

# Spieleentwicklung mit Unity

## Das umfassende Handbuch

» Hier geht's  
direkt  
zum Buch

# DAS VORWORT

# Vorwort

Als ich mit 13 Jahren das erste Mal ein Tutorial für YouTube aufgenommen habe, wusste ich nicht wirklich, warum ich eigentlich Lust hatte, mein Wissen mit anderen zu teilen. Heute bin ich zehn Jahre älter und weiß es besser: Ich möchte mehr Menschen für die unglaublich großartige, zukunftssträchtige und lustige Spieleentwicklung begeistern. Ich glaube fest daran, dass viele Menschen tolle Spiele entwickeln können, ohne dass sie es bisher wissen. Wie du schon auf den ersten Seiten des Buches merken wirst, habe ich eine Menge Gedanken in die Frage gesteckt, wie du den Einstieg perfekt meistern kannst. Ich glaube, meine Vision erfüllt zu haben – denn das hier ist kein einfaches Handbuch, das stumpf Inhalte herunterrattert, sondern immer den Gedanken im Vordergrund hatte, dass du gut mit ihm lernen sollst und dabei alle wichtigen Grundlagen auf deiner Reise mitnimmst. Das hier ist nicht *ein* Buch, es ist *dein* Buch!

Dieses Vorwort ist das letzte, was ich geschrieben habe. Gleichzeitig kann ich sagen: Dieses Buch zu schreiben, war wahrscheinlich die verrückteste Idee, die ich im ganzen Leben hatte (und glaub mir, ich hatte schon viele verrückte Ideen). Während ich mein Wissen niedergeschrieben habe, habe ich ein Vollzeitstudium belegt und war gleichzeitig in zwei Projekten angestellt. Wie ich dabei die Zeit gefunden habe, diesen Wälzer zu schreiben? Das werde ich mich in den nächsten Monaten und Jahren wohl noch mehr als nur einmal fragen. In jedem Fall weiß ich, dass ich nicht nur unglaublich stolz auf das Buch bin, sondern es (hoffentlich) nur mein erster Schritt ist, um vielen Menschen zeigen zu können, wie nah Kreativität, Spaß, Programmierung und die Arbeit am Computer doch zusammenliegen.

Ich danke allen, die mich während des Schreibprozesses begleitet haben. Besonders bedanke ich mich bei meiner ganzen Familie, allen voran meinen Eltern und meinem Bruder, die in der gesamten Zeit eine große Stütze waren. Auch danke ich meinen Freunden und Kommilitonen, die wegen meiner Schreib-Exzesse auf das eine oder andere Bier oder Urlaube mit mir verzichten mussten. Sorry! Ein besonderer Dank gilt dem gesamten Rheinwerk Verlag, der einem Jungspund wie mir einen enormen Vertrauensvorschuss zum Schreiben dieses Werks gegeben hat. Ich danke meinen Lektorinnen Almut Poll und Patricia Schiewald, die mir während des Schreibens immer mit Rat und Tat zur Seite standen. Almut, danke besonders für deine unermüdlichen Hinweise. Auch danke ich Felix Jüstel für das Feedback, das dem Buch einen sprachlichen und strukturellen Feinschliff gegeben hat. Ein weiterer riesiger Dank geht an Sascha Graeff für das Review zum Buch. Dein Feedback und die Best Practices aus deiner Erfahrung waren mehr als nur wertvoll, um inhaltlich wirklich alles aus dem Buch herauszuholen. Danke, Senpai!

Zuletzt danke ich dir: Dass du dieses Buch in der Hand hältst, ist eine große Ehre für mich. Denn du gibst mir damit das Vertrauen, dass ich dich auf den kommenden Seiten an die Hand nehmen darf. Lass mich dir zeigen, wie du deine eigenen Spiele entwickeln kannst!

*Mittweida und Bautzen, 2024*

*Max »Schloool« Schlosser*