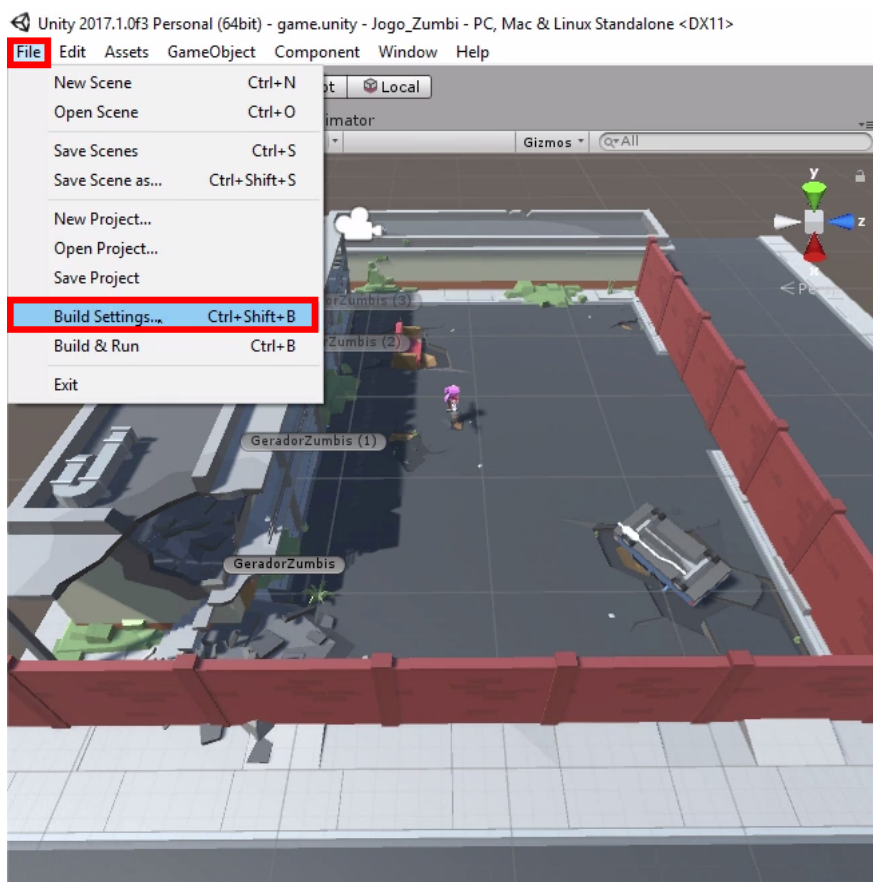


Publicação do jogo

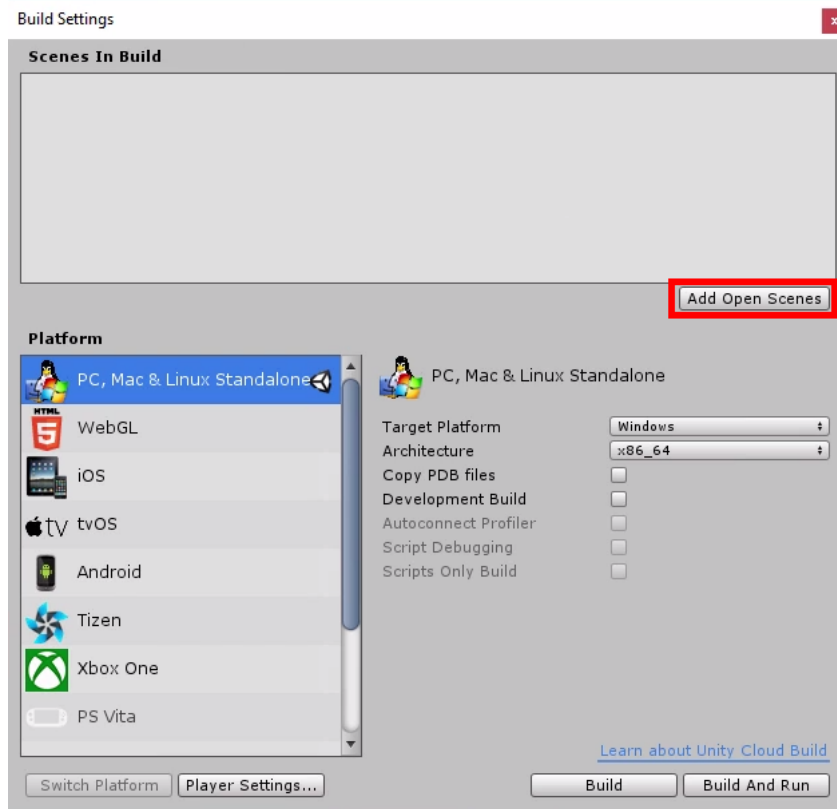
Transcrição

O jogo está com um aspecto bem legal! Temos cenário, jogador atirando e criação dinâmica de zumbis. Agora, veremos como exportar o jogo da Unity para que outras pessoas possam acessar e jogar. Queremos que o jogo seja acessível, mesmo sem a instalação do programa. Levando isso em consideração, iremos publicá-lo na web, tornando o link acessível a todos que o tiverem.

