

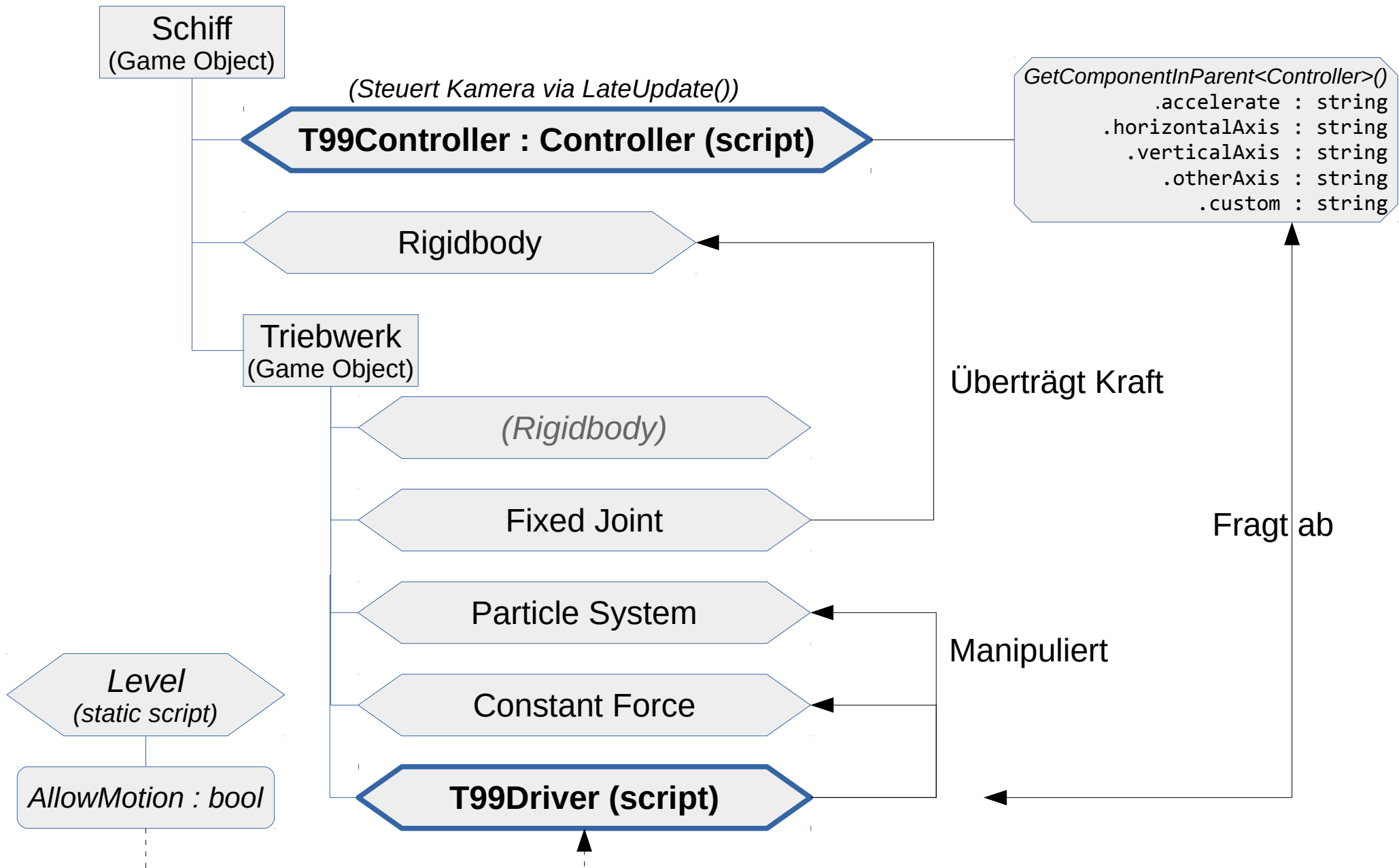
# Spieleprogrammierung 2015

Schiff und Level-Bau

# Zur Erinnerung: Verzeichnisstruktur

- **99** ersetzen durch **eigene** Teamnummer
- Assets/**Resources**/T99/ ← [Euer Schiff-Prefab]
- Assets/T99/ ← [Alles andere]

