

# Auf einen Blick

1	Einführung .....	17
2	Das erste 2D-Projekt .....	29
3	Spiele Sie ein 2D-Jump&Run-Spiel .....	45
4	Entwickeln Sie ein 2D-Jump&Run-Spiel .....	54
5	Ein 2D-Breakout-Spiel .....	105
6	Ein 2D-Spiel für zwei Spieler .....	143
7	Ein Gedächtnistrainer als 2D-Projekt .....	163
8	Ein 2D-Space-Shooter .....	183
9	Das erste 3D-Projekt .....	205
10	Eine 3D-Animation .....	225
11	Ein 3D-Balancer .....	239
12	Ein 3D-Tetris .....	251
13	Ein Kopfrechentainer als 3D-Projekt .....	264
14	Golf spielen auf einem 3D-Terrain .....	277
15	Jagen auf einem 3D-Terrain .....	302
16	Eine Schlange aus 3D-Joints .....	325
17	Ein Renntraining und ein Autorennen .....	339
18	Erkunden Sie das Verlies .....	370
19	Ein Programmierkurs in C# .....	404
20	Speichern Sie eine Highscore-Liste .....	444
21	Arbeiten Sie mit mehreren Szenen .....	455
22	Allgemeine Hinweise .....	462

# Inhalt

## **1 Einführung** 17

---

<b>1.1</b>	<b>Was machen wir mit Unity?</b> .....	17
<b>1.2</b>	<b>Wie entsteht der programmierte Spielablauf?</b> .....	18
<b>1.3</b>	<b>Dateiendungen anzeigen lassen</b> .....	19
<b>1.4</b>	<b>Unity Hub installieren</b> .....	19
<b>1.5</b>	<b>Unity-Version installieren</b> .....	23
<b>1.6</b>	<b>MonoDevelop installieren</b> .....	25
<b>1.7</b>	<b>Beispielprojekte und Assets</b> .....	27
<b>1.8</b>	<b>Unity-Projekte und Unity-Versionen</b> .....	27

## **2 Das erste 2D-Projekt** 29

---

<b>2.1</b>	<b>Erstellung eines neuen Projekts</b> .....	29
<b>2.2</b>	<b>Wichtige Bereiche im Unity Editor</b> .....	30
<b>2.3</b>	<b>Das Spielobjekt »Main Camera«</b> .....	32
<b>2.4</b>	<b>Assets importieren</b> .....	33
<b>2.5</b>	<b>Spielobjekte einfügen</b> .....	34
<b>2.6</b>	<b>Ändern der Hierarchie</b> .....	35
<b>2.7</b>	<b>Eine Szene speichern</b> .....	37
<b>2.8</b>	<b>Die Komponente »Transform«</b> .....	38
2.8.1	Die Eigenschaften der Transform-Komponente .....	38
2.8.2	Werte in der »Inspector View« ändern .....	40
<b>2.9</b>	<b>Die Ansicht in der »Scene View«</b> .....	41
2.9.1	Positionswerte mithilfe der Maus ändern .....	42
2.9.2	Rotationswerte mithilfe der Maus ändern .....	43
2.9.3	Scale-Werte mithilfe der Maus ändern .....	44

<b>3</b>	<b>Spieren Sie ein 2D-Jump&amp;Run-Spiel</b>	<b>45</b>
<b>3.1</b>	<b>Wie geht das Spiel?</b>	<b>45</b>
<b>3.2</b>	<b>Unsere ersten Unity-Elemente</b>	<b>47</b>
3.2.1	Assets	48
3.2.2	Spielobjekte	49
<b>4</b>	<b>Entwickeln Sie ein 2D-Jump&amp;Run-Spiel</b>	<b>54</b>
<b>4.1</b>	<b>Erzeugen Sie Projekt und Assets</b>	<b>54</b>
<b>4.2</b>	<b>Fügen Sie Spielobjekte ein</b>	<b>55</b>
4.2.1	Schaffen Sie einen Hintergrund	55
4.2.2	Erzeugen Sie das Spielfeld	56
4.2.3	Setzen Sie den Affen auf den Boden	58
<b>4.3</b>	<b>Erstellen Sie den Spielablauf</b>	<b>61</b>
4.3.1	Wählen Sie die Entwicklungsumgebung	61
4.3.2	Führen Sie die Klasse »Spieler« ein	62
4.3.3	Bewegen Sie den Affen	66
4.3.4	Verhindern Sie die Drehung	71
4.3.5	Begrenzen Sie die Bewegung zur Seite	71
4.3.6	Treffen Sie die Bananen	73
4.3.7	Meiden Sie die Tiger	77
4.3.8	Die geschweiften Klammern	79
4.3.9	Die Tiger bewegen sich	80
<b>4.4</b>	<b>Gestalten Sie die Benutzeroberfläche</b>	<b>82</b>
4.4.1	Erstellen Sie die erste Anzeige	82
4.4.2	Sammeln Sie Punkte	84
4.4.3	Verlieren Sie Leben	87
4.4.4	Messen Sie die Spielzeit	88
4.4.5	Speichern Sie Werte dauerhaft	91
4.4.6	Geben Sie den Benutzern Hinweise	93
4.4.7	Starten Sie ein neues Spiel	97
4.4.8	Beenden Sie die Anwendung	100
4.4.9	Ideen für Ihre Erweiterungen	101
<b>4.5</b>	<b>Erzeugen Sie eine ausführbare Version</b>	<b>102</b>

