

INHALT

EINLEITUNG	11
Welche Werkzeuge benötigen wir?	12
Was bietet dieses Buch?	13
Wie arbeite ich mit diesem Buch?	13
Was brauchst du für dieses Buch?	14
Wie gut kennst du C#?	15
Hinweise für Lehrer	16
DAS ERSTE PROJEKT	17
Unity starten	18
Ein Objekt zum Spielen	22
Gravitation und Kollision	31
2D oder 3D?	37
Unity beenden	43
Zusammenfassung	45
Ein paar Fragen	46
... und eine Aufgabe	46
SCRIPT-PROGRAMMIERUNG	47
Ein Script erstellen	47
Klassen und Methoden	54
if-Strukturen	57
Schubsen oder schieben?	61
Mal schwerelos, mal »bouncy«	64
Import und Export	68
Zusammenfassung	73
Ein paar Fragen	74
... und eine Aufgabe	75

EINE FIGUR ZUM SPIELEN	77
Ein neues Spielobjekt	78
Bilder fürs Sprite	81
Ein Script für die Figur	84
Character Controller	88
Material und Textur	93
Zusammenfassung	101
Ein paar Fragen	102
... und eine Aufgabe	102
 JUMP & RUN	103
Steuersystem	104
Das richtige Bild	110
Eine eigene Methode	115
Laufen, Springen, Schubsen	118
Bouncy Ball	121
Trigger	123
Textures	127
Zusammenfassung	130
Ein paar Fragen	131
... und ein paar Aufgaben	132
 SIGHTSEEING IN 3D	133
Einfache Szene in 3D	134
Bewegte Kamera	138
Springen und Drehen	140
Player mit Kamera	144
3rd oder 1st Person?	148
Fertig-Player aus der Packung?	152
Zusammenfassung	156
Ein paar Fragen	157
... und ein paar Aufgaben	157
 LANDSCHAFTEN	159
Von der Ebene zum Terrain	160
Ein Gelände gestalten	163
Rundgang und Asset-Suche	167
Landschaftspflege	174
Vegetation	178

Noch mehr Details?	183
Zusammenfassung	188
Ein paar Fragen	189
... aber keine Aufgabe	189
 ERDE, WASSER, LUFT	 191
Auf und ab	192
Grenzkontrollen	195
Wind	199
... und Wasser	202
Entschlackungskur	208
Kugel mit Rigidbody	209
Kollision mit Folgen	212
Zusammenfassung	215
Ein paar Fragen	216
... und eine Aufgabe	216
 BAUWERKE	 217
Baumaterial	217
Platten legen	222
Prefab-Transport I	229
Prefab-Transport II	235
Innenansichten	237
Steigungen	241
Zusammenfassung	244
Ein paar Fragen	245
... und ein paar Aufgaben	245
 KLETTERN UND SCHWIMMEN	 247
Ein Kletter-Trigger	247
Der Player lernt klettern	250
Ein kleiner Schubs	253
See-Landschaft	257
Unterwasser-Atmosphäre	261
Waten, Schwimmen, Tauchen	264
Bewegungskontrolle	269
Zusammenfassung	271
Keine Fragen	272
... aber ein paar Aufgaben	272

ANIMATION UND NAVIGATION	273
Ein kleines Monster	274
Animator und Keyframes	277
Das »Ding« bewegt sich	282
Kleiner Probelauf	287
Ein Navigator für die Kreatur	290
Verfolgung an, Verfolgung aus	297
Hindernislauf	300
Zusammenfassung	303
Ein paar Fragen	304
... und eine Aufgabe	304
 SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD	305
Angriff und Verteidigung	306
Tödliche Kugeln	310
Animationen organisieren	312
Stehen – Gehen – Sterben	319
Tod des Players?	325
Die Kreatur wird zum Monster	326
Zusammenfassung	333
Ein paar Fragen	334
... aber nur eine Aufgabe	334
 STRAHLEN, PARTIKEL UND SOUND	335
Raycasting	335
Todesstrahlen	339
Partikelsysteme	343
Flammenwerfer	350
Schrittgeräusche	352
Noch mehr Sound?	356
Zusammenfassung	359
Ein paar Fragen	360
... und ein paar Aufgaben	360
 GAME TUNING	361
Die Kreatur rüstet auf	362
Gesundheits-Balken	364
Energiekontrolle für den Player	371
... und für die Kreatur	374

INHALT

Game Over	376
Aufmarsch der Gegner	378
Play the Game	382
Zusammenfassung	388
Keine Frage und keine Aufgabe mehr	389
 ANHANG A: UNITY INSTALLIEREN	 391
 ANHANG B: DEBUGGING	 405
 STICHWORTVERZEICHNIS	 409