

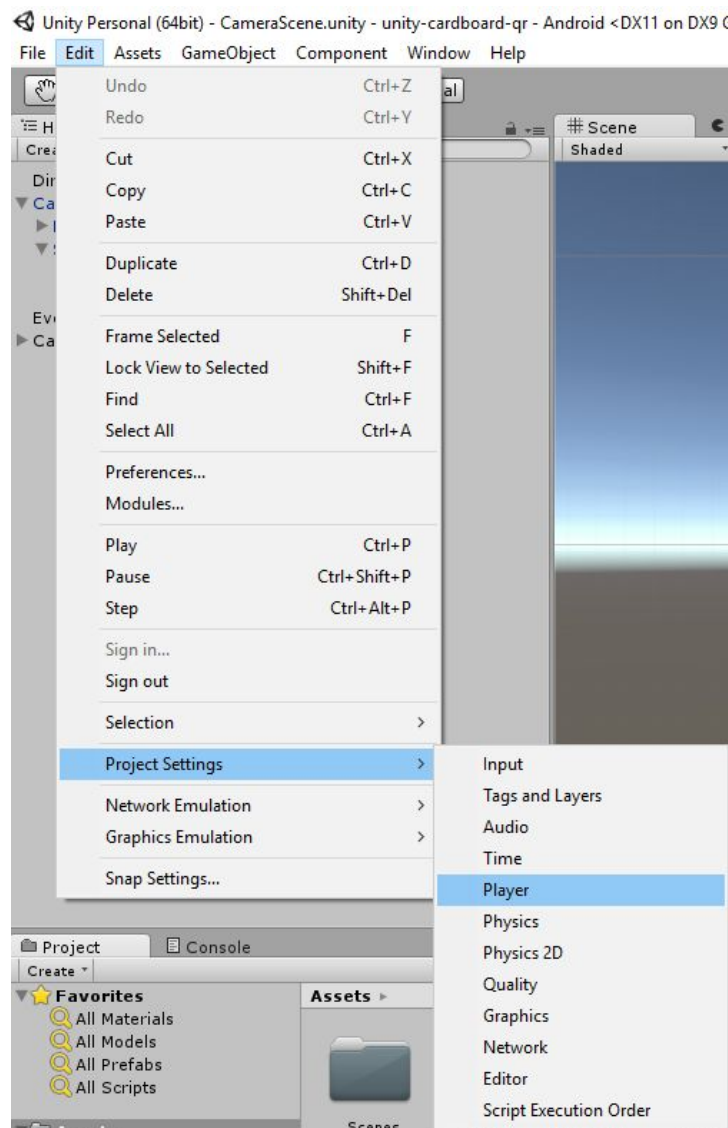
# Quickstart-Guide: Vom Projekt zur App im Store

## Voraussetzungen:

- Unity 3D (<http://unity3d.com/>)
- Android SDK (Standalone genügt, <http://developer.android.com/sdk/installing/index.html>)
- Google Play Developer Konto (<https://play.google.com/apps/publish/signup/>)

## Export aus Unity

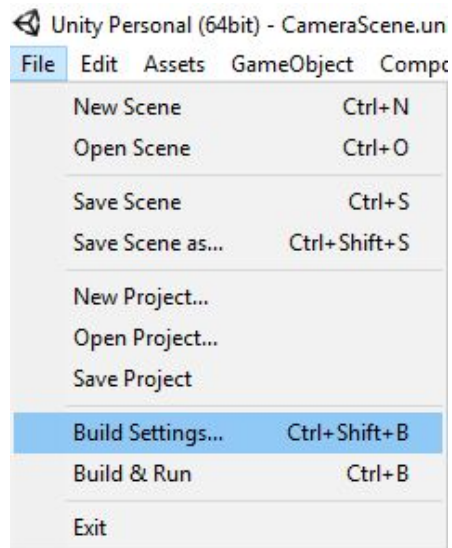
1. Ordner in Unity öffnen
2. Edit → Project Settings → Player