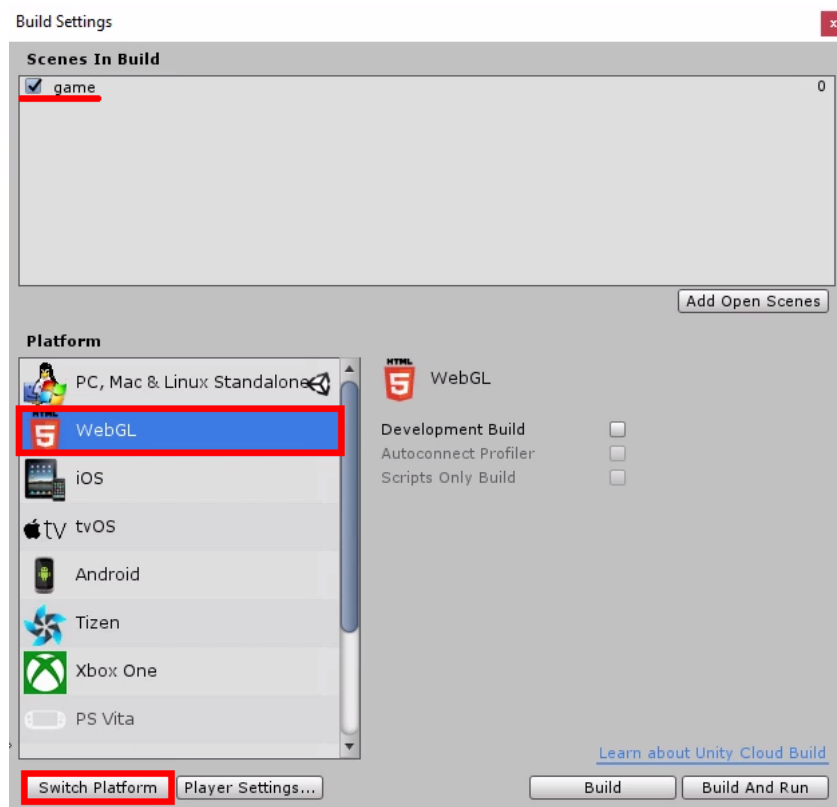
Antes disso, salvaremos tudo — "Scene" e *scripts* — por meio do atalho "Ctrl + S". Conferiremos se está tudo salvo e os arquivos que não estiverem, aproveitaremos para salvar. Com tudo pronto para exportar da Unity, clicaremos, no canto superior esquerdo da tela, em "File > Build Settings..." para acessar as propriedades de exportação.



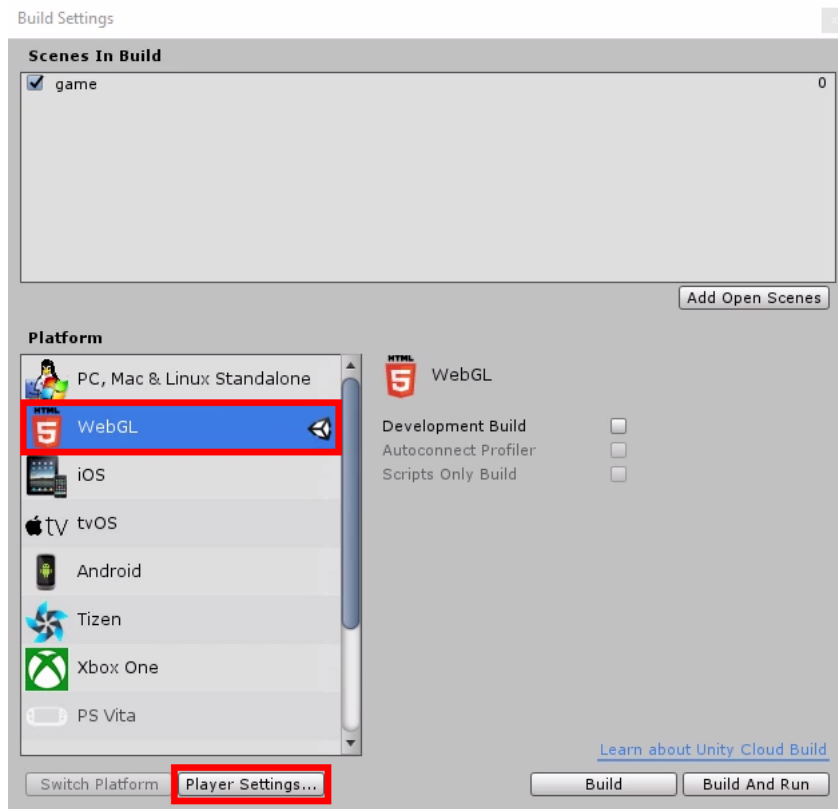
Abrirá a seguinte janela, questionando quais cenas desejamos exportar (*Scenes In Build*). Clicaremos no botão "Add Open Scene" para adicionar uma cena aberta.



