Text aus Visual Studio Selektion auslesen / verändern:

<http://msdn.microsoft.com/de-de/library/ms228776.aspx>

MDI mit Caliburn:

Conductor<T>.Collection.AllActive

Siehe Beispielprojekt.

Touch in Unity3d:

<http://forum.unity3d.com/threads/unity-touch-input-tutorials.202940/>

E-Book zu Unity3D und C# mit guten Code-Only Beispielen: <http://books.google.de/books?id=CCMbBAAAQBAJ&pg=PA138&lpg=PA138&dq=unity3d+diagramming&source=bl&ots=tTMKyeE6ZJ&sig=au9wQOkNtSNFOlzbW5FRVbiShZA&hl=de&sa=X&ei=E5biU_DTOKad0AXi84GQCA&ved=0CGQQ6AEwCA#v=onepage&q=unity3d%20diagramming&f=false>

Vergleich mehrerer Graph Libraries für Unity3D:

<http://arongranberg.com/astar/freevspro>

Hervorragende Basic-Tech-Tutorials für Unity3D:

<http://catlikecoding.com/unity/tutorials/>

Visual Studio als Code-Editor für Unity3D:

<http://stackoverflow.com/questions/19889848/working-with-unity3d-and-visual-studio-2013>

Visual Studio 2013 Tools for Unity (Debuggen von Unity in VS):

<http://visualstudiogallery.msdn.microsoft.com/20b80b8c-659b-45ef-96c1-437828fe7cf2>

Vergleich der kostenlosen und der kommerziellen Unity3D Versionen:

<http://unity3d.com/unity/licenses>