

VR - Escape Game Factsheet

Team

MI 7 - 8. Semester

Manuel Fankhänel (mf143),
Robin Hohnsbeen (rh069),
Julian Fritzmann (kf059),
Remzi Künbül (rk065)

VR Praktikum

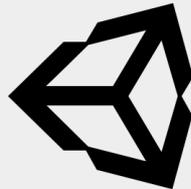
Unser Ziel war eine VR Experience bei der mehrere Räume von 3m² in einem Raum vereint werden. Durch Portale wird ein nahtloser Übergang der Räume ermöglicht. Um in den nächsten Raum zu gelangen, müssen Rätsel gelöst werden.

Umsetzung

Wir nutzten ein Open Source Portalsystem für Unity, welches wir für VR optimiert haben. Das Spiel wurde für die Valve index und deren Controller entwickelt und unterstützt Fingertracking.



Blender



Unity



Visual Studio



Aufwendige
Umgebungen



Realistische Interaktionen



Abwechslungsreiche Settings