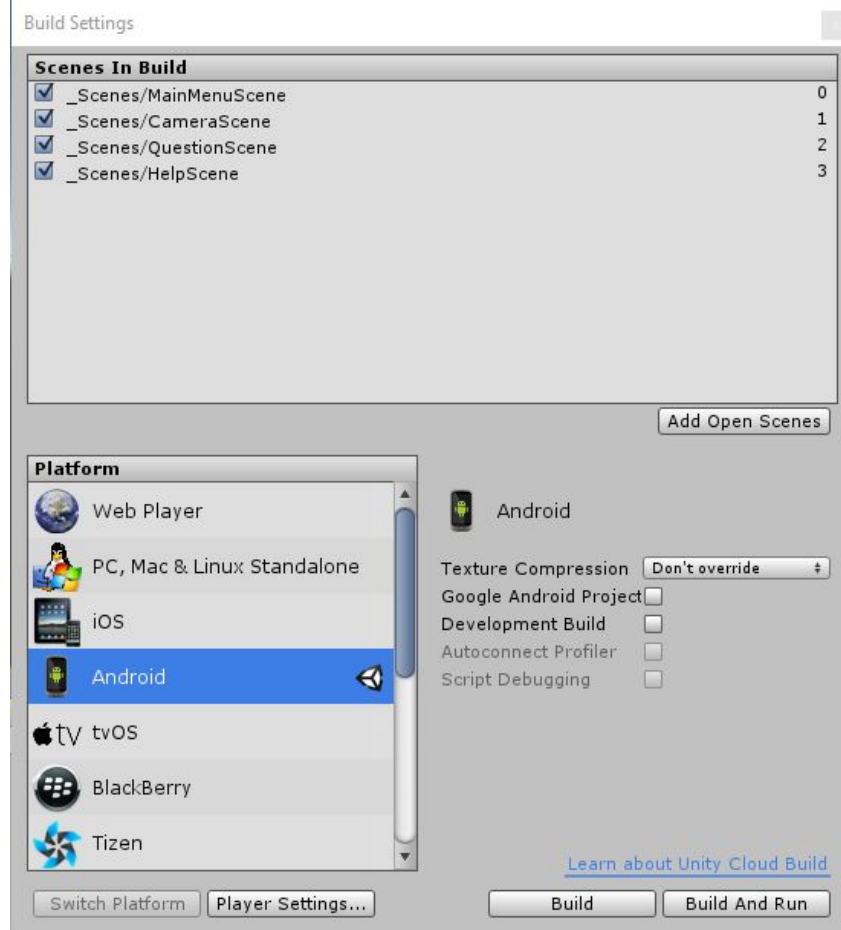
3. Android (Tab mit dem kleinen Männchen) → Publishing Settings. Keystore auswählen oder anlegen. Keystore Passwort eingeben. Alias auswählen. Alias Passwort eingeben.



4. File → Build Settings...

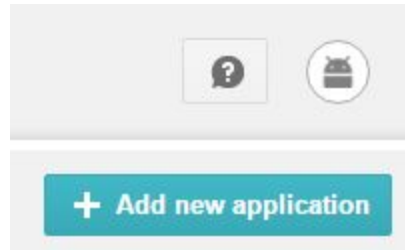


5. Android → Build. Dabei beachten, dass alle Szenen in der korrekten Reihenfolge ausgewählt sind. Nach Auswahl eines Dateipfades erzeugt Unity ein signiertes APK.



# Upload im Google Play Store

1. Für Developer-Konto anmelden: <https://play.google.com/apps/publish/signup/>
2. Auf <https://play.google.com/apps/publish/> oben rechts auf "Add new application" klicken



3. Sprache und App-Namen eingeben. Danach entweder direkt das APK hochladen, oder erst die Store-Seite vorbereiten

ADD NEW APPLICATION

Default language \*

German – de-DE ▼

Title \*

Name der App

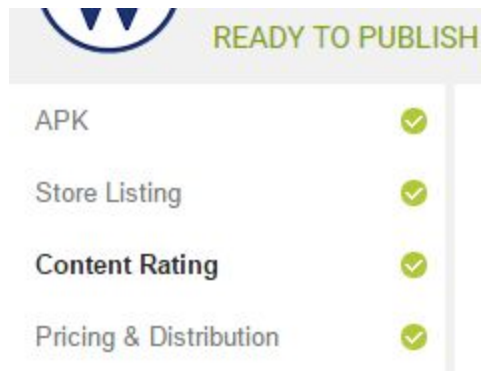
12 of 30 characters

What would you like to start with?

Upload APK Prepare Store Listing Cancel

4. Alle benötigten Felder ausfüllen:
  - a. APK: hochladen (entweder als Alpha, Beta, oder direkt als Release)
  - b. Store Listing: ausfüllen
    - i. Titel
    - ii. Kurzbeschreibung
    - iii. Lange Beschreibung
    - iv. Mindestens zwei Screenshots
    - v. Hochaufgelöstes App-Icon
    - vi. Hochaufgelöste Feature-Grafik (Banner im Store)
    - vii. App-Typ (App oder Spiel)
    - viii. Genre
    - ix. Altersfreigabe
    - x. Altersfreigabe-Fragebogen
    - xi. Kontakt-Email

- xii. Entweder eine Privacy-Policy angeben, oder anhaken, dass man keine hat
  - c. Content Rating: ausfüllen, nachdem ein APK hochgeladen wurde
  - d. Pricing & Distribution
    - i. Preis/Free auswählen
    - ii. Länder auswählen, in denen die App verfügbar ist
    - iii. Angeben, ob die App Werbung enthält
    - iv. Content Guidelines zustimmen
    - v. US Export Laws zustimmen
5. Wenn alles ausgefüllt ist, sollte die linke Seite so aussehen:



6. Über den "Publish App"-Button oben rechts die App veröffentlichen. Bei Problemen wird nach einem Klick auf den Link "Why can't I publish" oben rechts eine Liste von Mängeln angezeigt, die vor dem Veröffentlichen noch beseitigt werden müssen.