

Factsheet

Team

- › Enya Hilpert (MI - 4. Semester)
- › Luca Striegel (MI - 7. Semester)
- › Lukas Roth (MI - 6. Semester)
- › Christian Sengle (MI - 6. Semester)

Technologien

- › Babylon.js
- › HTML & CSS
- › Blender
- › Fusion 360

Motivation

- › Aufmerksamkeit auf Messestand ziehen
- › Messestand spielbar machen
- › Rhythmusspiel

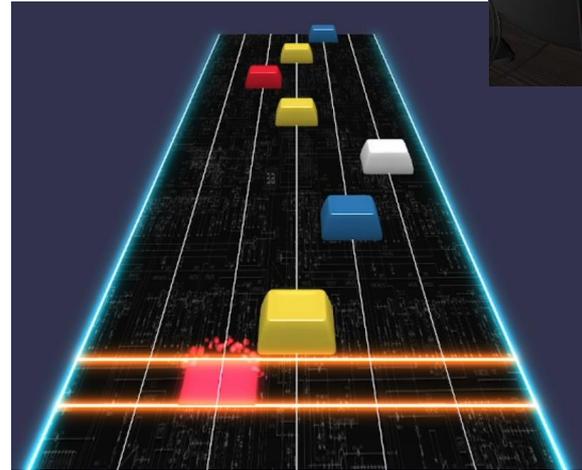
Das Spiel

Ziel:

- › Einfach zu verstehen
- › Feedback Elemente
 - › Partikel Effekte
 - › Animation
- › Zugänglichkeit

Problem:

- › Inkompatibel mit Raspberry PI



Der Controller

Ziel:

- › Auffällig
- › Stabil
- › Robust
- › Arcade Design

