

VR-Asteroids

Factsheet

Team:

- Fabian Backemeier (fb084)
 - Studiengang: MI
 - Semester: 7
- Martina Harms (mh308)
 - Studiengang: MM
 - Semester: 6

Motivation:

- VR-Spiel im Weltraum
- Style: leichte anlehnung an den 80s Neon Aesthetic
- Spiel:
 - Navigation per Controller durch das Weltall
 - Ziel: Zerstören der herumfliegenden Asteroiden

Umsetzung:



Infos



Probleme:

- FPS Probleme mit vielen Asteroiden
 - Von Blueprint zu C++
 - keine Lösung
 - Fix: Schattierung usw Ausgeschalten