

Beleg von Computergrafik

„3D Auto with Player Simulation“(Unity)

Mitgliedern:

- **Alain Ngoufack, s0557214**
- **Jean Franklin Kamani, s0555096**

Ziel des Spiels: Ein Auto mit einem Player (mit Waffe) zu steuern, hier kann der Player ohne Auto gesteuert werden, oder kann man einfach das Auto mit dem Player fahren und die Objekte, die sich auf den Weg befinden zerstören.

Verwendete Tools : free Assets auf assetstore

- **Auto :** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/vehicles/land/low-poly-sport-car-me-12133>
- **Road:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/roadways/kajaman-s-roads-free-52628>
- **Waffe von Spieler:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/guns/low-poly-gun-pack-4725>
- **Spieler:** <https://charactergenerator.autodesk.com/> → hier wird der Spieler erstellt und nach Unity importiert.
- **CharacterController:** In Unity durch (Import Packages → Characters);

Bedienung

Steuerung Auto:

- **Key Up:** Beschleunigung von Auto
- **Key Down:** Rückfahrt
- **Direction Key:** Recht und Link (nach link oder recht zu lenken)
- **Key B:** Vorne Licht während der Fahrt ausmachen
- **Key W:** Warnung Licht (alle Licht blinken)
- **Key Space:** Bremsen mit hinteren Licht Beleuchtung

Steuerung Player: Animation und Bewegung

- **Key L:** der Key L muss man drücken festhalten, um den Player zu laufen bringen.
- **Key L+R:** Mit dieser Kombination von Key bringe ich mein Spieler zu rennen.
- **Key G:** dient für den Sprung auf Y-Achse
- **Key E:** Einsteig oder Aussteig von Spieler im Auto.
- **Key V oder Escape:** der Cursor von Maus in der PlayMode erscheinen,

Steuerung von Waffe:

- **Key T:** auf ein Objekt in Szene zu verschießen ;

Camera:

- **Camera 1:** diese Camera folgt das Auto während der Fahrt.
- **Player Camera, :** diese Camera kann einfach mit dem Mausen Cursor gesteuert werden,

GUI: in der SpielMode:

- Gsw: Als die Geschwindigkeit von meinem Auto während der fahrt
- Uhr: Die aktuelle Uhr von meinem Rechner
- Timer: die dauerte Zeit beim Spiel

Quelle Source

- <https://docs.unity3d.com/Manual/AnimationSection> → Die Animation von Spieler
- <https://docs.unity3d.com/Manual/WheelColliderTutorial.html> → Wheel Collinder Tuto
- <https://docs.unity3d.com/Manual/UICanvas.html> → Canvas für UI
- <https://docs.unity3d.com/Manual/InverseKinematics.html> → (Skript IKControl)
- <https://www.youtube.com/watch?v=r6GVEAhGc1M> → AutoController(Wheel Collinder)
- <https://www.youtube.com/watch?v=CGbpvRR3MMk> → AutoController
- <https://docs.unity3d.com/Manual/class-Camera.html> → Camera

Bei weiterer Entwicklung,würden wir :

- das Spiel verschöneren, mit Multiplayer and Networking
- Menü einbauen
- Gegner im Spiel hinzufügen