

# 0 - Buut

## TEAM

**Silas Blumenstock**, MI, 4. Semester

**Manuel Heim**, MI, 4. Semester

**Mascha Weis**, MI, 4. Semester

**Maike Hummel**, MI, 4. Semester

## MOTIVATION

Nutzer soll in die VR-Welt abtauchen

Möglichkeit, verschiedene Aufgaben unter Wasser zu lösen

Das Projekt ist im Rahmen des Praktikums VR entstanden

## UMSETZUNG

Unity

Blender

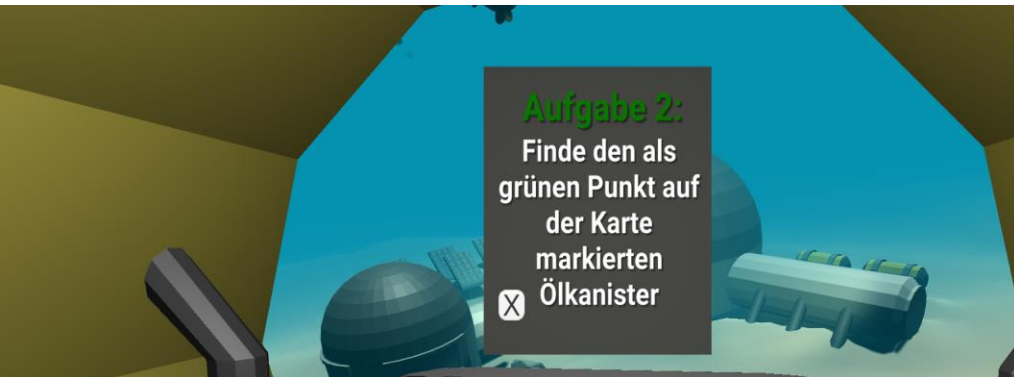
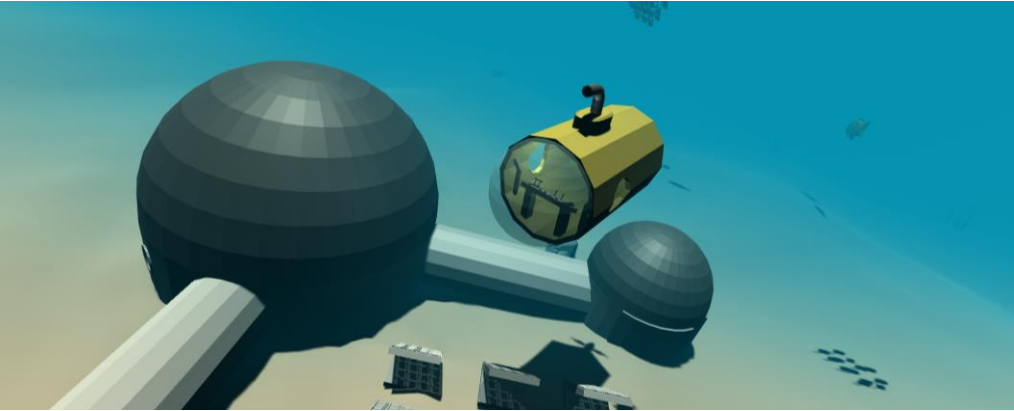
C#

Visual Studio

Gitlab

Audacity

# Aufgaben



# 1

## FINDE DIE STATION

Irgendwo unterwasser befindet sich eine Unterwasserstation.

# 2

## SAMMLE BATTERIEN

Ein Gerät fällt aus. Suche die Batterien dafür.

# 3

## FOLGE DER ÖLSPUR

Dein Sprit wird knapp. Finde die Kanister.