Feito isso, em *Scenes In Build* aparecerá "game". Se observarmos "Platform", a opção ativada é a de que o jogo será exportado para "PC, Mac & Linux Standalone" e em "Target Platform" está selecionada a opção "Windows". Alteraremos "Platform", pois queremos exportar para a internet. Para isso, selecionaremos "Platform > WebGL" e confirmaremos clicando em "Switch Platform".



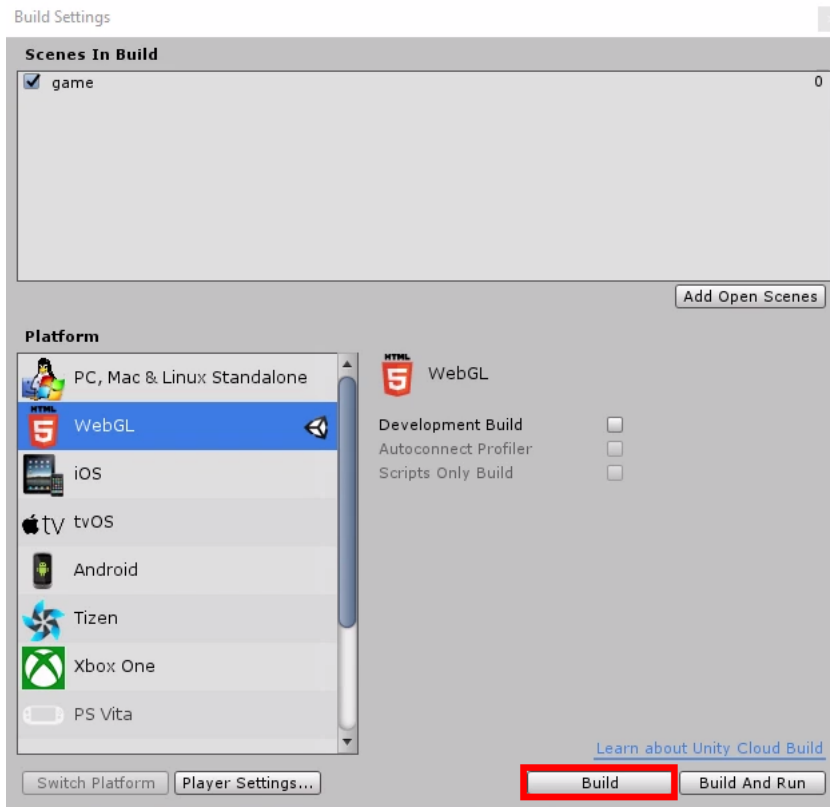
O processamento para troca de plataforma leva um tempo, ainda mais na primeira vez em que é aplicada. Veremos que a plataforma foi alterada quando o logo da Unity aparecer à direita de "WebGL".



Na sequência, clicaremos em "Player Settings..." e configuraremos as propriedades para aqueles que jogarão fora da Unity. Em "Inspector", abriremos a parte de "Resolution and Presentation". Ajustaremos a resolução, editando a altura (*Height*) e a largura (*Width*). Manteremos a largura como 960 e alteraremos a altura de 600 para 540. Dessa forma, reduzimos um pouco a altura, permitindo que o jogo seja rodado em mais lugares.

