



Aufgabe 2: Paranoise

Ruben Brönnimann, Pascal Knecht & Marco Zollinger



Idee zu Paranoise

- Simple Monster AR-Horrorgame
 - Im Raum spawned ein Monster
 - Verfolgung des Players
 - Gruslige Geräusche über all im Raum



Ziele

- ARcore vertiefen
- Räumliche Immersion durch Geräuschkulisse
- Animierte Objekte
- Camera tracking

Demo

Umsetzung

- Unity 3D + Arcore
- 2D UI Hud
- 3D Sound Source + Listener on Camera
- 2D Distanz berechnung Spider to Camera



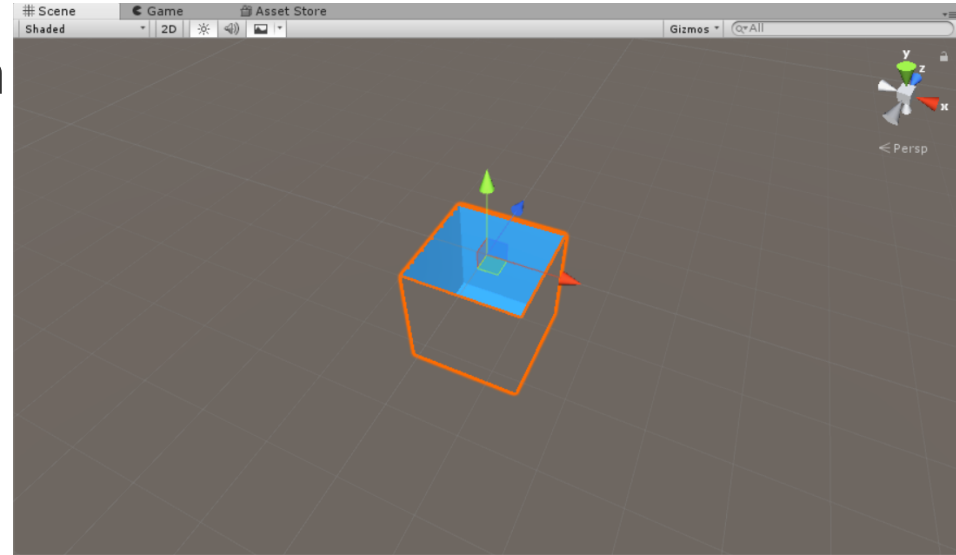


Arbeitsteilung

- Teamwork, alle haben überall mitgeholfen
- Ruben
 - Shader, UI & PortalAusrichtung Objekte an Kamera
- Pascal
 - 3D Sound & Animation
- Marco
 - Geometrieberechnungen & ARcore Projektsetup

Herausforderungen

- Erweiterte Lösungsfindung (Unity 3D & C#)
- Studieren der Dokumentation
- Shader: Monster kommen aus dem Boden/Wänden
- Animationsausrichtung an Kamera
- Verschiedene Bugs
 - Sound, Animation





Erfolge

- Gesteckte Ziele im zeitlichen Rahmen erreicht
- Guten Einblick in Game Development erhalten
 - Ideen/Vorstellungen kommunizieren ist Key!
- Sehr angenehmes Team und gute Zusammenarbeit! :-)



Fragen?