Neben der bestehenden CAVE Cluster-Rendering Lösung soll ein Unity 3D Render-Server in Betrieb genommen werden, um der zunehmenden Bedeutung von Unity Rechnung zu tragen. Existierende oder neue Applikationen sollen möglichst einfach in das Multi-Screen Rendering Setup des CAVEs integriert werden können, damit der Benutzer die Anwendung in 3D erleben kann. Das Plugin stellt das Rendern auf die Seitenwände des CAVEs sicher und macht Gebrauch vom vorhandenen Trackingsystem.