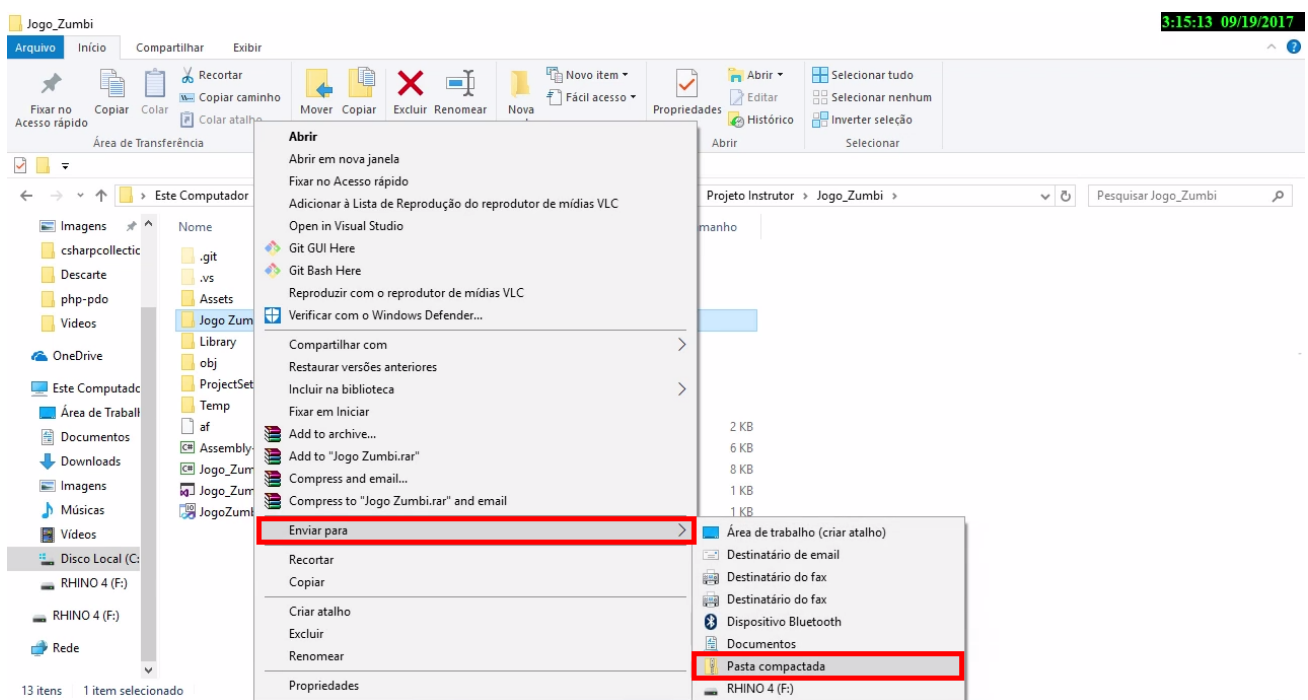
Abaixo, ativaremos a opção "Run In Background" para que o jogo rode, mesmo com a janela minimizada. Se deixarmos desativada, quando abrirmos o jogo no *browser*, ao minimizarmos, ele será pausado.

Temos duas opções de *template* também. A primeira (*Default*), é mais elaborada e a segunda é básica, que fornece somente a barra de carregamento do jogo. Selecionaremos a segunda. Feitas as alterações, clicaremos em "Build", na janela de "Build Settings".



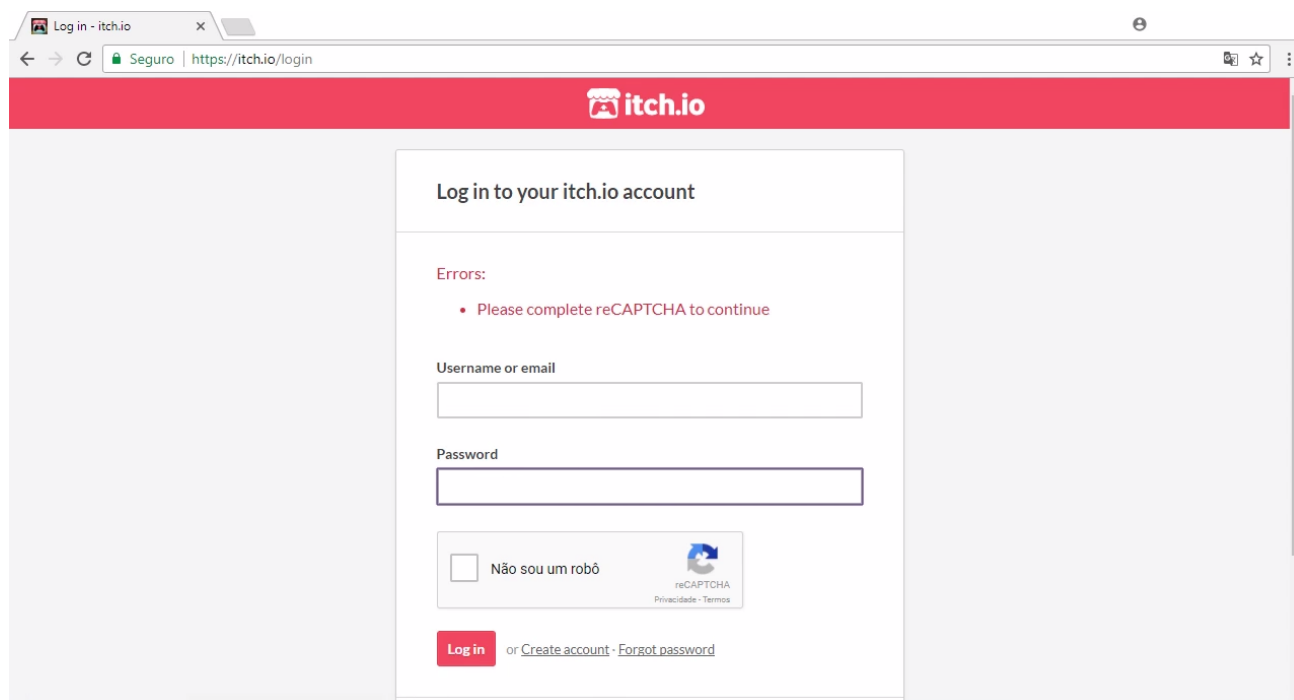
Dessa forma, aplicamos a exportação. Abrirá uma janela de seleção. Para que fique organizado, criaremos uma pasta, clicando em "Nova Pasta" e nomearemos como "Jogo Zumbi". Clicaremos duas vezes nela para selecionar e pressionaremos o botão "Selecionar pasta".