<b>5</b>	<b>Ein 2D-Breakout-Spiel</b>	<b>105</b>
<b>5.1</b>	<b>Führen Sie das Spiel aus</b>	<b>105</b>
<b>5.2</b>	<b>Erzeugen Sie Projekt und Assets</b>	<b>106</b>
5.2.1	Fügen Sie ein Audio-Asset ein	107
5.2.2	Erstellen Sie ein 2D-Material	107
5.2.3	Lernen Sie 2D-Materialien kennen	108
5.2.4	Erzeugen Sie ein Prefab	110
<b>5.3</b>	<b>Fügen Sie Spielobjekte ein</b>	<b>111</b>
5.3.1	Füllen Sie das Spielfeld	111
5.3.2	Erzeugen Sie einen Ziegel	113
5.3.3	Wiederholen Sie den Vorgang	114
5.3.4	Wiederholen Sie die Wiederholung	116
5.3.5	Erzeugen Sie unterschiedliche Ziegel	117
5.3.6	Mehrfache Verzweigung mit »switch«-Ausdruck	119
<b>5.4</b>	<b>Erstellen Sie den Spielablauf</b>	<b>119</b>
5.4.1	Senden Sie den Ball ab	119
5.4.2	Bewegen Sie den Spieler	122
5.4.3	Sammeln Sie Punkte	123
5.4.4	Verlieren Sie Leben	126
<b>5.5</b>	<b>Gestalten Sie die Benutzeroberfläche</b>	<b>129</b>
5.5.1	Exportieren Sie ein Unity Package	129
5.5.2	Importieren Sie ein Unity Package	130
5.5.3	Passen Sie die Benutzeroberfläche an	131
5.5.4	Punkte, Leben und Infos anzeigen	133
5.5.5	Messen Sie die Spielzeit	134
5.5.6	Zeigen Sie die vorherige Zeit an	136
5.5.7	Starten Sie ein neues Spiel	137
5.5.8	Beenden Sie die Anwendung	141
5.5.9	Ideen für Ihre Erweiterungen	142
<b>6</b>	<b>Ein 2D-Spiel für zwei Spieler</b>	<b>143</b>
<b>6.1</b>	<b>Führen Sie das Spiel aus</b>	<b>143</b>
<b>6.2</b>	<b>Bereiten Sie das Spiel vor</b>	<b>145</b>
6.2.1	Erzeugen Sie Projekt und Assets	146

6.2.2	Erzeugen Sie Spielfeld und UI .....	146
6.2.3	Gestalten Sie das Spielfeld .....	148
<b>6.3</b>	<b>Erstellen Sie den Spielablauf .....</b>	<b>151</b>
6.3.1	Führen Sie den Aufschlag aus .....	151
6.3.2	Bewegen Sie die Spieler vertikal .....	153
6.3.3	Bewegen Sie die Spieler horizontal .....	156
6.3.4	Sammeln Sie Punkte .....	158
6.3.5	Eine kleine Übung .....	160
6.3.6	Ideen für Ihre Erweiterungen .....	161
<b>6.4</b>	<b>Künstliche Intelligenz .....</b>	<b>161</b>

