

# Jedi Playground – Factsheet

## Das Team

Max Herkenhoff, Lea Dannecker,  
Maximilian Dolbaum, Martin Frantal,  
Liane Genheimer, Ben Häußermann,  
Lukas Kleinau, Sarah Mauff

Alle aus dem 3. Semester Medieninformatik

## Betreuer

Jens-Uwe Hahn

## Umsetzung

Programmierung:	Software:
Unity VR	Adobe Photoshop
Visual Studio	Blender
SteamVR	

## Motivation

Möglichkeiten der HdM ausschöpfen  
Erfahrungen in Projektarbeit sammeln  
Entwickeln einer VR Anwendung

Ein Spiel entwickeln an dem wir und die Spieler  
Spaß haben

## Das Spiel

Aus einem unserer Lieblingsuniversen  
Intuitive Bedienung und immersiver Spielspaß  
Sandbox bietet Spielraum für jeden, für alle ist  
was dabei

Lichtschwerter, Plasmablaster und die Macht



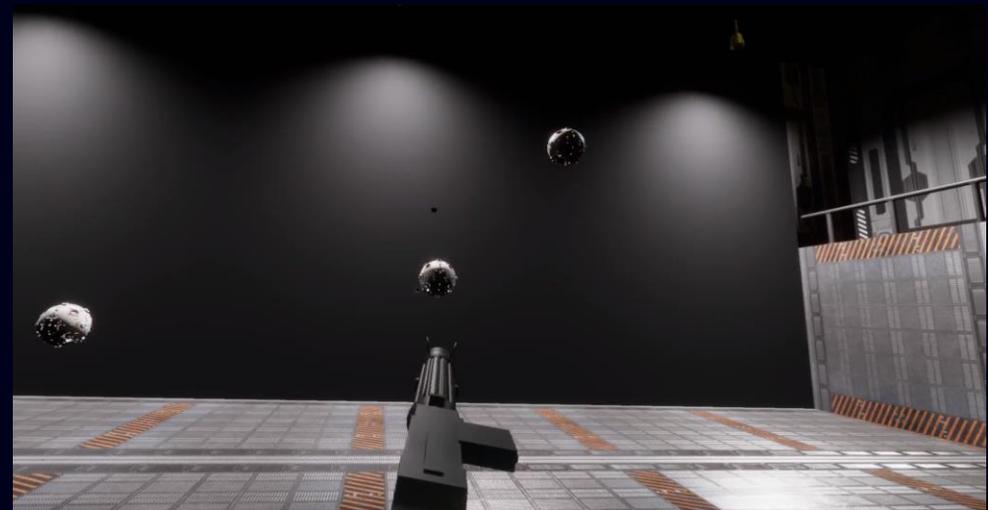
# Jedi Playground



HTC Vive (hauptsächlich auf diesem Gerät entwickelt)



Lichtschwert in Action



Blastertraining

# Jedi Playground



Jedi Training und Droiden



Verwüstung durch Machtstoß



Die unglaublichen Kräfte der Jedi ausprobieren