

Játékfejlesztés Unity3D keretrendszerrel

Önálló laboratórium

Vecsei Gábor

MDSZMA

2016. tavasz

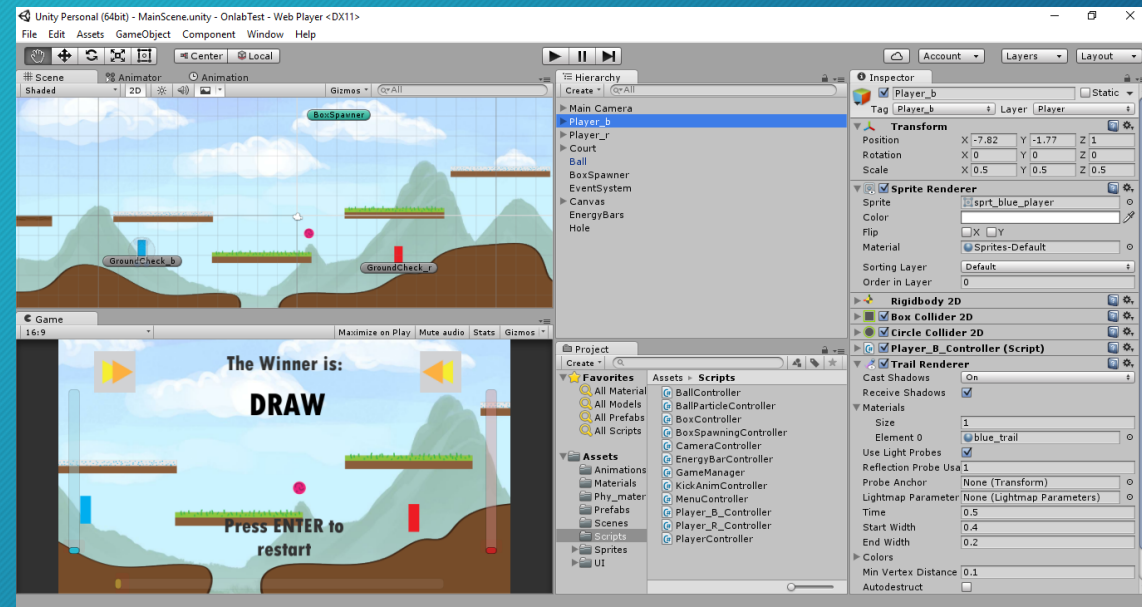
Miért választottam ezt a témát

- Van benne „múltam”
- Érdekelt, hogy áll össze egy egészszé
- Siker ha használják
- Grafikus/UI rész