---

## **7 Ein Gedächtnistrainer als 2D-Projekt** 163

---

<b>7.1</b>	<b>Führen Sie das Training aus .....</b>	<b>163</b>
<b>7.2</b>	<b>Bereiten Sie das Training vor .....</b>	<b>164</b>
<b>7.3</b>	<b>Das Training für drei Zahlen .....</b>	<b>165</b>
7.3.1	Verteilen Sie die Zahlen .....	166
7.3.2	Vermeiden Sie doppelte Positionen .....	169
7.3.3	Löschen Sie die Zahlen .....	171
7.3.4	Prüfen Sie die Reihenfolge .....	172
<b>7.4</b>	<b>Die Erweiterung des Trainings .....</b>	<b>174</b>
7.4.1	Machen Sie das Training leichter .....	175
7.4.2	Machen Sie das Training schwerer .....	176
7.4.3	Optimieren Sie das Training .....	179
7.4.4	Ideen für Ihre Erweiterungen .....	181

---

## **8 Ein 2D-Space-Shooter** 183

---

<b>8.1</b>	<b>Bereiten Sie das Spiel vor .....</b>	<b>184</b>
8.1.1	Gestalten Sie die beiden Explosions-Prefabs .....	185
8.1.2	Erzeugen Sie Ihr Raumschiff und die Geschosse .....	186
8.1.3	Erstellen Sie die anderen Raumschiffe .....	188
8.1.4	Gestalten Sie die Energieanzeige .....	189
8.1.5	Erstellen Sie die Benutzeroberfläche .....	189

<b>8.2</b>	<b>Erstellen Sie den Spielablauf .....</b>	<b>190</b>
8.2.1	Bewegen Sie Ihr Raumschiff, und feuern Sie .....	190
8.2.2	Bewegen Sie die Geschosse nach dem Abfeuern .....	193
8.2.3	Bewegen Sie die anderen Raumschiffe .....	193
8.2.4	Lassen Sie die Raumschiffe explodieren .....	195
8.2.5	Kollidieren Sie mit den anderen Raumschiffen .....	198
8.2.6	Führen Sie weitere Änderungen der Energie herbei .....	199
8.2.7	Messen Sie die Zeit, und beenden Sie das Spiel .....	201
8.2.8	Ausführbare Version .....	203
8.2.9	Eine kleine Übung .....	203
8.2.10	Ideen für Ihre Erweiterungen .....	204

---

## 9 Das erste 3D-Projekt 205

---

<b>9.1</b>	<b>Grundlagen eines 3D-Projekts .....</b>	<b>205</b>
9.1.1	Kamera, Skybox und Licht .....	205
9.1.2	Einfache 3D-Objekte .....	206
9.1.3	Farbiges Oberflächenmaterial .....	207
9.1.4	Oberflächenmaterial mit Textur .....	208
9.1.5	Oberflächenmaterial wechseln .....	210
9.1.6	Ansicht in der »Scene View« gestalten .....	211
<b>9.2</b>	<b>Verschieben und Drehen .....</b>	<b>213</b>
9.2.1	Spielobjekte drehen .....	213
9.2.2	Animiert verschieben .....	216
9.2.3	Kamera bewegen .....	218
9.2.4	Animiert drehen .....	221
9.2.5	Übersicht .....	223

---

## 10 Eine 3D-Animation 225

---

<b>10.1</b>	<b>Schaffen Sie die Voraussetzungen .....</b>	<b>225</b>
10.1.1	Betrachten Sie die fertige Animation .....	225
10.1.2	Bauen Sie das Beispiel auf .....	226
<b>10.2</b>	<b>Erstellen Sie die Animation .....</b>	<b>228</b>
10.2.1	Legen Sie die Animation an .....	228

10.2.2	Drehen Sie das rechte Bein .....	229
10.2.3	Erstellen Sie weitere Keyframes .....	230
10.2.4	Stellen Sie die Keyframes ein .....	231
10.2.5	Verschieben Sie das rechte Bein .....	232
<b>10.3</b>	<b>Arbeiten Sie mit dem »Animator Controller« .....</b>	<b>233</b>
10.3.1	Gestalten Sie die States .....	233
10.3.2	Erstellen Sie die Parameter .....	234
10.3.3	Erzeugen Sie die Transitions .....	235
<b>10.4</b>	<b>Fügen Sie das C#-Script hinzu .....</b>	<b>236</b>
10.4.1	Verbinden Sie Bewegung und Animation .....	236
10.4.2	Vervollständigen Sie die Animation .....	237
10.4.3	Ideen für Ihre Erweiterungen .....	238

