

1 Nutzung der Materialien

Sie können die Materialien zu meinem Unity-Buch nach dem Herunterladen auf mehrere Arten nutzen:

- Zum Starten der ausführbaren Version der Projekte, wie es in den jeweiligen Kapiteln beschrieben wird.
- Zum Importieren des Unity Packages eines Projekts, wie es im Anhang des Buchs beschrieben wird. Anschließend können Sie die beteiligten Spielobjekte oder Programmabläufe in Ihre eigenen Projekte integrieren.
- Zum Öffnen eines Projekts im Unity Editor, um die beteiligten Spielobjekte und Programmabläufe zu verstehen.

In diesem Dokument wird der letztgenannte Punkt beschrieben, das Öffnen eines Projekts im Unity Editor. Es wird vorausgesetzt, dass Sie den Unity Hub und eine Unity-Version installiert haben, wie es in Kapitel 1 beschrieben wird. Das Öffnen eines Projekts besteht aus drei Vorgängen:

- Auswahl eines Projekts
- Laden eines Projekts
- Aktivieren der Spielszene (nur beim ersten Mal)

1.1 Auswahl eines Projekts

Entpacken Sie das Verzeichnis des gewünschten Beispielprojekts aus den Materialien zum Buch, zum Beispiel in das Verzeichnis **C:\UnityProjekte**. Starten Sie den Unity Hub und wechseln Sie auf der linken Seite auf die Registerkarte **PROJECTS**. Klappen Sie rechts oben die Liste **ADD** auf und wählen Sie den Listeneintrag **ADD PROJECT FROM DISK** aus.

Wählen Sie anschließend im Dialogfeld **SELECT A PROJECT TO OPEN** das Verzeichnis des gewünschten Beispielprojekts aus und betätigen Sie die Schaltfläche **OPEN**. Das Projekt erscheint als Eintrag in der Liste der Projekte.

1.2 Laden eines Projekts

Nach einem einfachen Klick auf den Eintrag eines Projekts in der Liste wird es in den Unity Editor geladen. Beim ersten Öffnen eines Projekts dauert der Vorgang etwas länger.

Nach dem ersten Öffnen eines Projekts muss die Spielszene aktiviert werden. Führen Sie zunächst einen einfachen Klick auf das Unterverzeichnis **SCENES** des Verzeichnisses **ASSETS** in der **PROJECT VIEW** am unteren Rande des Unity Editors aus. Der Inhalt des Verzeichnisses wird angezeigt. Führen Sie anschließend einen Doppelklick auf dem Asset **SAMPLESCENE** aus. Dadurch wird die Spielszene aktiviert.

Ab dem zweiten Öffnen eines Projekts verläuft der Vorgang deutlich schneller. Außerdem ist die Spielszene bereits aktiviert.

Beim Projekt »Szenenwechsel« führen Sie einen Doppelklick auf dem Asset **SCENE0** aus. Dadurch wird die erste Spielszene aktiviert. Die anderen beiden Szenen werden im Verlauf des Spiels aktiviert.