



Einstieg

Im letzten Kapitel wollen wir das Spiel mal exportieren, damit auch andere Leute es spielen können ohne sich extra Unity herunterladen zu müssen. Dafür builden wir das Spiel, damit wir die resultierende Datei am Schluss verschicken kann und mit der das Spiel auch ohne den Unity Editor funktioniert. Hierfür gehen wir oben links im Unity Fenster auf *File -> Build Settings ...*. Daraufhin öffnet sich ein Fenster. Dieses Fenster haben wir bereits gesehen, als wir die Szenen einstellen mussten. Um sicherzugehen, können wir hier nochmal überprüfen, ob wirklich alle relevanten Szenen drinnen sind. Nun müssen wir darauf achten, dass in der Plattform Liste *PC, Mac & Linux Standalone* ausgewählt ist. An den anderen Einstellungen muss man keine Änderungen vornehmen. Jetzt kann der *Build* Knopf gedrückt werden und man wird gefragt, wo man die Datei speichern möchte. Hierfür erstellen wir uns einen neuen Ordner, den wir *Builds* nennen. Dort gehen wir rein und wählen ihn dann aus. Unity fängt dann mit dem Erstellen einer Anwendung an, die am Ende allein ausgeführt werden kann. Dieser Vorgang keine ein wenig dauern. Wenn es erfolgreich durchläuft, sehen wir, wie in dem Ordner verschiedene Dateien und Ordner erscheinen. Wenn es mit einem Fehler abbricht, können wir mal einen Blick in die Konsole in Unity werfen. Dort sollte der Fehler angezeigt werden, der dazu geführt hat, dass der Build erfolglos war. Das könnte eine fehlende Referenz sein oder vielleicht ein Schreibfehler in einem Skript. Die Konsole zeigt auch ein paar Informationen an, wo der Fehler zu finden ist. Um das Spiel nach einem erfolgreichen Build dann auszuführen, muss man die Exe-Datei im *Builds* Ordner ausführen. Dann kann man das Spiel spielen. Herzlichen Glückwunsch, wir haben nun ein fertiges Spiel. Vielen Dank für das Mitmachen und ich hoffe, euch hat es Spaß gemacht etwas über den Prozess der Spielentwicklung zu lernen.



Aufgabe

Exportiere das Spiel so, sodass man es auch spielen kann wenn Unity nicht installiert ist. Mache dich mit dem Tutorial mit den nötigen Elementen vertraut und exportiere dann dein Spiel.