

Minerva

VR Puzzle Adventure Game



VR-Praktikum | MI7 | 8. Semester

Manuel Danzé, Bianca Knülle,
André Schwabauer, Despoina Sfantou



Idee / Motivation

- VR-Spiel ohne Motion-Sickness
- Erkunden einer virtuellen Welt
- Interaktionen mit der Umwelt
- kreative Lösungen ermöglichen

Inspiration: 'Moss' [by Polyarc]



Game Design

- gespielt wird im Sitzen
- isometrische Perspektive
- Spieler befindet sich auf einer Insel
- Spieler steuert seinen Character per Controller
- Rätsel können per Handtracking gelöst werden

Ziel: alle Kristalle mit dem Character einsammeln

