

Das Weblog rund um Software Entwicklung und Design auf der Microsoft Plattform.

[Home](#) [Apps](#) [Games](#) [Azure](#) [Webcasts](#) [Archiv](#) [Kontakt](#) [Blogger](#) [ALM](#)



Suchbegriff

Suchen

[<< VS Online mit Unity zur Source Code Verwaltung](#) | [Eventeinladung zum Thema Xamarin, 16.09.2014, Wien >>](#)

Flappy Bird Framework für Unity

Von [Joachim Leonfellner \(Gastblogger\)](#)

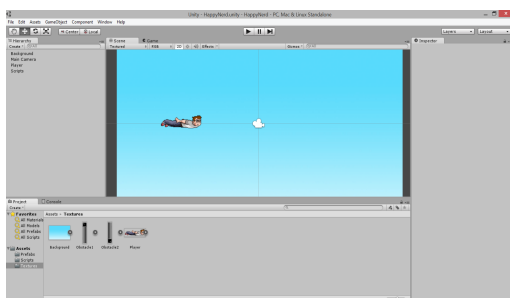
31. August 2014 08:10

Wer in letzter Zeit in den App Stores der verschiedenen Plattformen vorbeigeschaut hat, ist bestimmt über den einen oder anderen Flappy Bird Klon gestolpert. Bei diesem simplen Spiel geht es darum einen Vogel durch tippen auf den Bildschirm durch Hindernisse zu manövrieren und so den Highscore zu knacken. Mit dem [Happy Nerd Framework](#) für Unity lässt sich innerhalb weniger Minuten ein solches Spiel nachbauen.

Bei Unity handelt es sich um eine gratis Engine um sowohl 3D als auch 2D Games zu erstellen. Spiele die in Unity umgesetzt werden, laufen auf den verschiedensten Plattformen, darunter auch Windows, Windows Phone und Xbox. Unity kann hier gratis heruntergeladen werden.

Nach der Installation von Unity können wir das *HappyNerd.unity* Projekt öffnen und gleich unsere eigenen Spielelemente einbauen. Das Framework enthält bereits die gängige Ordnerstruktur mit funktionierendem Code und passenden Grafiken.

HappyNerd-master > HappyNerd > Assets			
<input type="checkbox"/> Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
Prefabs	30.06.2014 10:29	Dateiordner	
Scripts	30.06.2014 10:29	Dateiordner	
Textures	30.06.2014 10:29	Dateiordner	
<input checked="" type="checkbox"/> HappyNerd.unity	30.06.2014 10:29	Unity scene file	20 KB
HappyNerd.unity.meta	30.06.2014 10:29	META-Datei	1 KB
MetroTestCertificate.pfx	30.06.2014 10:29	Privater Informatio...	3 KB
MetroTestCertificate.pfx.meta	30.06.2014 10:29	META-Datei	1 KB
Prefabs.meta	30.06.2014 10:29	META-Datei	1 KB
Scenes.meta	30.06.2014 10:29	META-Datei	1 KB
Scripts.meta	30.06.2014 10:29	META-Datei	1 KB
Textures.meta	30.06.2014 10:29	META-Datei	1 KB



Prefabs – sind Spielobjekte die häufig wiederverwendet werden. So zum Beispiel Gegner oder in unserem Fall die Hindernisse.

Scenes – eine Szene ist vergleichbar mit einem Level in dem Spiel

Scripts – dieser Ordner enthält den Source Code

Textures – hier werden alle Texturen und Bilder abgelegt die Teil unseres Spiels sind.

Mit einem Klick auf den Play Button kann der derzeitige Stand des Spiels jederzeit ausprobiert werden.

NEWSLETTER

EVENTS



AKTUELLE DOWNLOADS

Visual Studio
Jetzt kostenlos testen !

Windows Azure
Jetzt ausprobieren

FOLLOW ME

CODEFEST.AT PHONE APP



[Hol' dir codefest.at auf dein Windows Phone!](#)

[CodeFest.at](#) on Facebook

RECENTPOSTS

[Eigene 3D-Modelle mit der Kinect V2](#)

[Next Stopp Pizza Tour: JKU Linz am 7. April](#)

[IoT Projekte – ganz einfach mit Visual Studio realisieren](#)

[Georg Binders neuestes Microsoft TechUpdate ist live](#)

[Channel 9 of the week #videooftheweek](#)