## **11 Ein 3D-Balancer** 239

---

<b>11.1</b>	<b>Führen Sie das Spiel aus .....</b>	<b>239</b>
<b>11.2</b>	<b>Bereiten Sie das Spiel vor .....</b>	<b>240</b>
11.2.1	Erzeugen Sie Projekt und Assets .....	240
11.2.2	Erzeugen Sie Spielfeld und UI .....	241
11.2.3	Relative Transform-Werte .....	242
<b>11.3</b>	<b>Erstellen Sie den Spielablauf .....</b>	<b>244</b>
11.3.1	Drehen Sie die Platte .....	244
11.3.2	Bewegen Sie den Lederball und die Kamera .....	247
11.3.3	Ändern Sie die Punktzahl .....	248
11.3.4	Ideen für Ihre Erweiterungen .....	250

## **12 Ein 3D-Tetris** 251

---

<b>12.1</b>	<b>Führen Sie das Spiel aus .....</b>	<b>251</b>
<b>12.2</b>	<b>Bereiten Sie das Spiel vor .....</b>	<b>252</b>
12.2.1	Erzeugen Sie Projekt und Assets .....	252
12.2.2	Erzeugen Sie Spielfeld und UI .....	253
12.2.3	Erstellen Sie das Würfel-Prefab .....	254

<b>12.3</b>	<b>Erstellen Sie den Spielablauf</b>	255
12.3.1	Bewegen Sie die Würfel	255
12.3.2	Eine »generische Liste«	256
12.3.3	Fügen Sie Elemente zur Liste hinzu	257
12.3.4	Entfernen Sie Elemente aus der Liste	260
12.3.5	Eine kleine Übung	263
12.3.6	Ideen für Ihre Erweiterungen	263

## **13 Ein Kopfrechentrainner als 3D-Projekt** 264

---

<b>13.1</b>	<b>Führen Sie das Training aus</b>	264
<b>13.2</b>	<b>Bereiten Sie das Training vor</b>	265
<b>13.3</b>	<b>Erstellen Sie den Trainingsablauf</b>	266
13.3.1	Erzeugen Sie die Aufgabe und die Lösungen	266
13.3.2	Mischen Sie die Lösungen	269
13.3.3	Sammeln Sie Punkte	271
13.3.4	Verlieren Sie Leben	273
13.3.5	Ideen für Ihre Erweiterungen	275

## **14 Golf spielen auf einem 3D-Terrain** 277

---

<b>14.1</b>	<b>Führen Sie das Spiel aus</b>	277
<b>14.2</b>	<b>Bereiten Sie das Spiel vor</b>	278
14.2.1	Erzeugen Sie Projekt und Landschaft	279
14.2.2	Weisen Sie der Landschaft eine Textur zu	279
14.2.3	Erstellen Sie die drei Ebenen	280
14.2.4	Fügen Sie den Rand hinzu	283
14.2.5	Erstellen Sie die beiden Rampen	284
14.2.6	Setzen Sie Spieler und Ziel in die Landschaft	286
14.2.7	Arbeiten Sie mit einem »Physic Material«	287
<b>14.3</b>	<b>Erstellen Sie den Spielablauf</b>	288
14.3.1	Schlagen Sie den Spielball	288
14.3.2	Versetzen Sie das Ziel	291

14.3.3	Vermeiden Sie den Verlust des Spielballs .....	292
14.3.4	Ideen für Ihre Erweiterungen .....	294
<b>14.4</b>	<b>Ein weiteres Terrain .....</b>	<b>294</b>
14.4.1	Erzeugen Sie zehn Ebenen .....	295
14.4.2	Fügen Sie den linken und den rechten Rand hinzu .....	296
14.4.3	Fügen Sie den unteren und den oberen Rand hinzu .....	297
14.4.4	Erzeugen Sie die erste Rampe .....	298
14.4.5	Erstellen Sie alle Rampen links .....	299
14.4.6	Erstellen Sie alle Rampen rechts .....	299
14.4.7	Setzen Sie die Positionen .....	300

