



FACT SHEET

Unser Team:

- Elisabeth Eitel
- Ibana Heering
- Christan Herzog
- Samuel Müller
- Nico All
- Maurice Fiedler

Benutzte Software:

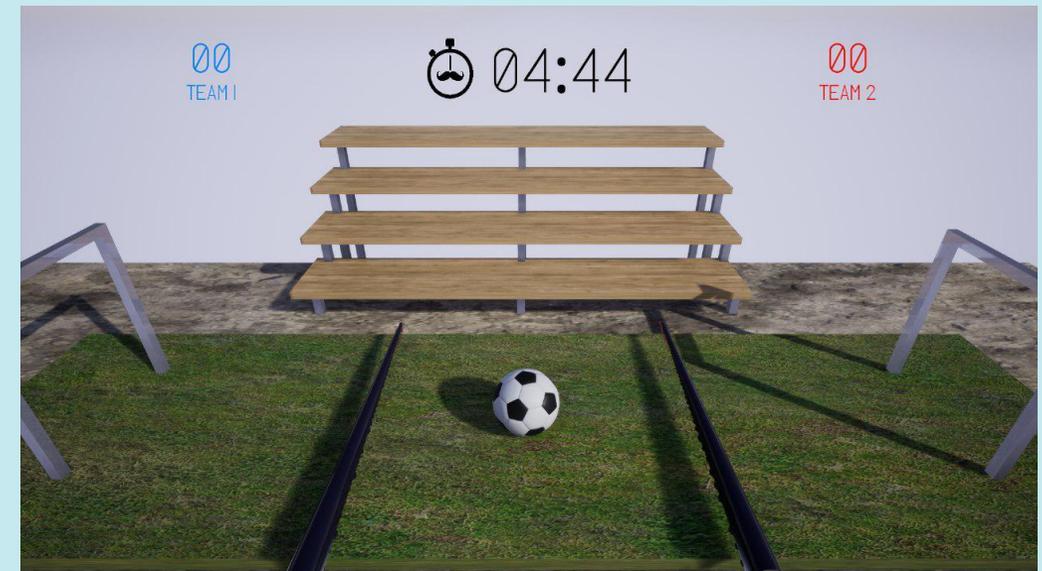
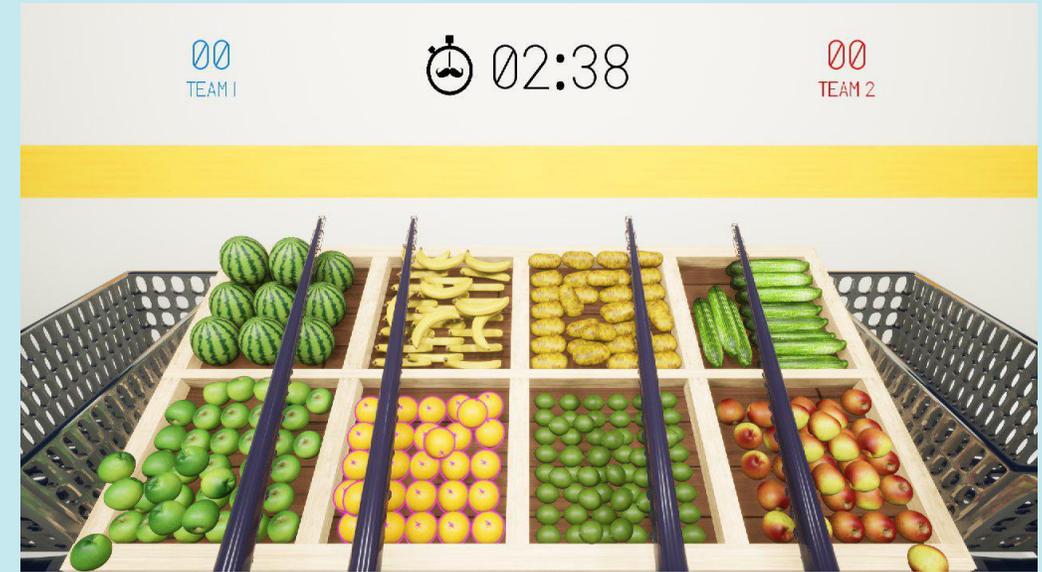
Blender, Unreal Engine, Adobe Creative Cloud, Perforce, Confluence

Kontext des Spiels:

- Physik basiertes Partyspiel
- Gemeinsamer Bildschirm
- Protagonist: Oktopus im Alltag

Herausforderungen:

- Menüsteuerung mit Controller
- Unreal Engine Community
- Einrichtung der Arbeitsumgebung
- Physikbasierte Steuerung und Interaktion mit den Objekten



EL TENTÁCULO

LEVEL