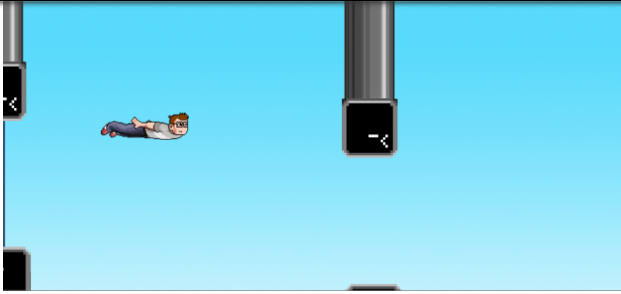
[Cross Plattform Entwicklung mit HTML5 & Javascript](#)

[Microsoft übernimmt Xamarin](#)

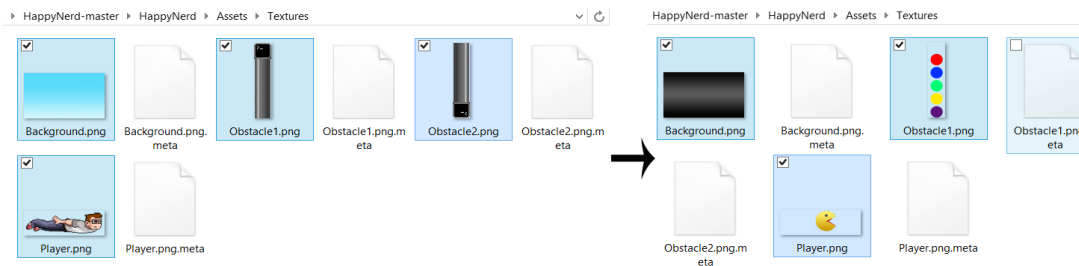
http://codefest.at/post/2014/08/31/Flappy-Bird-Framework-fur-Unity.aspx Go SEP MAR AUG

6 captures 5 Sep 2014 - 21 Aug 2016

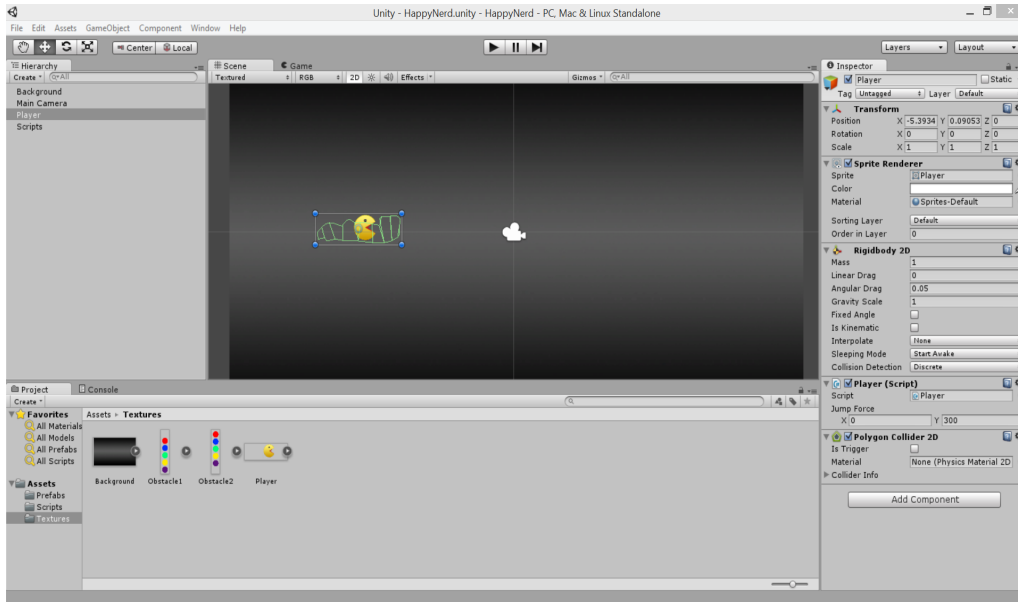
2014 2016 2017 About this capture



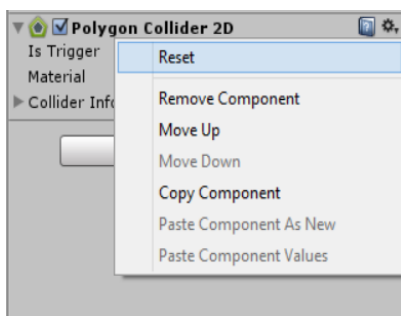
Um nun eigene Grafiken in das Spiel einzubauen kann müssen lediglich die PNG Bilder die sich im *Textures* Ordner befinden verändert und ersetzt werden.