Aparecerá a barra de produção de jogo. Qualquer plataforma para qual exportarmos, a Unity que processará. Essa é a grande vantagem de utilizar um motor de jogo ou uma *game engine*. Concluído o processamento, abrirá a pasta "Jogo Zumbi" que criamos, com todo conteúdo necessário para jogar na internet. Iremos selecioná-la e clicaremos com o botão direito do mouse. Nas opções, acessaremos "Enviar para > Pasta compactada".

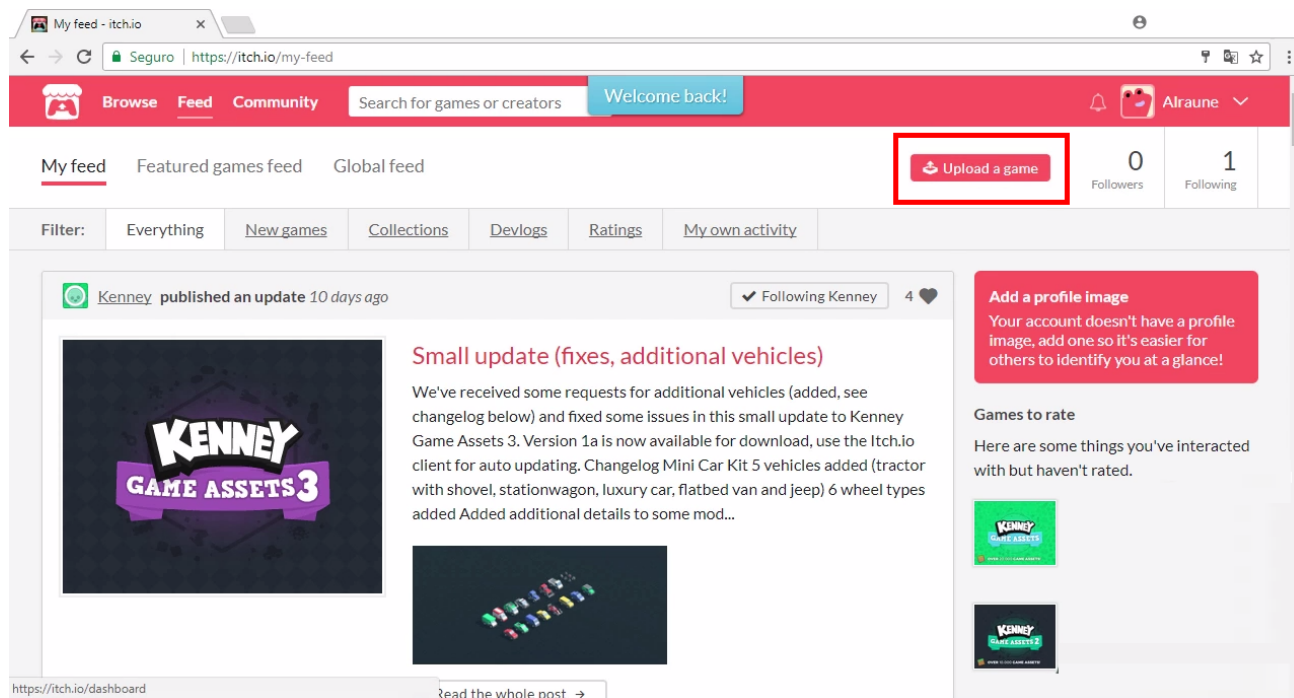


Será criado um arquivo zip da pasta "Jogo_Zumbi", com todos os arquivos da original, que utilizaremos no *browser*, no site itch.io (<https://itch.io>). Ele permite disponibilizar jogos independentes. Se ainda não for cadastrado, basta clicar em

