)

[3.1 Storyboard 4](#_Toc120806310)

[3.2 Task Analysis / User Flow 4](#_Toc120806311)

[3.3 Moodboard 4](#_Toc120806312)

[4. Hardware 5](#_Toc120806313)

[5. Fortbewegung 5](#_Toc120806314)

[6. Interaktionen 5](#_Toc120806315)

[7. Audio / Musik / Sound Effekte 6](#_Toc120806316)

[8. Unique Selling Point 6](#_Toc120806317)

[9. Setup 6](#_Toc120806318)

[10. Datenerhebung / Evaluation 6](#_Toc120806319)

[11. Sonstiges 6](#_Toc120806320)

[12. Zeitplan 7](#_Toc120806321)

## Generelle Informationen

Domäne der geplanten Applikation: Wählen Sie ein Element aus.

Ziel für NutzerInnen [lernen | erfahren | üben | prüfen | design | spielen | anderes]:

|  |
| --- |
| Schwertkampf |

Dies wird besonders [wirkungsvoll | lehrreich | unvergesslich | effektiv | unterhaltsam | sonstiges] in VR sein, weil:

|  |
| --- |
| Unser Spiel besonders realitätsnah und immersiv ist. |

Auf einem „High Level“ werden die NutzerInnen während der Nutzung:

|  |
| --- |
| Man absolviert verschiedene Level, in denen man unterschiedliche Gegner im Schwertkampf besiegen muss. |

Geplante Freiheitsgrade: 6 Degrees of Freedom

Optional: Weitere Details zu Freiheitsgraden [z.B. ausschließliche Kopf-Rotation in 3DoF]:

|  |
| --- |
| 3Dof außerhalb des Kampfes  6Dof während des Kampfes |

Optional: Konkrete Forschungsfragen:

|  |
| --- |
|  |

## Informationen zu NutzerInnen

Detaillierte Informationen zu NutzerInnen [Demographie | Eigenschaften | Fertigkeiten]:

|  |
| --- |
| Keine VR-Erfahrung vorausgesetzt |

## Story

Detaillierte Beschreibung der Umgebung und des Ablaufs der Applikation [Story | Vorgehen | Ablauf]:

|  |
| --- |
|  |

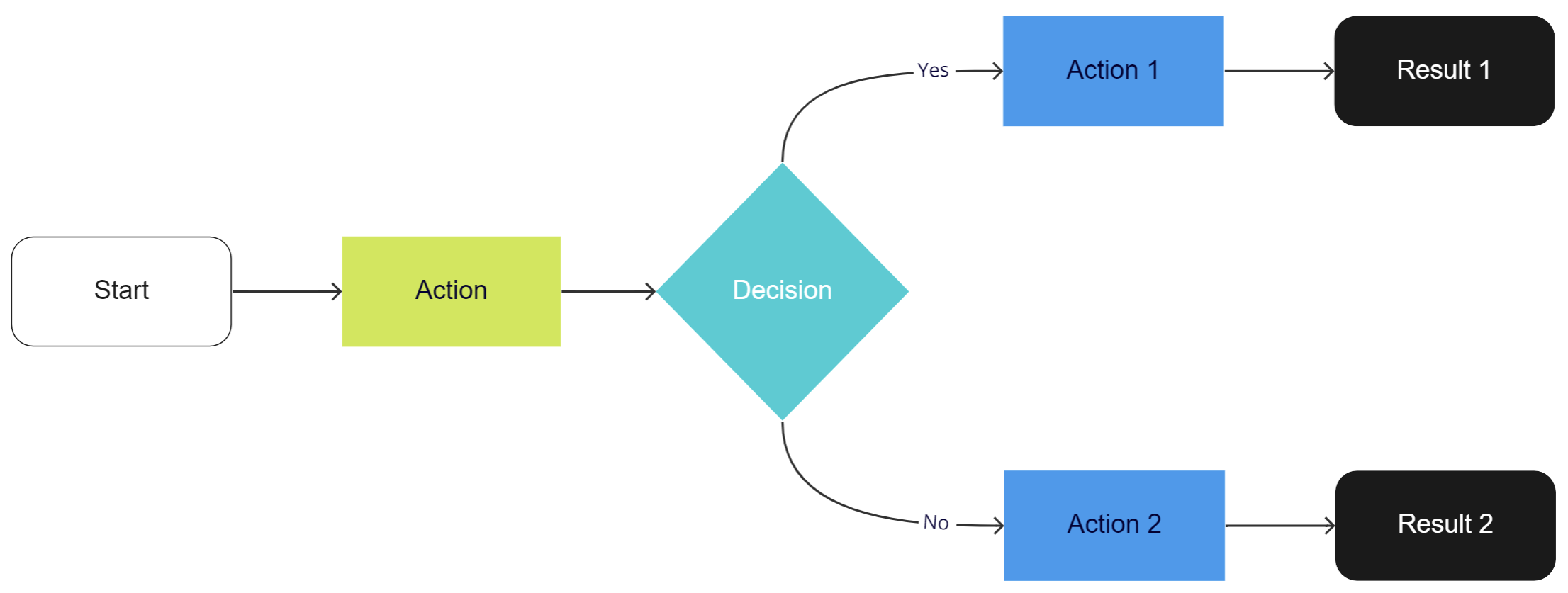
### Storyboard

In diesem Unterkapitel können Sie ein Storyboard erstellen. Versuchen Sie, Ihre Story bestmöglich zu visualisieren und stichpunktartig zu beschreiben. Die Anzahl an Bildern ist variabel und abhängig von Ihrer Anwendung.

