

SUB ZERO

Team:

Sascha Schmidt	MI, 6. Semester
Florian Bisenberger	MI, 6. Semester
Jakob Günster	MI, 6. Semester
Felix Stängle	MI, 6. Semester

Technologie:

- Unreal Engine 5.1
- Megascans Assets
- Blender
- Adobe Photoshop

Übersicht:

- Genre: VR-Horror-Game
- Umgebung: U-Boot in der Tiefsee
- Ziel: Abbau von Mineralien in einer lebensfeindlichen Umgebung

SUB ZERO