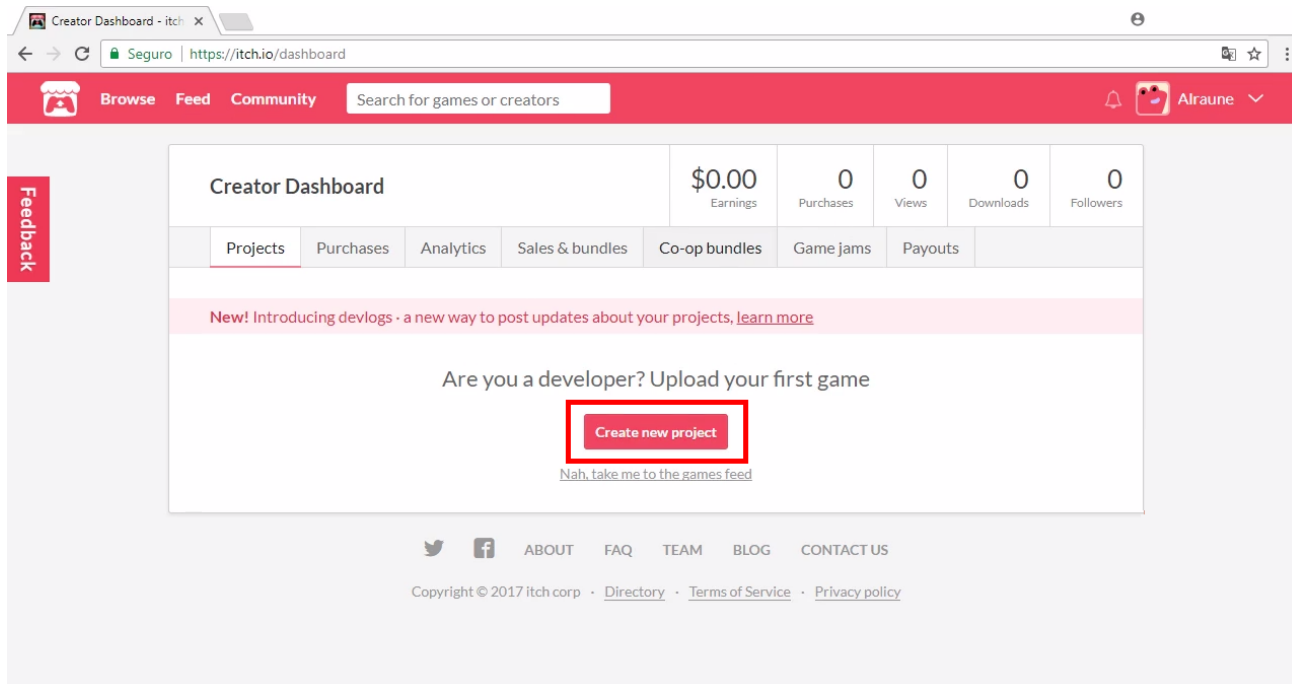
"Register", no topo da tela à direita, inserir os dados e aceitar os termos. Se já tiver uma conta, basta acessá-la com e-mail e senha.



A página solicita uma comprovação de que não somos robôs. Feitos os testes para provar que não somos, o *login* é liberado. Para carregar o jogo, à direita do topo da página, clicaremos em "Upload a game".



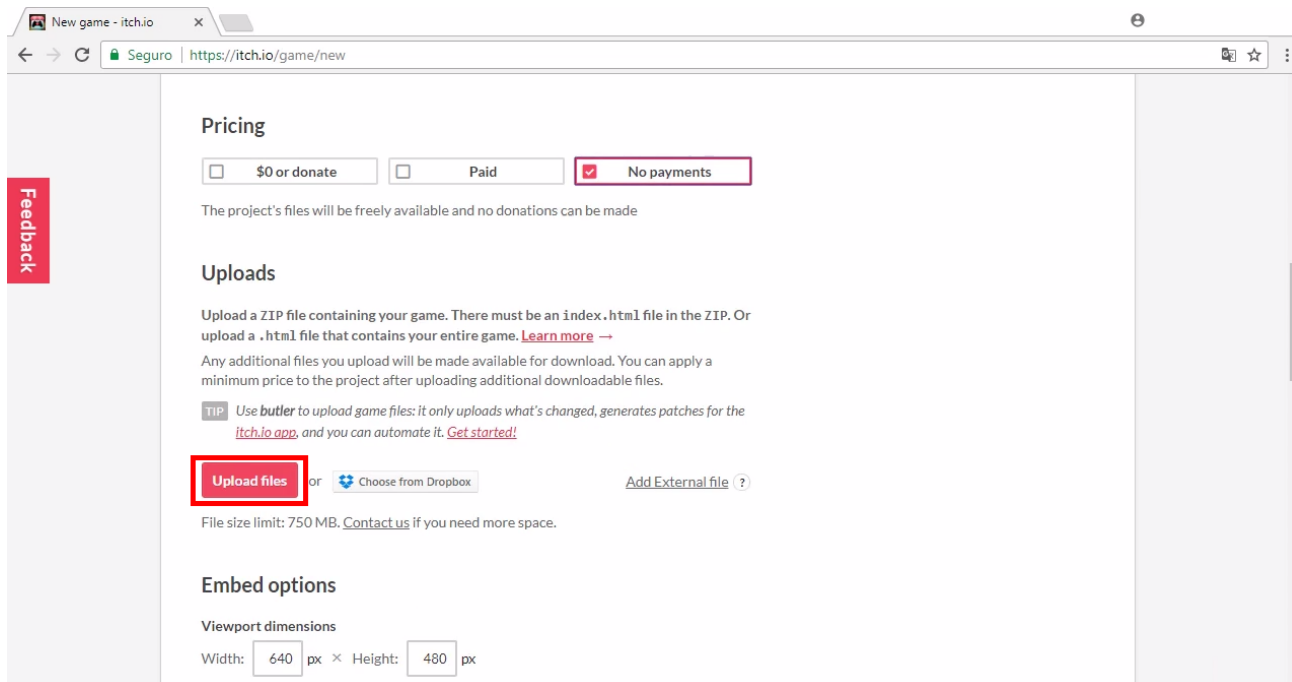
Na página seguinte, clicaremos em "Create new project".



