
Einführung in die Spieleprogrammierung, SS 2019

1. Übungsblatt Abgabe: 15.05.2019

Aufgabe 1:

Sucht euch einen Unity Character. Achtet dabei darauf, dass er genügend Ausdruckskanäle mit sich bringt, dass eine Möglichkeit für Zeigegesten besteht, auch falls er keine Arme haben sollte. Euer Character sollte ein Skelett haben und eine Animation zur Fortbewegung mit sich bringen. Prinzipiell ist es ratsam einen Character mit humanoidem Skelett und entsprechender Bezeichnung zu verwenden.

Aufgabe 2:

Macht euren Character für den Spieler steuerbar:

1. Integriert euren gewählten Character als Player. W, A, S, D sollen ihn bewegen, Q,E rotieren. Achtet darauf, dass eine Animation beim Bewegen, eine andere bei Stillstand abgespielt wird.
2. Gebt ihm einen Angriff, Verteidigungs und Ausweichmechanismus. (Etwa durch Partikeleffekte oder Animationen)
3. Gegenstände sollen vom Spieler mittels des Characters aufgehoben werden können

Aufgabe 3:

Beschreibt KI Konzepte in 3 verschiedenen Spielen die ihr besonders interessant findet und begründet was sie besonders auszeichnet.

Aufgabe 4:

Entwerft das Konzept eines Minispiels mit Spielmechanik, die auf Interaktion mit der Umgebung (physikalische Objekte) beruht und eine möglichst interessante KI ermöglicht. Beschreibt euer Konzept auf einer A4 Seite mit Grafiken.

(Der Entwurf soll über die nächsten Übungsblätter realisiert werden)

Aufgabe 5:

Erstellt ein Accessoire für euern Character in Blender und importiert es in Unity. Ladet auch eure .blend Datei in eurem Git-Repository hoch!