

## Einstieg in Unity

### Description

Unity ist eine große Engine und es sollte kaum möglich sein, alles in unter 500 Seiten ausführlich zu beschreiben. Die Frage bleibt somit, ob diesem Buch zumindest ein guter Einstieg für Anfänger gelingt.

Der Traum vom eigenen Spiel – für viele Programmierer eine reizvolle Vorstellung. Mit der Spiele-Engine Unity lässt sich dieser Traum verwirklichen. Doch der Einstieg kann kompliziert sein. Abhilfe verspricht das Buch „Einstieg in Unity“ von Thomas Theis.

Auf über 450 Seiten führt der Autor den Leser Schritt für Schritt in die Bedienung von Unity und die C#-Programmierung ein. Anhand von 18 kompletten Spielen lernen die Leser die wichtigsten Funktionen von Unity kennen.

Theis erklärt komplexe Sachverhalte einfach und verständlich. Zahlreiche Abbildungen und Codebeispiele unterstützen den Lernprozess. Der Schreibstil des Autors ist motivierend.

### Ein Buch für Anfänger

Das Buch ist ideal für Einsteiger, die noch keine Erfahrung mit Unity oder C# haben. Die ersten Kapitel führen die Leser behutsam an die Grundlagen heran. Vorkenntnisse in Programmierung sind nicht erforderlich, aber vorteilhaft.

### Praxisorientierte Beispiele

Der große Vorteil des Buches liegt in den zahlreichen praxisorientierten Beispielen. Anhand von 18 Spielen lernen die Leser die wichtigsten Funktionen von Unity kennen. Allerdings stellt sich die Frage, ob 18 kleine Spiele wirklich besser sind als wenige, aber etwas komplexere Beispiele.

### Schritt-für-Schritt-Anleitungen

Die Anleitungen im Buch sind leicht verständlich. Theis erklärt jeden Schritt genau und zeigt mögliche Fehlerquellen auf. So können die Leser die Spiele Schritt für Schritt nachbauen und dabei ihr Wissen vertiefen. Allerdings bleibt das Buch konzeptbedingt an vielen Stellen sehr oberflächlich.

## Kritikpunkte

Der Code im Buch basiert auf einer älteren Version von Unity, was ein generelles Problem mit solchen Büchern ist. In der Zwischenzeit hat sich die Engine weiterentwickelt, so dass einige der Codeschnipsel nicht mehr richtig funktionieren.

Zudem sind manche Erklärungen an einigen Stellen zu tiefgreifend. Absolute Programmieranfänger könnten hier Schwierigkeiten haben, dem Autor zu folgen.

## Fazit

Trotz kleinerer Kritikpunkte ist das Buch „Einstieg in Unity“ eine gute Wahl für alle, die die Spieleentwicklung mit Unity lernen möchten. Die zahlreichen Beispiele und der motivierende Schreibstil des Autors machen das Lernen leicht. Dennoch hätte ich mir mindestens ein komplexeres Projekt gewünscht, in dem etwas tiefer in die Fähigkeiten der Engine eingetaucht wird. Zudem ist es als Nachschlagewerk leider nur bedingt geeignet. Deshalb bleibt es eine Kaufempfehlung mit gewissen Einschränkungen. Wer im Thema komplett neu ist, sollte das Buch lesen. Wer hingegen über die absoluten Grundlagen hinweg ist, wird damit leider nicht sehr glücklich.

## Informationen

Buchtitel: Einstieg in Unity: 2D- und 3D-Spiele entwickeln

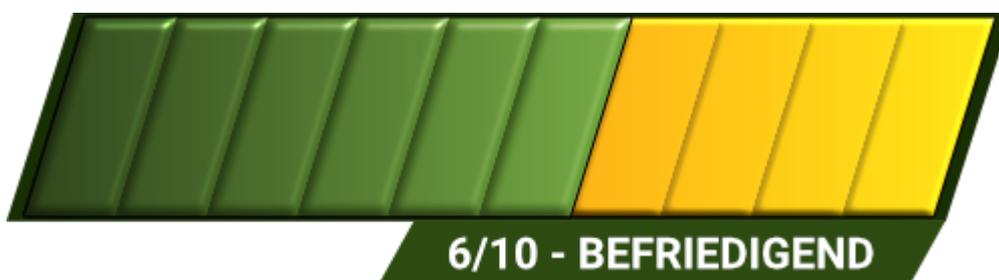
Autor: Thomas Theis

Verlag: Rheinwerk Computing

Format: Print

Umfang: 487 Seiten

## Wertung



### Date Created

13. März 2024

### Author

mathiasburton