Maturarbeit

Entwicklung eines Computerspiels mit Unity

# Einleitung

# Die Spiele-Engine Unity

## Die Unity Physik-Engine

### Das Dynamic Tree Modul

Ein Spiel besteht häufig aus tausenden von Objekten. Für den Spielverlauf muss häufig die Beziehung zwischen Objekten geprüft werden, zum Beispiel zur Prüfung:

* ob zwei Objekte miteinander kollidieren,
* ob ein Objekt aus Perspektive der Spielfigur sichtbar ist,
* oder zur zum Finden des Bodens

Dazu werden sogenannte Raycasts verwendet.

# Die Entwicklung von «Das Spiel»

# «Das Spiel»

# Nachwort

# Quellenverzeichnis