## **15 Jagen auf einem 3D-Terrain** 302

---

<b>15.1</b>	<b>Führen Sie das Spiel aus .....</b>	<b>302</b>
<b>15.2</b>	<b>Bereiten Sie das Spiel vor .....</b>	<b>305</b>
15.2.1	Erzeugen Sie Projekt und Landschaft .....	305
15.2.2	Steuern Sie den Zufall .....	305
15.2.3	Erzeugen Sie die weiteren Spielobjekte .....	309
15.2.4	Erstellen Sie die drei Prefabs .....	310
15.2.5	Zoomen Sie mithilfe eines Sliders .....	311
<b>15.3</b>	<b>Erstellen Sie den Spielablauf .....</b>	<b>313</b>
15.3.1	Bewegen Sie den Jäger .....	314
15.3.2	Treffen Sie die Ziele .....	316
15.3.3	Die Ziele starten eine Abwehr .....	318
15.3.4	Die Abwehr wird gefährlich .....	320
15.3.5	Messen Sie die Zeit .....	322
15.3.6	Ideen für Ihre Erweiterungen .....	324

## **16 Eine Schlange aus 3D-Joints** 325

---

<b>16.1</b>	<b>Führen Sie das Spiel aus .....</b>	<b>325</b>
<b>16.2</b>	<b>Bereiten Sie das Spiel vor .....</b>	<b>326</b>
16.2.1	Erzeugen Sie die Assets und die Platte .....	326

16.2.2	Erstellen Sie die Schlange und ihre Beute .....	327
16.2.3	Stellen Sie die gelenkigen Verbindungen her .....	329
<b>16.3</b>	<b>Erstellen Sie den Spielablauf .....</b>	<b>330</b>
16.3.1	Bewegen Sie die Schlange .....	330
16.3.2	Treffen Sie die Beute .....	331
16.3.3	Verkürzen Sie die Schlange .....	332
16.3.4	Zählen Sie die Punkte .....	334
16.3.5	Die Segmente treffen den Rand .....	335
16.3.6	Messen Sie die Zeit .....	336
16.3.7	Ideen für Ihre Erweiterungen .....	338

## **17 Ein Renntraining und ein Autorennen** 339

---

<b>17.1</b>	<b>Führen Sie das Renntraining aus .....</b>	<b>339</b>
<b>17.2</b>	<b>Führen Sie das Autorennen aus .....</b>	<b>341</b>
<b>17.3</b>	<b>Bereiten Sie das Renntraining vor .....</b>	<b>342</b>
17.3.1	Erzeugen Sie das Projekt und die Fahrbahn .....	343
17.3.2	Konstruieren Sie das Fahrzeug .....	344
17.3.3	Fügen Sie die Wheel Collider hinzu .....	345
<b>17.4</b>	<b>Erstellen Sie den Ablauf des Renntrainings .....</b>	<b>347</b>
17.4.1	Beschleunigen Sie das Fahrzeug .....	347
17.4.2	Lenken Sie das Fahrzeug .....	348
17.4.3	Folgen Sie dem Fahrzeug mit der Kamera .....	350
17.4.4	Bauen Sie die Begrenzungen auf .....	352
17.4.5	Eine »Lichtschranke« an der Startlinie .....	354
17.4.6	Messen Sie die Rundenzeiten .....	356
<b>17.5</b>	<b>Erweitern Sie das Renntraining zum Autorennen .....</b>	<b>358</b>
17.5.1	Erzeugen Sie das zweite Fahrzeug .....	359
17.5.2	Steuern Sie die Fahrzeuge getrennt .....	360
17.5.3	Teilen Sie den Bildschirm auf .....	362
17.5.4	Eine dritte Kamera für den Überblick .....	364
17.5.5	Getrennte Rundenzeiten nach einem Countdown .....	365
17.5.6	Ideen für Ihre Erweiterungen .....	369

## **18 Erkunden Sie das Verlies** 370

---

<b>18.1</b>	<b>Führen Sie das Spiel aus</b> .....	370
<b>18.2</b>	<b>Bereiten Sie das Spiel vor</b> .....	375
18.2.1	Die Planung des Verlieses .....	376
18.2.2	Der Aufbau einer Kammer .....	376
18.2.3	Erstellen Sie die ersten Spielobjekte .....	378
18.2.4	Bauen Sie das Prefab für die Kammer .....	379
18.2.5	Die Schlüssel, Kisten und Sperren .....	381
18.2.6	Gestalten Sie die Benutzeroberfläche .....	383
<b>18.3</b>	<b>Erstellen Sie den Spielablauf</b> .....	384
18.3.1	Folgen Sie dem Spieler mit der Kamera .....	385
18.3.2	Erstellen Sie alle Kammern .....	386
18.3.3	Konfigurieren Sie die Kammern .....	388
18.3.4	Gehen Sie durch ein Tor .....	391
18.3.5	Nehmen Sie den Schlüssel aus einer Schatzkiste .....	394
18.3.6	Schließen Sie eine Sperre auf .....	398
18.3.7	Speichern Sie den Spielstand .....	400
18.3.8	Laden Sie den alten Spielstand .....	401
18.3.9	Ideen für Ihre Erweiterungen .....	402

