



Infos unter:

<http://mkdevgames.de>

<http://www.itom.fh-aachen.de/index.php/labor/das-itom/neuigkeiten>

MeetUps:

<https://www.meetup.com/de-DE/Aachen-Dev-Meetup/events/past/?scroll=true#upcoming>



ITOM | IT Organisation  
and Management

Studentpartners

# EINFÜHRUNG IN SPIELE ENTWICKLUNG MIT UNITY3D TEIL2-1

MSP-WEST  
MATHIAS KOHS

## TOOLS UND SOFTWARE

- AUTODESK
  - FH / RWTH - STUDENTEN
- UNITY
  - FREE UNTER \$100.000 UMSATZ
- OFFICE365
  - FH / RWTH - STUDENTEN
- BLENDER
  - FREE4ALL

<http://mkdevgames.de/2-uncategorised/10-freie-software-fuer-beginner>

## TOOLS UND SOFTWARE

- VISUALSTUDIOCODE
  - FREE4ALL
- VISUALSTUDIOCOMMUNITY
  - FREE FÜR NICHT KOMMERZIELLES UND KLEINE TEAMS
- NOTEPAD++
  - FREE4ALL
- PAINT.NET
  - FREE4ALL



<http://mkdevgames.de/2-uncategorised/10-freie-software-fuer-beginner>

## EXTRA TOOLS

### VERSIONIERUNG

- [HTTPS://GITHUB.COM/](https://github.com/)
- [HTTPS://BITBUCKET.ORG/](https://bitbucket.org/)

### SHOP

- [HTTPS://WWW.ASSETSTORE.UNITY3D.COM/EN/](https://www.assetstore.unity3d.com/en/)

Versionierung und Code-Controll:

<https://github.com/>

<https://bitbucket.org/>

Unity-AssetStore:

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/>

## AUFGABEN TEIL 1 T1

- BAUT EIN SCHNEEMAN (MIT KAROTTE ALS NASE UND SCHWARZEN AUGEN)
  - LAST DIE KAMERA DEM SCHNEEMAN FOLGEN
  - BEWEGT DEN SCHNEEMAN MIT DEN PFEILTASTEN (ÜBER TRANSFORM)
- BAUT EIN WEITEREN SCHNEEMAN DER ZU EINER BESTIMMTEN POSITION LÄUFT
  - LASST IHN LEUCHTEN

T1a:

- Camera als Child an den Schneemann „hängen“
- `Transform.Translate(0f, 0f, Input.GetAxis("Vertical") * movementSpeed * Time.deltaTime);`
- `Transform.Rotate(0f, Input.GetAxis("Horizontal") * rotationSpeed * Time.deltaTime, 0f);`

T1b:

- `nma = GetComponent<NavMeshAgent>();`
- `nma.SetDestination(Ziel.GetComponent<Transform>().position);`

## AUFGABEN TEIL 1 T2

- SUCHT IN DER SCRIPTREFERENCE NACH COLLIDER UND DEN TRIGGER METHODEN
- SUCHT IN DER SCRIPTREFERENCE NACH RIGIDBODY UND DEN FORCE METHODEN
- BAUT EIN JUMPPAD

```
void OnTriggerEnter(Collider other)
{
    other.GetComponent<MeshRenderer>().material.color = Color.green;
    other.GetComponent<Rigidbody>().AddForce(0f, 1500f, 0f);
}
```

```
void OnTriggerStay(Collider other)
{
}
```

## AUFGABEN TEIL 1 T3

- BAUT EINE KUGEL UND BEWEGT DIE PER FORCE
- LASST DIE KAMERA DER KUGEL FOLGEN

Details folgen



## QUELLE DER AUFGABE

- TUTORIAL FÜR EINE ANDERE ART SHOOTER:  
[HTTPS://UNITY3D.COM/DE/LEARN/TUTORIALS/PROJECTS/SURVIVAL-SHOOTER-TUTORIAL](https://unity3d.com/de/learn/tutorials/projects/survival-shooter-tutorial)
- STANDART-DATEN ASSETSTORE  
[HTTPS://WWW.ASSETSTORE.UNITY3D.COM/EN/#!/CONTENT/40756](https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/40756)

# SURVIVAL SHOOTER



• [HTTPS://WWW.ASSETSTORE.UNITY3D.COM/EN/#1/CONTENT/40756](https://www.assetstore.unity3d.com/en/#1/CONTENT/40756)

## VORGEHEN ZUM ÄNDERN DER SZENE AUS DEM AS

- IN ENVIRONMENT 2X LEVELEXTENT LÖSCHEN
- ENVIRONMENT 4X COPIEREN UND AUSRICHTEN
- BEI DEN NEUEN VARIANTEN IN TUTORIAL INFO

## UMBAU DES SURVIVAL SHOOTERS ZUM SHOOTER

- CAMERA FESTE AN PLAYER
- PLAYERMOVEMENT SCRIPT ANPASSEN
  - PLAYERTRANSFORM FINDEN
  - TURNING UMSCHREIBEN

Maus verstecken dazu in PauseManager im MenuCanvas anpassen:

```
void Start()
{
    Cursor.visible = false;
    Cursor.lockState = CursorLockMode.Locked;
    ....

    void Update()
    {
        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Escape))
        {
            Cursor.visible = true;
            Cursor.lockState = CursorLockMode.Confined;
            ...
        }
    }
}
```

## AUFGABEN TEIL2 T1

- BAUT WEITERE SPAWN-POINTS EIN
- BAUT DEN SCHNEEMAN IN DIESE PROJEKT EIN
  - BAUT DEN SCHNEEMAN IN EINER FARBE ALS DUMMY EIN
  - BAUT DEN SCHNEEMAN IN EINER ANDERE FARBE ALS BOT EIN
  - (GIBT DEM SCHNEEMAN EIN ANIMATION; [IDLE, MOVE, DEATH])

EnemyManager für den Spawn verwenden...

## AUFGABEN TEIL2 T2

- BAU DEN TELEPORTER FÜR DEN SPIELER IN DIE MAP EIN
- BAU EIN JUMP PAD FÜR DEN SPIELER IN DIE MAP EIN

Teleporter:

```
void OnTriggerStay(Collider c)
{
    c.GetComponent<Transform>().position = ZielOrt.transform.position;
}
```

JumpPad:

```
void OnTriggerEnter(Collider other)
{
    other.GetComponent<MeshRenderer>().material.color = Color.green;
    other.GetComponent<Rigidbody>().AddForce(0f, 1500f, 0f);
}
```

## AUFGABEN TEIL2 T3

- OPTIONAL:

- [HTTPS://UNITY3D.COM/DE/LEARN/TUTORIALS/PROJECTS/SURVIVAL-SHOOTER-TUTORIAL](https://unity3d.com/de/learn/tutorials/projects/survival-shooter-tutorial)

Das Tutorial für den original Shooter:

<https://unity3d.com/de/learn/tutorials/projects/survival-shooter-tutorial>

## DANKE FÜRS MIT MACHEN

NÄCHSTER TERMIN: 22.11.2016 E114



[HTTP://BIT.LY/UNITYUNTERLAGEN](http://bit.ly/unityunterlagen)



[HTTP://BIT.LY/UNITYMSPAC2](http://bit.ly/unitymspac2)