

# VR Shooting Range

# Teammitglieder

Erik Saibel  
7. Semester  
Mobile Medien

Tim Tews  
7. Semester  
Mobile Medien

Thomas Millan  
7. Semester  
Mobile Medien

Fabian Ikizoglu  
7. Semester  
Medieninformatik

# Spielidee

Eine kleine Shooting Range mit mehreren ai gesteuerten Zielen, welche auf einen zu kommen. Ziel des Spieles ist es die Ziele zu treffen und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln.

# Spieldesign

- Minimalistisch
- Low Poly

# Entwicklung

- Unreal Engine