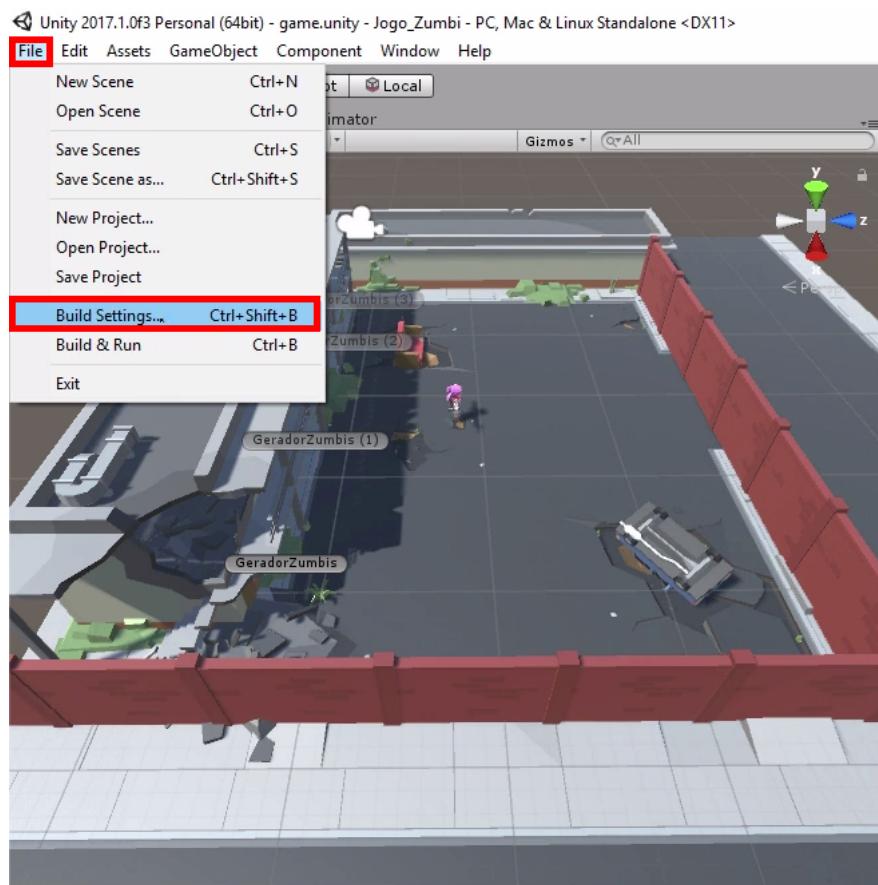


Publicação do jogo

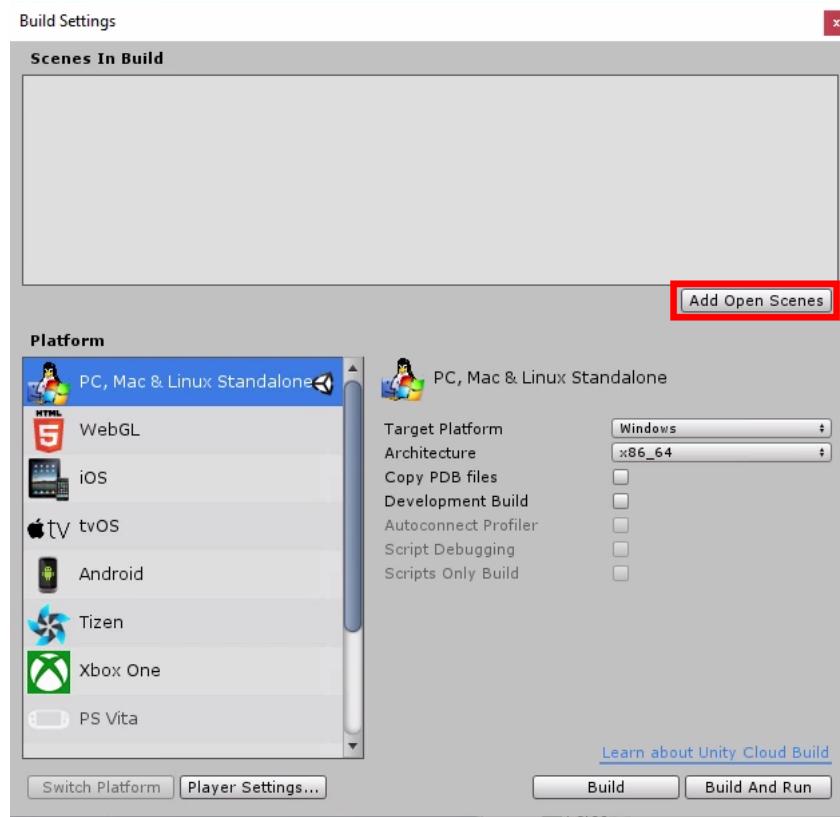
Transcrição

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.