Wenn sich die Abmessungen der Spielfigur oder der Hindernisse ändern muss zusätzlich noch der **Polygon Collider 2D** zurückgesetzt werden. Dieser ist zuständig um die Kollisionen zwischen Hindernis und Spielfigur auszulösen.



Um den Collider der Spielfigur zurückzusetzen wechseln wir in den **Inspector**, nachdem wir den *Player* ausgewählt haben, und klicken in den Einstellungen des **Polygon Collider 2D** auf **Reset**.



Channel 9 of the week
#videooftheweek

TAG CLOUD

.net academic agile alm API app
Apps architektur asp.net
asp.net mvc azure azure tutorial
build conference C# c++ cloud
cloud computing community css
design developer
development download
dreamspark event expression
framework Game Development
games general HTML5 imagine cup
internet explorer javascript
konferenz mango Metro Style App
mix Mobile

BLOGROLL

TechNet Team Blog Austr...
WindowsBlog.at
Giza-Blog.de
Tigraine
Jürgen Oberngruber's De...
Andreas Neuhauser's Blo...
WPF Blogger
bob's blog

Download OPML file

<http://codefest.at/post/2014/08/31/Flappy-Bird-Framework-fur-Unity.aspx>

Go

SEP MAR AUG

04

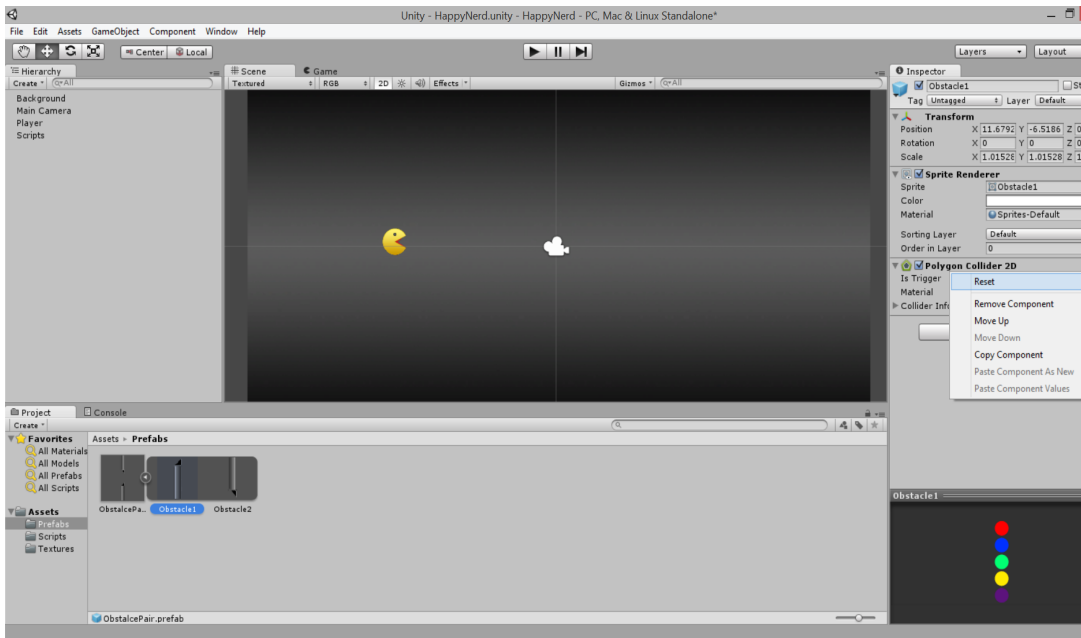
2014 2016 2017



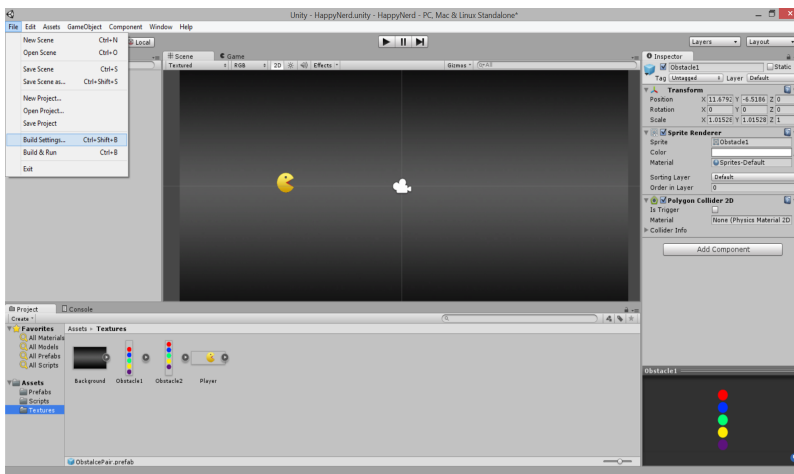
About this capture

6 captures

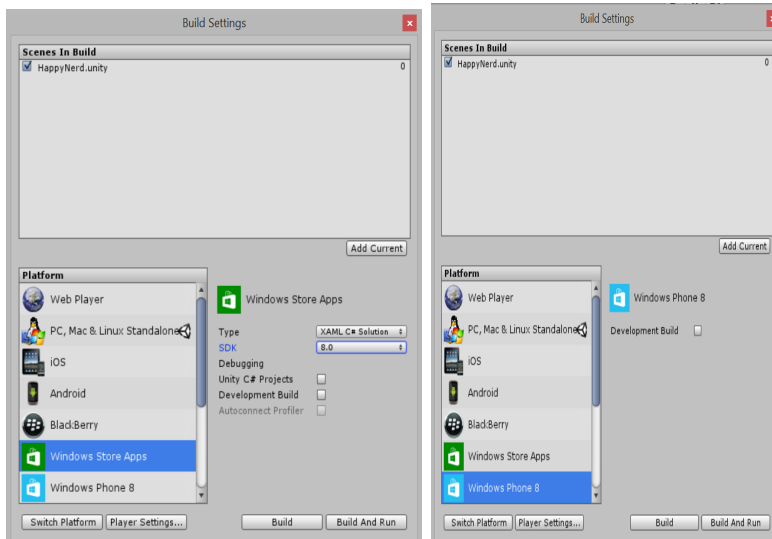
5 Sep 2014 - 21 Aug 2016



Nach diesen Anpassungen ist die angepasste Happy Nerd Version auch schon fertig. Um unser Spiel zu veröffentlichen, klicken wir unter File auf **Build Settings** und wählen die gewünschte Plattform aus.



Nach dem **Build** erhalten wir für die Windows Plattformen ein Visual Studio Projekt, das direkt auf dem Gerät oder dem Emulator gespielt werden kann.







