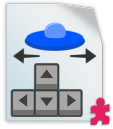











Cheatsheet

- [Cheatsheet](#)
 - [Bewegung](#)
 - [Eigenschaften](#)
 - [Gameplay](#)
 - [Bedingungen](#)
 - [Aktionen](#)
 - [Herausforderungen](#)

Bewegung

	Name	Beschreibung
	Move	Bewege ein Objekt mit den Pfeil- oder WASD-Tasten
	Rotate	Drehe ein Objekt mit den Preil- oder WASD-Tasten
	Jump	Lass ein Objekt springen
	AutoMove	Bewege ein Objekt automatisch
	AutoRotate	Drehe ein Objekt automatisch
	Push	Schiebe ein Objekt mit einer Taste
	FollowTarget	Das Objekt verfolgt ein Ziel
	Patrol	Das Objekt bewegt sich zwischen bestimmten Punkten




	Name	Beschreibung
	CameraFollow	Die Kamera guckt das Ziel an
	Wander	Das Objekt bewegt ziellos umher

Eigenschaften

	Name	Beschreibung
	Bullet	Belohnt mit Punkten wenn ein Spieler getroffen wird
	DestroyForPoints	Belohnt mit Punkten wenn das Objekt zerstört wird
	Resource	Kann aufgehoben und verwendet werden
	Collectable	Belohnt mit Punkten wenn das Objekt aufgehoben wird
	HealthSystem	Erlaubt einem Objekt "Leben" zu besitzen
	ModifyHealth	Heilt oder schadet dem Spieler bei Berührung

Gameplay

	Name	Beschreibung
	ObjectCreatorArea	Erzeugt Kopien von Objekten in dem Feld

	Name	Beschreibung
	ObjectShooter	Schießt Kopien von Objekten
	TimedSelfDestruct	Das Objekt verschwindet nach einiger Zeit
	PickUpAndHold	Hebe ein Objekt auf und trage es herum

Bedingungen

Benutze Bedingungen mit [Aktionen](#)

	Name	Beschreibung
	ConditionArea	Bedingung tritt ein, wenn ein Objekt das Feld betritt
	ConditionCollision	Bedingung tritt ein, wenn ein Objekt mit diesem Objekt zusammenstößt
	ConditionKeyPress	Bedingung tritt ein, wenn eine Taste gedrückt, gehalten oder losgelassen wird
	ConditionRepeat	Bedingung tritt immer wieder nach einer Zeit ein

Aktionen

Benutze Aktionen mit [Bedingungen](#)

	Name	Beschreibung
	On/Off	Aktiviert oder Deaktiviert ein Objekt

	Name	Beschreibung
	Create	Erzeugt ein neues Objekt
	Destroy	Zerstört ein Objekt
	Teleport	Bewegt ein Objekt sofort
	ConsumeResource	Benutzt eine Resource (siehe Attribute)
	DialogueBalloon	Zeigt eine Dialogzeile an
	LoadLevel	Lädt ein neues Level

Herausforderungen

- **Keine Gewalt** Mache ein Spiel ohne Gewalt. Du darfst Skripts wie *Destroy* und *BulletAttribute* weiterhin verwenden, jedoch auf kreative Weise.
- **Crafting system** Erstelle ein Crafting-System mithilfe der Aktion *ResourceAttribute* und *ConsumeResource* oder eines Händlers, der zu bestimmten Preisen verschiedene Artikel zum Verkauf anbietet.
- **Benutze deine eigenen Grafiken** Importiere deine eigenen Grafiken aus dem Internet. Bleibe bei .png =64x64-Bildern für Zeichen und Elemente, um Transparenz zu erhalten.
- **Füge Geräusche hinzu** Habe ein paar Soundeffekte im Spiel. Du kannst sie mit einer beliebigen Bedingung und der *AudioSource*-Komponente abspielen.
- **Endless scrolling** Erstelle ein endloses Spiel, indem Sie mit dem *AutoObjectSpawner* Inhalte erstellen und die Kamera oder die ganze Welt mit *AutoMove* bewegen.
- **Level Design** Unterteile ein Spiel in mehrere Ebenen und füge eine *LoadLevel*-Aktion hinzu, um sie zu laden (vielleicht über ein Menü?)
- **Multiplayer** Erstelle ein Spiel, das von vielen Spielern auf derselben Tastatur gespielt werden soll, indem Sie ihnen alle eine Taste zuweisen.
- **Klatsch & Tratsch** Füge Dialoge und eine Art Auswahl zwischen diesen ein.
- **Der nächste Schritt** Versuche dich beim Programmieren, indem du ein einfaches Skript erstellen und es mit den im Playground enthaltenen Skripten interagieren lassen.