|  |  |
| --- | --- |
| Bild 1 | Bild 2 |
| Beschreibung Bild 1 | Beschreibung Bild 2 |

### Task Analysis / User Flow

Zusätzlich zu Ihrem Storyboard (oder ggf. alternativ dazu), können Sie in diesem Kapitel eine Task Analysis bzw. ein User Flow Diagramm erstellen, um die Story innerhalb Ihrer Applikation zu visualisieren und hier besonders Interaktionspunkte innerhalb der Experience hervorzuheben.



### Moodboard

Nutzen Sie dieses Unterkapitel, um ein oder mehrere Moodboards zu erstellen, um den visuellen Stil Ihrer geplanten Applikation erkennbar zu machen.

|  |
| --- |
| Moodboard 1 |

## Hardware

Verwendete Hardware [HMD | Input Devices | Kopfhörer]:

|  |
| --- |
| HMD mit integrierten Lautsprechern sowie 2 Input Devices benötigt |

## Fortbewegung

Spezifizieren Sie in diesem Kapitel neben den Freiheitsgraden der Applikation die Fortbewegungsmöglichkeit(en), welche den NutzerInnen zur Verfügung stehen. Sollte zwischen mehreren Möglichkeiten gewählt werden können, spezifizieren Sie, wie dies geschehen kann.

Automatisches Fortbewegen außerhalb des Kampfes. Im Kampf dann keine Bewegung über Inputs sondern über Tatsächliche Bewegung in echt.

## Interaktionen

Gehen sie in diesem Kapitel gezielt auf die möglichen aktiven/passiven Interaktionen innerhalb der VR-Umgebung ein (z.B. Raycast und floating UI, etc.). Des Weiteren können Sie in diesem Kapitel auf Annotationen innerhalb der Applikation eingehen (z.B. Beschreibungen als Erklärung). Sollten Sie ein User Onboarding inkludieren wollen, können Sie dieses ebenfalls in diesem Kapitel genauer ausführen. Auch Elemente, wie Menus, welche Sie innerhalb der Applikation planen, sollten hier im Detail beschrieben werden.

Hauptmenü mit Levelauswahl und Einstellungen.

Tutorial Level um die Grundlagen des Spiels zu lernen.

Interaktionen im Spiel:

Mit dem Schwert auf einen Gegner zeigen fordert diesen zum Kampf heraus.

Gegner können auch den Spieler zum Kampf herausfordern.

## Audio / Musik / Sound Effekte

Beschreiben Sie in diesem Kapitel die auditiven Elemente, welche Sie für Ihre Applikation planen.

Mittelalterliche Hintergrundmusik.

Sound Effekte zb. Schwerter Klirren und Treffergeräusche

## Unique Selling Point

Beschreiben Sie in diesem Kapitel, was das Alleinstellungsmerkmal Ihrer Applikation ist und wie sie sich somit von anderen Applikationen unterscheidet bzw. abhebt.

Einzigartige Fortbewegung und realitätsnahe Schwertphysik

## Setup

In diesem Kapitel beschreiben Sie genau das Setup für Ihre Anwendung. Gehen Sie hierbei auf räumliche Gegebenheiten und Equipment ein. Zur Unterstützung der Verständlichkeit kann das Setup schematisch visualisiert werden.

Zum spielen wird eine freie 3m x 3m große Fläche empfohlen

## Datenerhebung / Evaluation

Sollte Ihre Applikation evaluiert werden (z.B. auf ihre Usability oder User Experience hin), beschreiben Sie Ihr Vorgehen während der Evaluation genau. Gehen Sie hierbei auf die Methodik, NutzerInnen, Daten, sowie deren Analyse ein.

Sollten Sie Ihre Applikation verwenden, um Daten zu erheben (bspw. im wissenschaftlichen Kontext), so beschreiben Sie ihre Datenerhebung innerhalb dieses Kapitels im Detail.

## Sonstiges

Nutzen Sie dieses Kapitel, um sonstige Informationen zu definieren und festzuhalten.

## Zeitplan

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Woche 1 | Woche 2 | Woche 3 | Woche 4 | Woche 5 | Woche 6 | Woche 7 |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |
| Item |  |  |  |  |  |  |  |