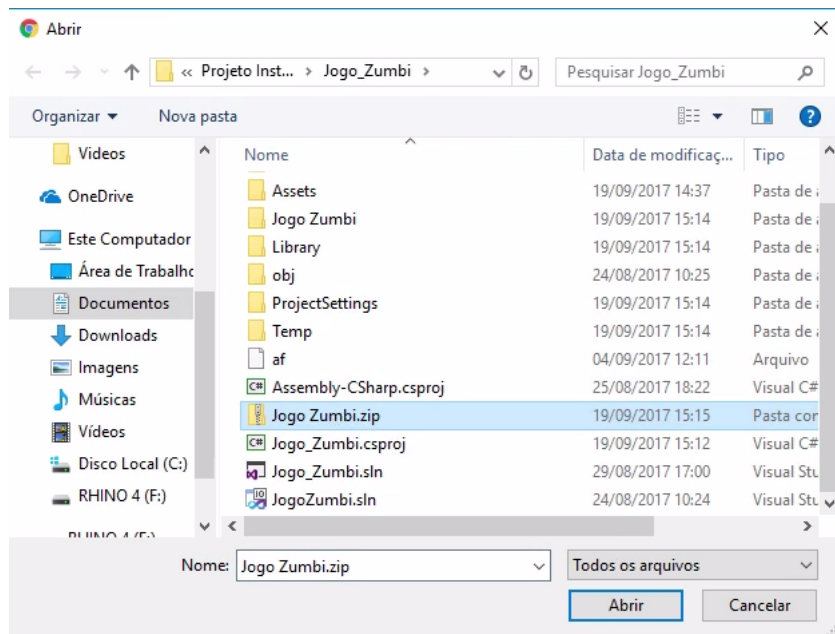
Abrirá uma janela com campos, que preencheremos da seguinte forma:

- *Title* (Título): Apocalipse Zumbi;
- *Kind of project* (Tipo de projeto): HTML — *You have a ZIP or HTML file that will be played in the browser*
- *Pricing*: No payments.

