**Anforderungsanalyse 3D Szene**

**Rollenverteilung:**

SCRUM-Master: Edylyn Blanco-Garcia

3D Designer: Linh Nguyen

Programmierer: Alexandra Petersen (Interaktionen und VR Interface)

**Ausgangsmedium:** *Das Haus – House of Leaves* von Mark Z. Danielewski

**Szenenbeschreibung:**

**VR-Umgebung mit Unity**

3D-Objekte:

Audio:

* Schritte

Interaktion mit Objekten: