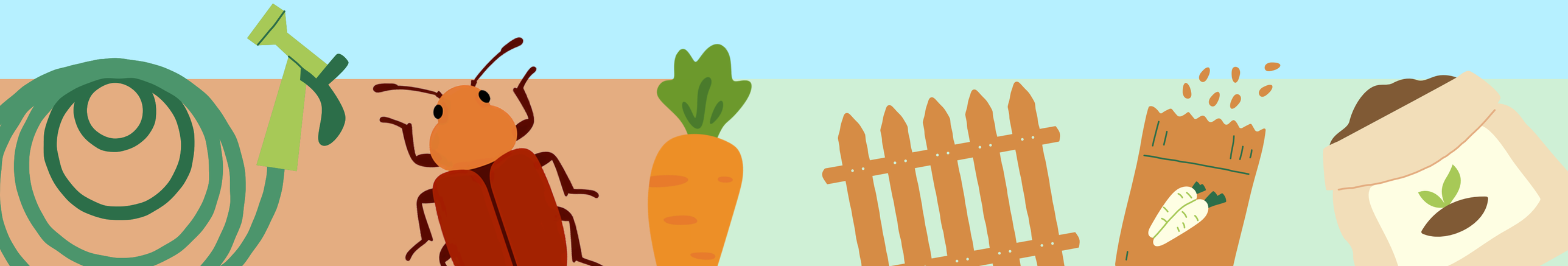
FACTSHEET: BLOOM DEFENDER

Team: Semih Akcay (MMB7), Yusuf Altun (MMB7), Kerem Sarica (MMB7), Nina Riedel (MI7)

VR-Tower-Defense-Game

- **VR-Gartenspiel mit klassischem Wave-System gegen anstürmende Käferplagen**
- **Zeitbasiertes Pflanzen von Karotten bei gleichzeitigem Schutz einer "Haupt-Blume"**
- **Insektenabwehr mittels eines Wasserschlauchs**
- **Ressourcen-Management: Auffüllen von Wasser und Karotten**



TECHNOLOGIEN

- Scipting → Visual Studio Code (C#)
- Modelierung → Blender
- Game Engine → Unity

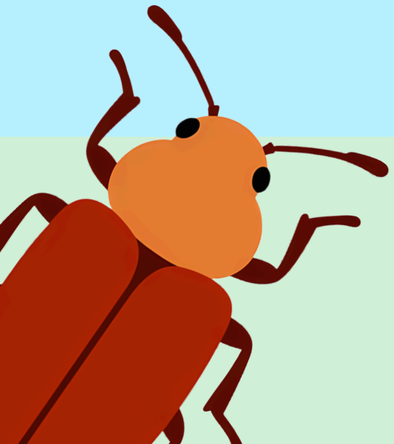






HERAUSFORDERUNGEN

- Git LFS
- VR-Performance-Optimierung
- Balancing des Gameplay-Loops






16:10 Aspect
Scale
1x
Play Focused
Left Eye
SEEDS
WATER
98%
RANGE
ULTIMATE
0%
Snipping Tool
SEEDS
WATER
100%
RANGE
ULTIMATE
0%