## **19 Ein Programmierkurs in C#** 404

---

<b>19.1</b>	<b>Das Unity-Projekt »Programmierkurs«</b> .....	404
<b>19.2</b>	<b>Grundlagen</b> .....	406
19.2.1	Variablen und Datentypen .....	406
19.2.2	Rechenoperatoren .....	408
19.2.3	Division von ganzen Zahlen .....	411
19.2.4	Verzweigungen .....	411
19.2.5	Logische Verknüpfungen .....	413
19.2.6	Schleifen und Zufallszahlen .....	415
<b>19.3</b>	<b>Datenfelder</b> .....	419
<b>19.4</b>	<b>Zeichenketten</b> .....	423
<b>19.5</b>	<b>Methoden</b> .....	425
19.5.1	Einfache Methode .....	426

19.5.2	Methode mit Parametern .....	426
19.5.3	Methode mit Rückgabewert .....	427
19.5.4	Methode mit Verweis-Parameter .....	429
<b>19.6</b>	<b>Generische Listen</b> .....	<b>430</b>
19.6.1	Hilfsmethode »AusgabeListe()« .....	432
19.6.2	foreach-Schleife .....	433
<b>19.7</b>	<b>Daten auf der Festplatte</b> .....	<b>434</b>
19.7.1	Daten speichern .....	434
19.7.2	Daten laden .....	435
19.7.3	Kontrolle der Daten .....	436
<b>19.8</b>	<b>Objektorientierung</b> .....	<b>437</b>
19.8.1	Die Spielobjekte im »Unity Editor« .....	438
19.8.2	Die Klasse »Spieler« .....	440
19.8.3	Änderungen aller Objekte der Klasse .....	441
19.8.4	Änderungen einzelner Objekte .....	442

## **20 Speichern Sie eine Highscore-Liste** 444

---

<b>20.1</b>	<b>Definition der eigenen Klasse</b> .....	<b>444</b>
<b>20.2</b>	<b>Nutzung der eigenen Klasse</b> .....	<b>446</b>
20.2.1	Generische Liste erzeugen und füllen .....	447
20.2.2	Generische Liste anzeigen .....	448
20.2.3	Einen neuen Eintrag hinzufügen .....	449
20.2.4	Alles speichern, alles löschen .....	452
20.2.5	Der Anzeige-Schalter .....	453

## **21 Arbeiten Sie mit mehreren Szenen** 455

---

<b>21.1</b>	<b>Der Ablauf des Projekts</b> .....	<b>455</b>
<b>21.2</b>	<b>Der Aufbau der ersten Szene</b> .....	<b>456</b>
<b>21.3</b>	<b>Weitere Szenen</b> .....	<b>460</b>

## 462

<b>22.1</b>	<b>Projekte bearbeiten</b> .....	462
22.1.1	Projekte umbenennen .....	462
22.1.2	Projekte kopieren .....	463
<b>22.2</b>	<b>Unity Packages</b> .....	464
22.2.1	Exportieren Sie ein Unity Package .....	464
22.2.2	Importieren Sie ein Unity Package .....	465
<b>22.3</b>	<b>Unity unter anderen Betriebssystemen</b> .....	466
22.3.1	Unity unter macOS installieren .....	466
22.3.2	Unity unter Ubuntu Linux installieren .....	467
<b>22.4</b>	<b>Browser-Anwendungen erstellen</b> .....	468
<b>22.5</b>	<b>Android-Apps erstellen</b> .....	470
22.5.1	Änderungen im Code .....	470
22.5.2	Installieren Sie den Android Build Support .....	472
22.5.3	Stellen Sie die Player Settings ein .....	472
22.5.4	Führen Sie den Android-Build durch .....	474
22.5.5	Starten Sie die App unter Android .....	474
<b>22.6</b>	<b>Bonusprojekte</b> .....	475
22.6.1	Bonusprojekt »TomsFrogger« .....	475
22.6.2	Bonusprojekt »TomsPacman« .....	476
<b>Index</b> .....		<b>478</b>