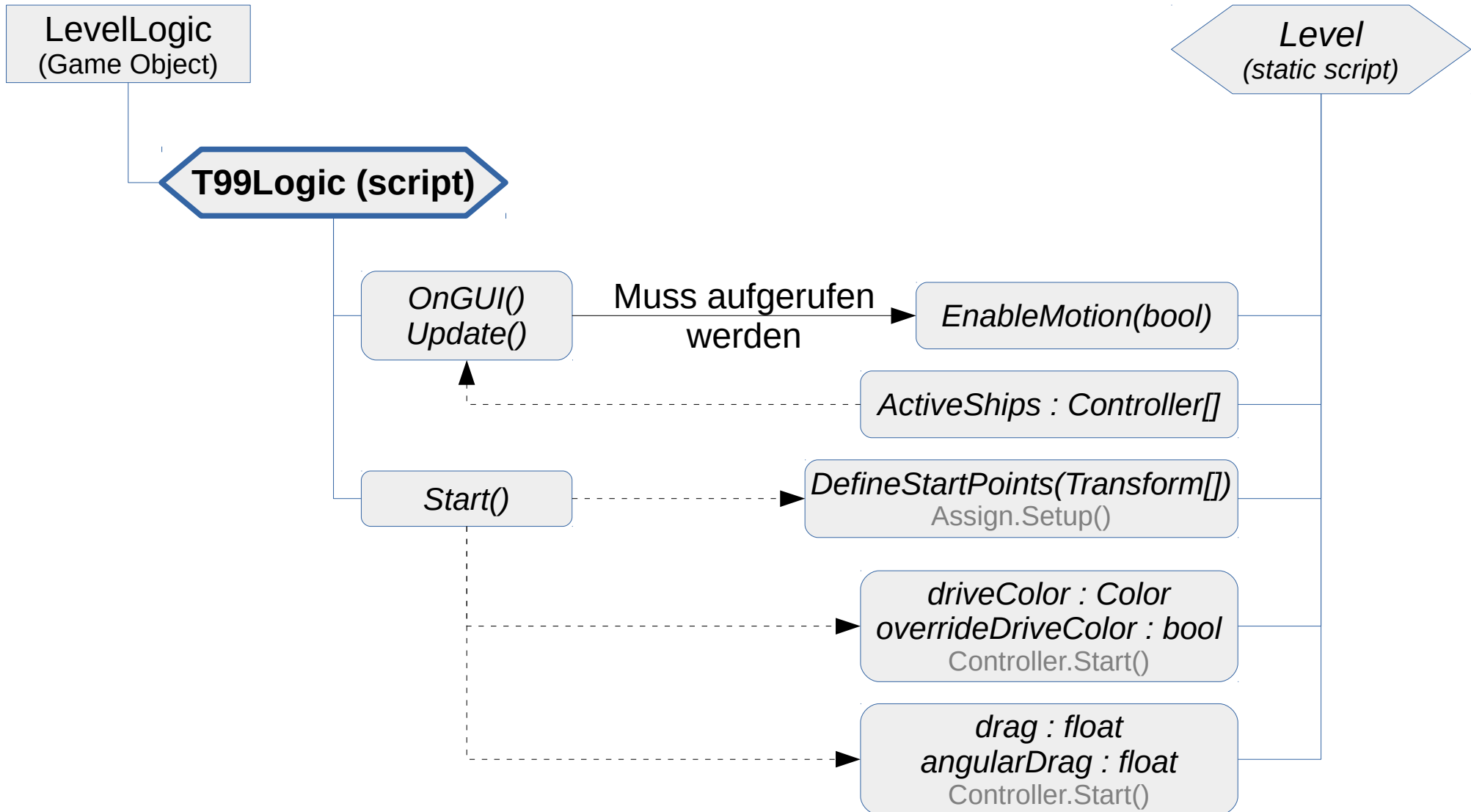
# Schiff-Aufbau



# Schiff linken

- Schiff aus der Szene nach 'Assets/Resources/T99/' ziehen → Prefab wird erstellt.
- T1 bis T20 werden automatisch geladen

# Level-Aufbau



# Level-Aufbau 2

