



## Aufgabe 2: Paranoise

Ruben Brönnimann, Pascal Knecht & Marco Zollinger



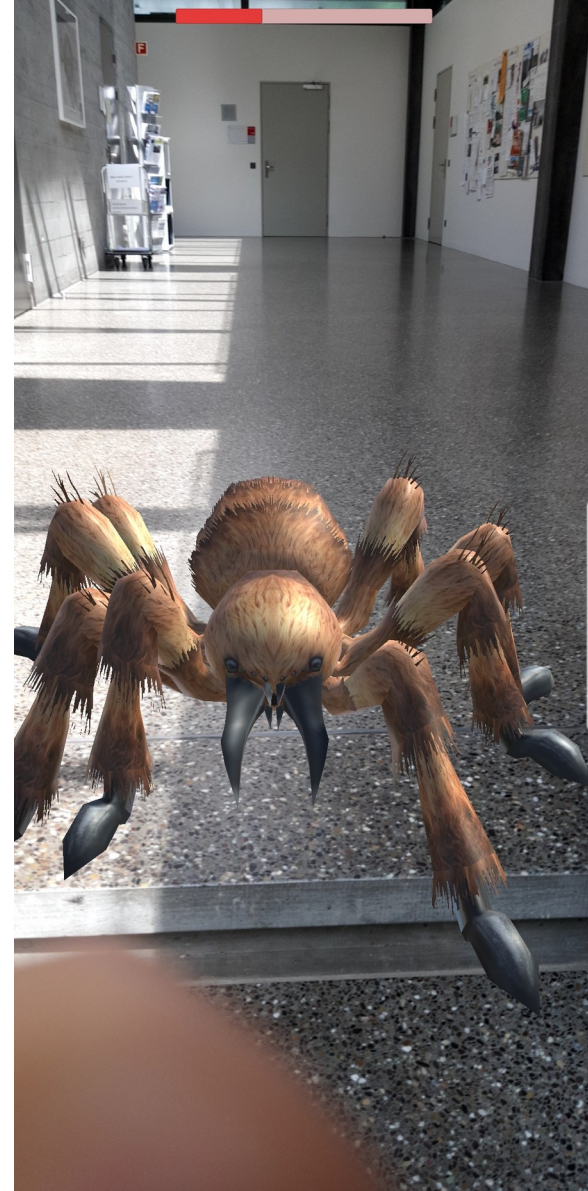
# Idee zu Paranoise

- 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



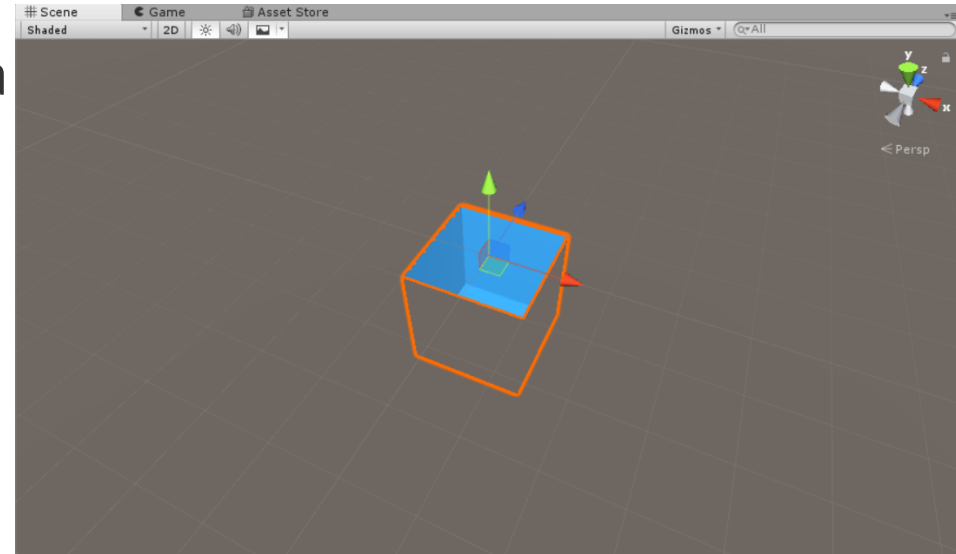


# Arbeitsteilung

- 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?