



# FACT SHEET

## Unser Team:

- Elisabeth Eitel
- Iana Heering
- Christian Herzog
- Samuel Müller
- Nico All
- Maurice Fiedler

## Benutzte Software:

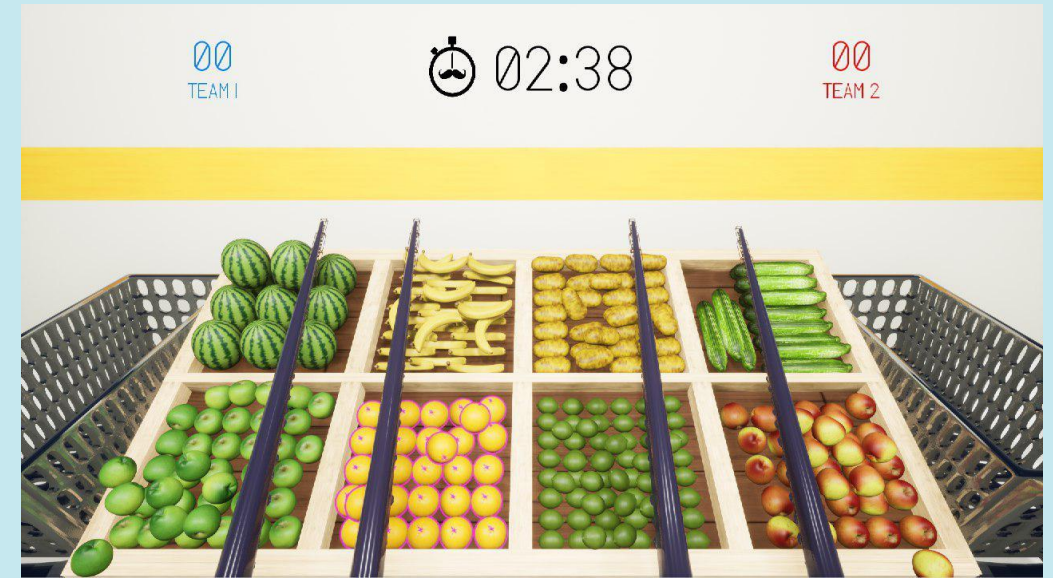
Blender, Unreal Engine, Adobe Creative Cloud, Perforce, Confluence

## 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

