



Shadow Tag



First-Person-Shooter
Interaktive Lasertag-Geisterbahn
Medien Katalog
Herberich Sandro
Bahnhofstraße 4
76698 Ubstadt-Weiher
Abgabedatum: 19.04.2023



Build in assets:

-TextMeshPro

-ProBuilder

-Timeline

-Post Processing

Externe Assets:

Music:

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/ambient/free-horror-ambient-music-pack-desperation-240918>

Export to Zip:
<https://assetstore.unity.com/packages/tools/utilities/export-project-to-zip-243983>

Textures for Ground and Trees in Start:
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/hand-painted-nature-kit-lite-69220>

Externe Texturen:

Sky Texture:

https://polyhaven.com/a/kloppenheim_02

Roof Texture:

https://polyhaven.com/a/roof_07

Loading Screen:

Dieser wurde mit einer KI generiert genauer mit <https://app.scenario.com> der Prompt dafür war:

(mdjrny-v4 style, Loading screen, game, spooky, wide shot, house, fog, night, person looks at house)

Logo:

Das Logo des Spiels wurde auch mittels KI generiert auch mit <https://app.scenario.com> der prompt dafür war:

mdjrny-v4 style, ultra realistic, hyper-realistic, highly detailed, high quality, detailed, HDR, uhd, Octane rendering, game asset, game icon, game item, Logo, horror, labyrinth, Maze, neon green, simple, shooter, black stonebrick, sharp, kawai, cute, skeleton, anime, cartoon

Research:

Wenn ich nach einer funktionsweise oder Ähnlichem gesucht habe, habe ich mich auf <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html> umgesehen und auf Basis davon meine Funktionen Aufgebaut.