

Factsheet – Unhallowed Darkness

Team (MI / MMB im 6. Semester)

- Simon Robl
- Celine Wichmann
- Miriam Frommer
- Alice Schlotterbeck
- Lea Baumgärtner

Software

- Unity
- Visual Studio
- Tiled
- MediBang Paint Pro



Prototyp eines Adventure Games

- Setting: Tiefer, dunkler Wald, Friedhof
- Ziel: Junge Schwester vor der Dunkelheit retten.

Gameplay, Storytelling and Atmosphere

- Storytelling
 - Tragische, immersive Geschichte
- Besondere Gameplay Mechanik
 - Runen System
 - Einsatz elementarer Kräfte (wie Feuer etc)
- Atmosphäre
 - Selbst komponierte Musik
 - Fokus auf Licht und Schatten





UNHAJLOWED
DVKKIESS

MediaNight

Foyer UG (N10)