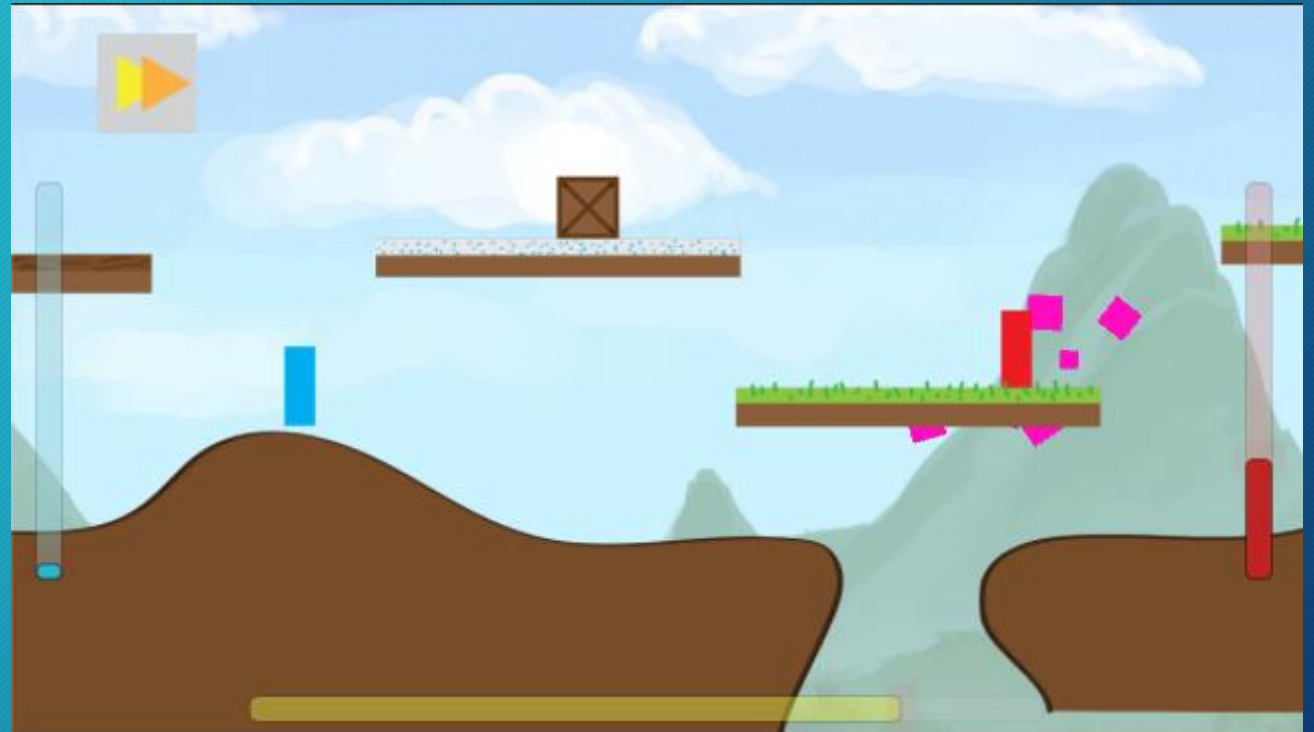
Unity Game Engine

- GameObjectek
- Komponensek
- Grafikus felület VS. Script
- Build options
- `void Start() {}`
- `void Update() {}`
- `void FixedUpdate() {}`



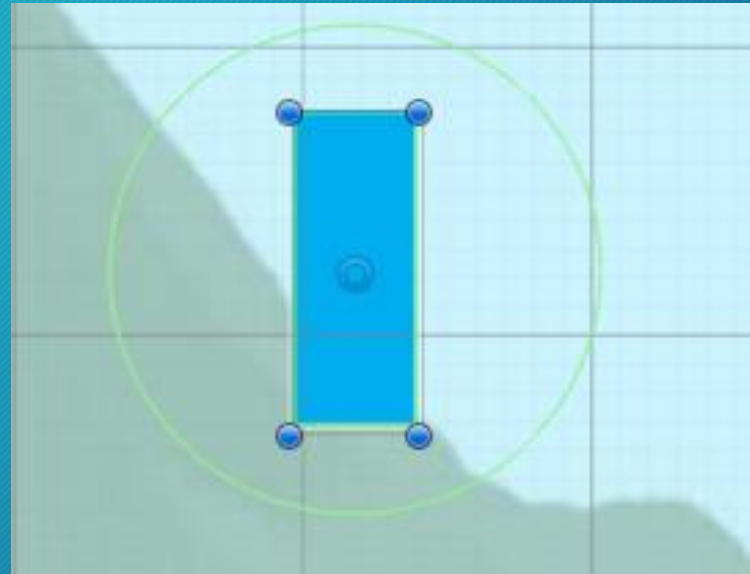
A játékról röviden

- 2 játékos
- Local multiplayer
- Labdát kell megszerezni
- Felszedhető szuper erők
- Kiütés / eldobás



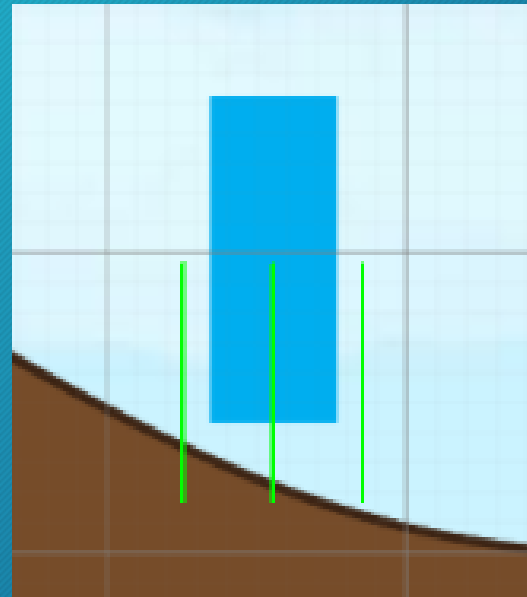
Players

- Komponenteisei
 - Rigidbody2D
 - BoxCollider2D
 - CircleCollider2D
- Base Class - PlayerController.cs
- Különböző inputok az irányításhoz



