



# Smartial Boxinga

BOX-TRAINING IN VR

# Das Team

Balthasar  
Becker:  
Game  
Designer



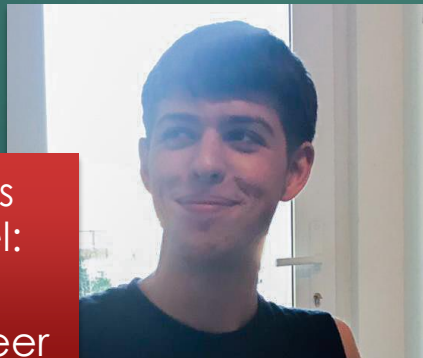
Erik  
Semmler:  
Producer



Julian  
Böttcher:  
Sound  
Designer



Julius  
Düsel:  
3D  
Engineer



Paula  
Schlegel:  
Art  
Director







## Problem- stellung

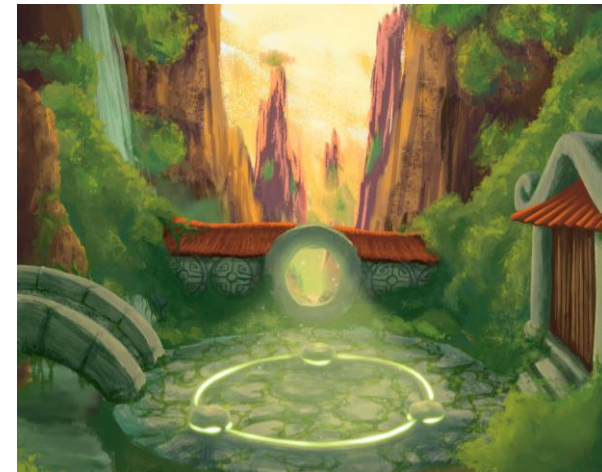
Sportvereine in Corona-Zeit  
geschlossen  
Boxtraining in Fitness Umgebung  
ist weniger motivierend

## Szenario

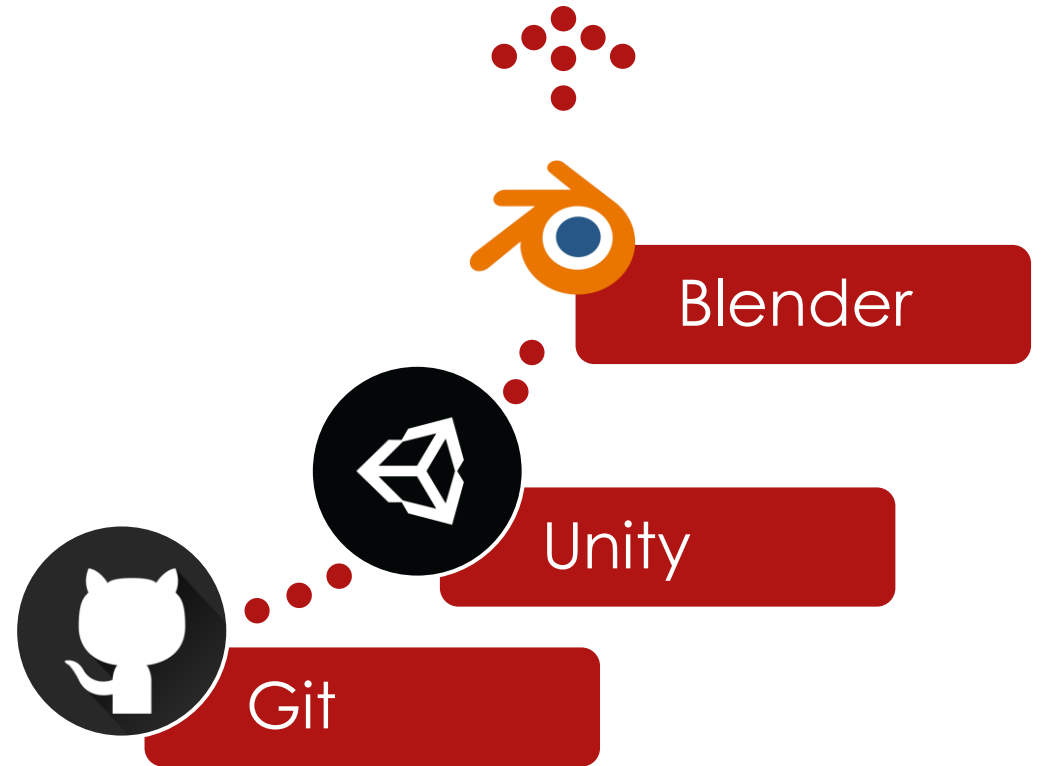
Boxtraining in einer motivierenden  
Naturumgebung  
Trainer in Form eines „Meisters“  
Mögliches Training ohne Partner

# Ziele

- Boxtraining mit einem Meister der als Trainer fungiert
- Training in abstrakter Form mit schwebenden Zielen
- Umgebung als Menü nutzen (Dojo oder Tempel)
- Feedback beim Boxen (Optisch, Akustisch, Haptisch)
- Tutorial und 3 Trainingsmodi
  - Kombo Training
  - Nutzerdefiniertes Training
  - Ausdauertraining



# Software Umgebung



# Zeitplan 2020

KW 49: Git Setup  
Conceptarts  
fertig  
Mit Unity  
vertraut  
machen



KW 50: Tutorial  
(Geräte  
Integration)  
Menü  
3D Modeling  
(Umgebung,  
ohne  
Hintergrund)



KW 51: Tutorial  
(Geräte  
Integration)  
Menü  
3D Modeling  
(Umgebung)



KW 52: Tutorial  
Menü  
3D Modeling  
(Charaktere)



# Zeitplan 2021

KW 01: •• Kombo Training  
Texturing  
3D Modeling  
(Charaktere)

KW 02: Kombo Training  
Texturing  
Animation

KW 03: Reaktions  
Training  
Zusammensetzen  
der Szene  
Animation

KW 04: Ausdauer  
Training  
Zusammensetzen  
der Szene  
Animation

# Lernziele

## Erik

- Organisieren/Planen einer Gruppenarbeit, Zeitplanung/Projektmanagement
- Realisieren von Spielmechaniken (Unity)
- Erstellung 3D Modelle (Blender)

## Julian:

- In der Welt der VR zurechtfinden
- Kenntnisse zur 3D Modellierung sammeln
- Code Fähigkeiten verbessern
- Wissen zu Sound Design erweitern

## Balthasar:

- Einblicke in Game Design und Game Coding bekommen

## Julius:

- Umgang mit Unity und Blender erlernen
- Erfahrungen mit VR sammeln
- Teamorientiertes arbeiten

## Paula:

- Erste Einblicke in die Entwicklung für VR erhalten
- Erfahrung im Gestalten eines Konsistenten Designs für ein Spiel sammeln
- Kenntnisse in der 3D Charakteranimation sammeln