Schlosser

Spieleentwicklung mit Unity

Das umfassende Handbuch

Mit Praxis zum Game-Profi! Unity ist die Plattform für die Spieleentwicklung – egal, ob du gerade einsteigst oder schon eine Karriere in der Games-Branche im Blick hast. Unity steckt hinter großen Games wie 'Pokémon Go', 'Hollow Knight' oder 'Genshin Impact' und wird in der Indie-Szene geliebt. Lerne die Unity-Engine von Grund auf kennen: Dieses Handbuch ist dafür der perfekte Begleiter. Von den Grundkonzepten der Engine über Prefabs und Scripts bis zum komplexen 3D-Spiel mit coolen Features wirst du nach und nach zum Profi. Dieses Handbuch ist einstiegsfreundlich und umfassend zugleich. Max Schlosser zeigt dir von der Installation an, wie es geht, hält Praxisbeispiele bereit und hört auch bei anspruchsvollen Themen nicht auf, alles genau zu erklären. Du programmierst dabei nicht einfach fertige Spiele nach, sondern baust dir ein solides Repertoire auf, inklusive der Konzepte, Scripting mit C# und der Logik hinter den Effekten. Trainiere deine Skills und mach aus deinen besten Ideen spielbare Games! Aus dem Inhalt: - Installation und erste Schritte - Animationen und Sound - Figuren automatisch navigieren - Klassiker wie Pong, Flappy Bird und Tower Defense selbst entwickeln - UI-Layouts optimieren - Game Physics geschickt einsetzen - Scripting-Grundlagen mit C# - Objektorientierung, Generics, LINQ u. v. m. - Partikel und Modelle

Mit Praxis zum Game-Profi! Unity ist die Plattform für die Spieleentwicklung - egal, ob du gerade einsteigst oder schon eine Karriere in der Games-Branche im Blick hast. Unity steckt hinter großen Games wie 'Pokémon Go', 'Hollow Knight' oder 'Genshin Impact' und wird in der Indie-Szene geliebt. Lerne die Unity-Engine von Grund auf kennen: Dieses Handbuch ist dafür der perfekte Begleiter. Von den Grundkonzepten der Engine über Prefabs und Scripts bis zum komplexen 3D-Spiel mit coolen Features wirst du nach und nach zum Profi.
Dieses Handbuch ist einstiegsfreundlich und umfassend zugleich. Max Schlosser zeigt dir von der Installation an, wie es geht, hält Praxisbeispiele bereit und hört auch bei anspruchsvollen Themen nicht auf, alles genau zu erklären.
Du programmierst dabei nicht einfach fertige Spiele nach, sondern baust dir ein solides Repertoire auf, inklusive der Konzepte, Scripting mit C# und der Logik hinter den Effekten. Trainiere deine Skills und mach aus deinen besten Ideen spielbare Games! Aus dem Inhalt:- Installation und erste Schritte- Animationen und Sound- Figuren automatisch navigieren- Klassiker wie Pong, Flappy Bird und Tower Defense selbst entwickeln- UI-Layouts optimieren- Game Physics geschickt einsetzen- Scripting-Grundlagen mit C# - Objektorientierung, Generics, LINQ u. v. m.- Partikel und Modelle



49,90 €
49,90 € (zzgl. MwSt.)

vorbestellbar, Erscheinungstermin ca. Dezember 2026

Artikelnummer: 9783367118922
Medium: Buch
ISBN: 978-3-367-11892-2
Verlag: Rheinwerk Verlag GmbH
Erscheinungstermin: 08.12.2026
Sprache(n): Deutsch
Auflage: 2. Auflage 2026
Serie: Rheinwerk Computing
Produktform: Gebunden
Seiten: 935
Format (B x H): 168 x 240 mm

Kundenservice Verlag Dr. Otto Schmidt KG
Neumannstraße 10, 40235 Düsseldorf | kundenservice@otto-schmidt.de | 0221-93738-997 (Inland)