

Quellenangaben

Scripts:

Name	Autor	Quelle	Beschreibung
PortalTeleport/ PortalCamera/ PortalTextureSetUp	Brackeys	https://www.youtube.com/watch?v=cuQao3hEKfs&t=191s eingesehen 01.07.2018	Wird beim Portal des ersten Levels verwendet
Enemy/Boat Path/EnemySpawner	quill18creates	https://www.youtube.com/watch?v=b7DZo4jA3Jo eingesehen 01.07.2018	In Level1 für die Gegnerwellen verwendet, In Level 2 leicht abgeändert als Boatpath zum Bewegen des Bootes.
Flickering	Alexander Zotov	https://www.youtube.com/watch?v=9n6RulcRMc&list=PLTw9tqO9xuO_h7XLZ_aiBib-fYYnJ6spN&index=50&t=0s eingesehen 01.07.2018	Verändert die Stärke der Beleuchtung bei den Fackeln.
FieldController	Knut Hartmann	Labor Spieleprogrammierung HS Flensburg	Zum Verändern des HUDs.

Code Teile:

Jump	SpaceZomby	https://www.youtube.com/watch?v=xMvdUnjb2HM eingesehen 01.07.2018	Methode leicht verändert und als Fremdcode1 im Script PlayerController markiert.
ThirdpersonCamera	Filmstorm	https://www.youtube.com/watch?v=LbDQHv9z-F0 eingesehen 01.07.2018	Fremdcode als Fremdcode2 im Script CameraMovement markiert.

Alle vollständige Fremd Assets Scripts sind im External Assets Ordner. Code Teile wurden in dem eigenen Script, je nach Beschreibung hier in den Quellenangaben, im Code markiert.

Quellenangaben

Other Assets:

Name	Autor	Quelle	Beschreibung
ProBuilder	Unity Technologies	Asset Store eingesehen 01.07.2018	-
ProGrid	Unity Technologies	Asset Store eingesehen 01.07.2018	-
ScreenCutOutShader	Killian McCabe	https://goo.gl/iKck1r eingesehen 01.07.2018	Wird für das Portal in Level 1 verwendet um den richtigen ausschnitt zu zeigen.
Lava Flowing Shader	Moonflower Carnivore	Asset Store eingesehen 01.07.2018	Der Untergrund im ersten Level
Volumetric Light	Slightly Mad	https://github.com/SlightlyMad/VolumetricLights/ eingesehen 01.07.2018	Zum Anzeigen von Volumetric Light bei den Turrets. Scripts werden an deren Spotlight und an der Kamera benutzt.
Scuffed Iron PBR Material	freepbr.com	https://freepbr.com/materials/scuffed-iron-pbr-metal-material/ eingesehen 01.07.2018	Wird als Materialwchsel bei der Endzene verwendet
Duke Nukem Sound	Gearbox Software	https://www.youtube.com/watch?v=2rAjily7rME eingesehen 01.07.2018	Sound File das bei der Endzene abgespielt wird.
Wood Texture Floor	Antonio Neves	Asset Store eingesehen 01.07.2018	Wird in der ersten Szene für die Tische verwendet
Cobblestone	YINGDUDE	Asset Store eingesehen 01.07.2018	Wird in der ersten Szene für die Burg verwendet
ADG_Textures	A dog's life software	Asset Store eingesehen 01.07.2018	Verschiedene Mauern Texturen werden in der 1. 2. Level für die Wand benutzt und im 3. Level und der Endzene werden vershiedene Texturen für die Steine aus dem Pack verwendet.
Hochschul Logo	HS Flensburg	Stud.ip	Hochschulloge das im Menü verwendet werden sollte