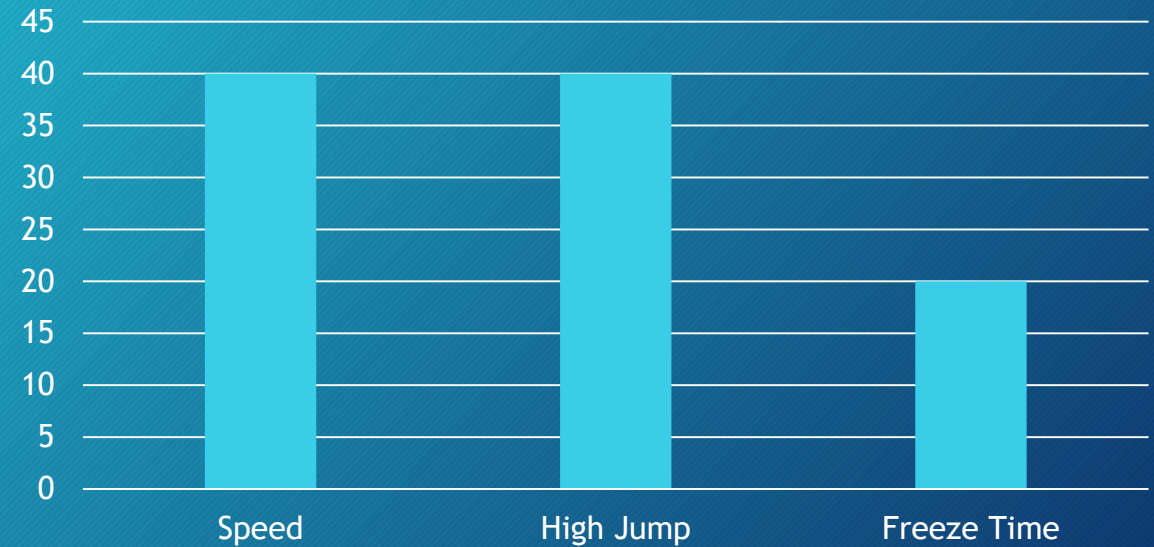
Player - Mozgás/Ugrás

- Velocity vs. AddForce
- Jobb felhasználói élmény
- Platformok és a gond velük
- Raycast2D: a megoldás
- Ugrásnál a földön vagyunk e?



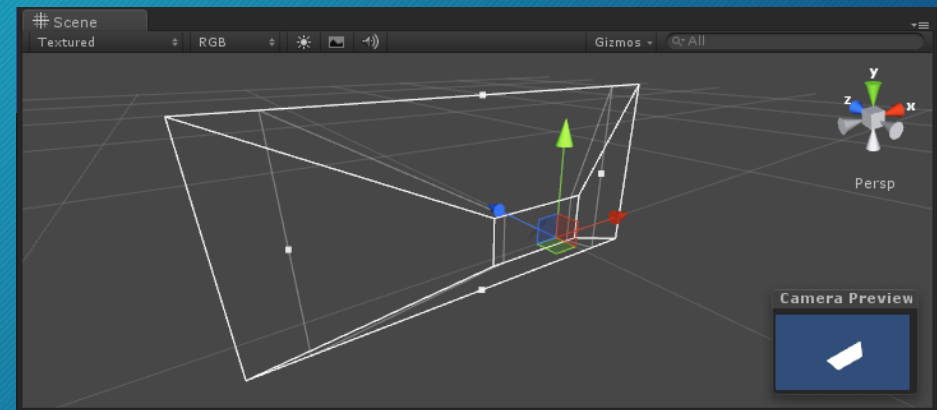
Power Ups

- Speed, High Jump, Freeze Time
- Random generálódik de súlyokkal
- Külön állítható idő nekik
- Játékos felhasználhatja



Kamera

- Fontos szerepe van
- Figyelembe veszi a megadott GameObjecteket
- Kiszámítja pozícióját, méretét
- Mindennek látszódnia kell!
- `Vector3.SmoothDamp`



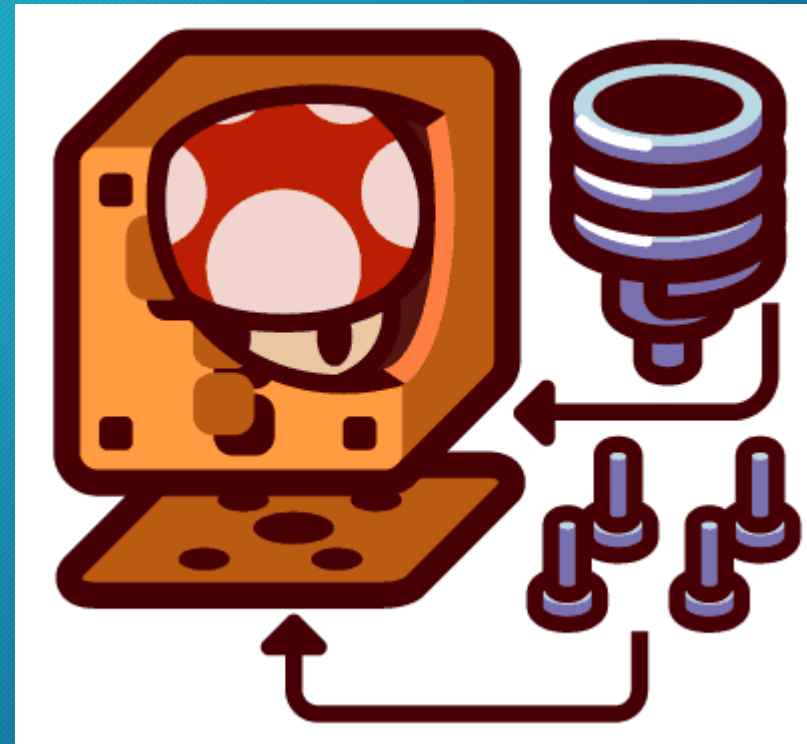
Box Spawning - láda leesése

- Random időközönként (min, max érték között)
- Random x pozíció
- Ernyő eltűnik mikor már földet ért
- `void OnCollisionEnter2D(Collision2D coll) {}`
- Power Up generálása



Make it better!?

- Spriteok készítése
- Hangok hozzáadása
- Animációk készítése
- Több felhasználható szuper erő
- Local ÉS Online multiplayer
- Hirdetések



Try it!

- <https://github.com/gaborvecsei/OnalloLaboratorium>