http://codefest.at/post/2014/08/31/Flappy-Bird-Framework-fur-Unity.aspx Go

SEP MAR AUG
04
2014 2016 2017 About this capture

6 captures
5 Sep 2014 - 21 Aug 2016

Tags: [Flappy Bird](#) | [Unity](#) | [2D](#) | [Framework](#) | [Game Development](#) | [Tutorial](#) | [Windows 8](#) | [Windows 8.1](#) | [Windows Phone](#)

SHARE    

[Permalink](#) | [Kommentare \(0\)](#)

Ähnliche Beiträge

[Spiele-Entwicklung mit Unity und Visual Studio 2013](#)

Die Indie-Spieleentwicklung für die Microsoft Plattform hat mittlerweile auch schon eine längere Ges...

[SignalR und Unity in euren Multiplayer-Indie-Games](#)

Ihr, als .Net-Entwickler, kennt SignalR möglicherweise bereits als Microsoft-Programmierbibliothek u...

[VS Online mit Unity zur Source Code Verwaltung](#)




Als Bindeglied zu meinem letzten und in Vorbereitung auf meinen nächsten Blog-Eintrag möchte ich euc...

Kommentar schreiben

Name*

E-Mail*

Land  

Kommentar Live Vorschau    [quote](#)

☐ Benachrichtige mich bei neuen Kommentaren

Kommentar speichern

Datenschutzhinweis: Sie stimmen durch "Kommentar speichern" der Speicherung Ihrer Angaben durch Microsoft Österreich für die Beantwortung der Anfrage zu. Sie erhalten dadurch keine unerwünschten Werbezusendungen. Ihre Emailadresse wird auf Ihren Wunsch dazu verwendet Sie über neue Kommentare zu informieren.

Microsoft respektiert den Datenschutz. [Datenschutz & Cookies](#)

[Datenschutz & Cookies](#) · [Nutzungsbedingungen](#) · [Impressum](#) · [Markenzeichen](#)

© 2013 Microsoft. Alle Rechte vorbehalten · [BlogEngine.NET 2.7.0.0](#) · Diese Website wird für Microsoft von [atwork](#) gehostet.

powered by
atwork