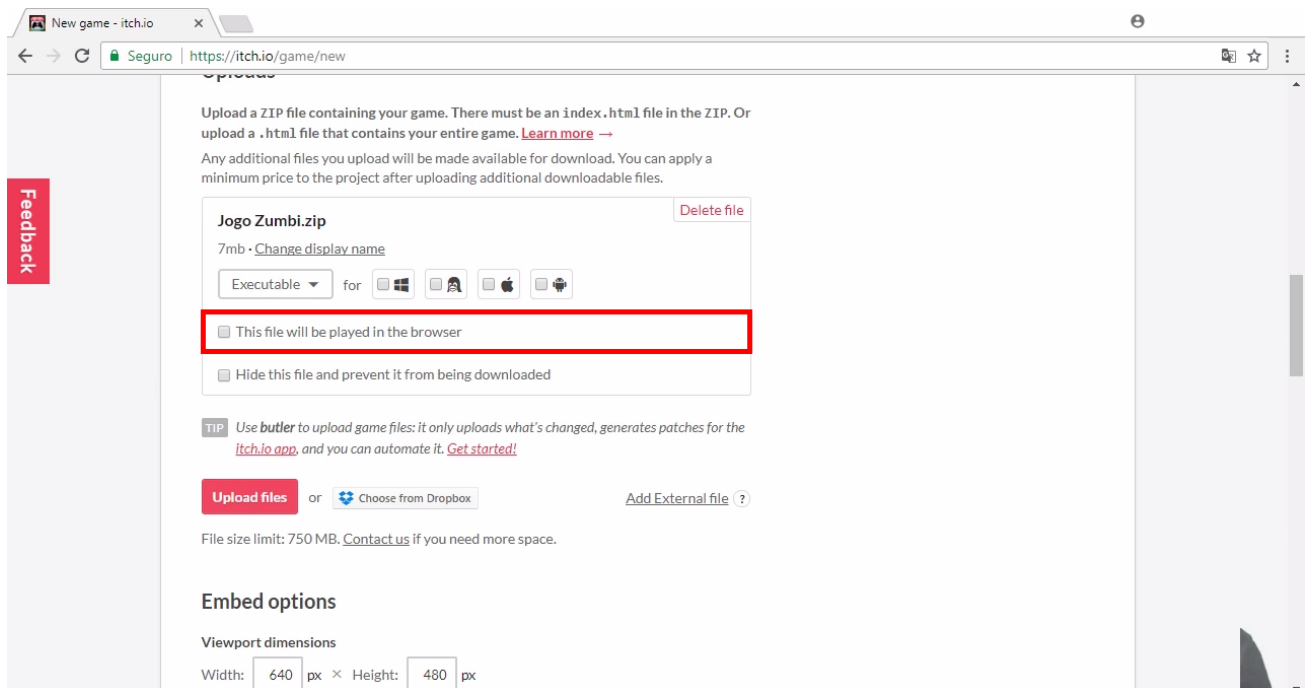
Em "Uploads", clicaremos em "Upload files".



Abrirá a janela para seleção da pasta. Selecionaremos a que criamos acima, Jogo Zumbi.zip .



O arquivo será carregado. Ao terminar, ativaremos a opção de executar diretamente no *browser* (*This file will be played in the browser*).



Em "Embed options", configuraremos largura (*width*) e altura (*height*) com 960 e 540 px, respectivamente, da mesma forma que fizemos na Unity. Abaixo teremos algumas opções de descrição e outras que não precisamos preencher agora. Por fim, em "Visibility & access" colocaremos o acesso ao jogo como restrito (*Restricted — Only those who can edit the game or have secret link can view the page*) e adicionaremos a senha `zumbi` para o acesso. Na sequência, clicaremos em "Save & view page" para publicar o jogo.

Visibility & access

Use Draft to finalize your page's design before making it public. [Learn more](#)

- ☐ Draft — Only those who can edit the game or have secret link can view the page
- ☒ **Restricted — Only authorized people can view the page**
- ☐ Public — Anyone can view the page

Restricted access settings

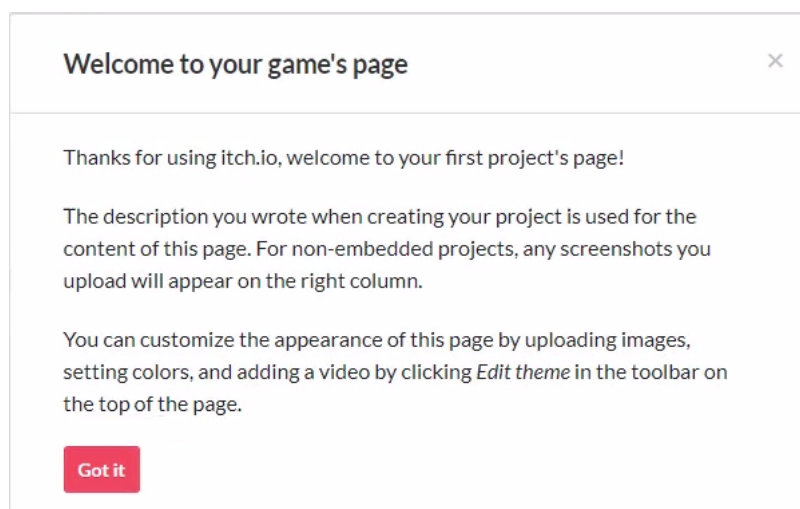
Only people who own the game can view the page. You can give access by generating a download key. The page will be unlisted in browse and search.

☒ Also allow a password to view page (?)

zumbi|

Save & view page

Abrirá uma janela de boas-vindas à página do jogo, na qual podemos clicar em "Got it" para fechar.



Após alguns instantes, o jogo será carregado. Na tela de apresentação, aparece a informação de que o jogo foi feito com Unity. Terminado o carregamento, podemos jogar. Funciona perfeitamente, de acordo com o que testamos anteriormente.

Para compartilhar, basta selecionar e copiar o link da barra de endereço e enviar com a senha para quem quiser.