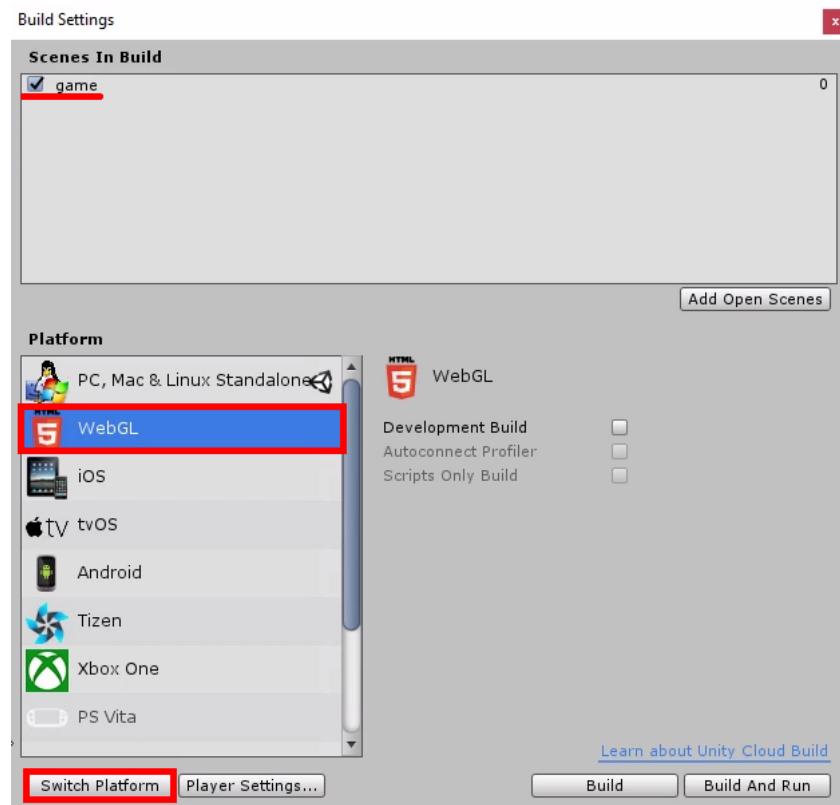
Antes disso, salvaremos tudo — "Scene" e *scripts* — por meio do atalho "Ctrl + S". Conferiremos se está tudo salvo e os arquivos que não estiverem, aproveitaremos para salvar. Com tudo pronto para exportar da Unity, clicaremos, no canto superior esquerdo da tela, em "File > Build Settings..." para acessar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



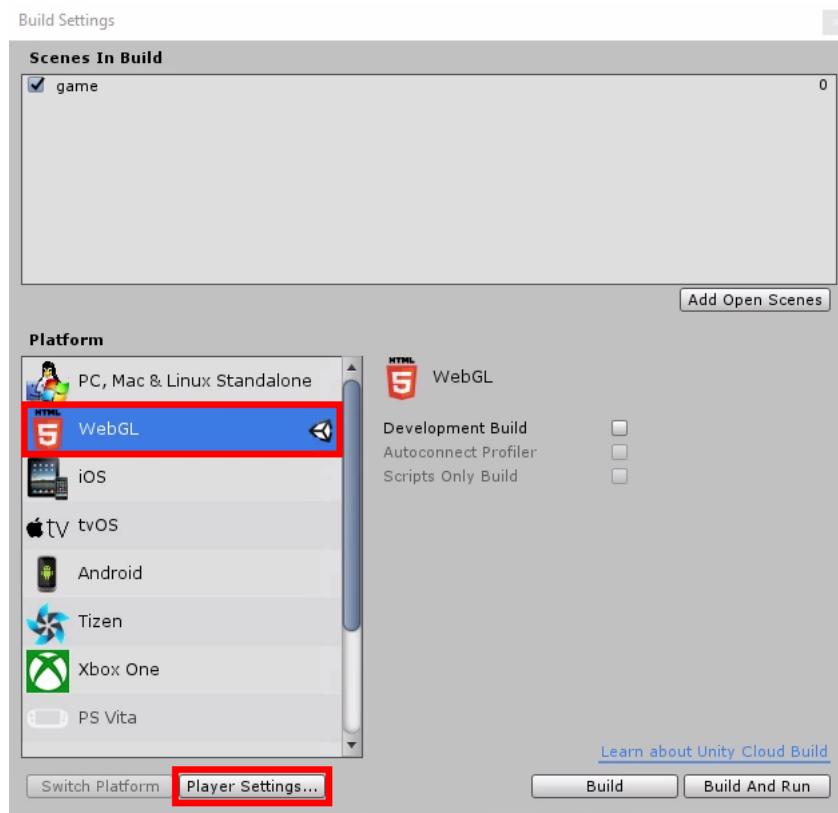
Abrirá a seguinte janela, questionando quais cenas desejamos exportar (*Scenes In Build*). Clicaremos no botão "Add Open Scene" para adicionar uma cena aberta.



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".



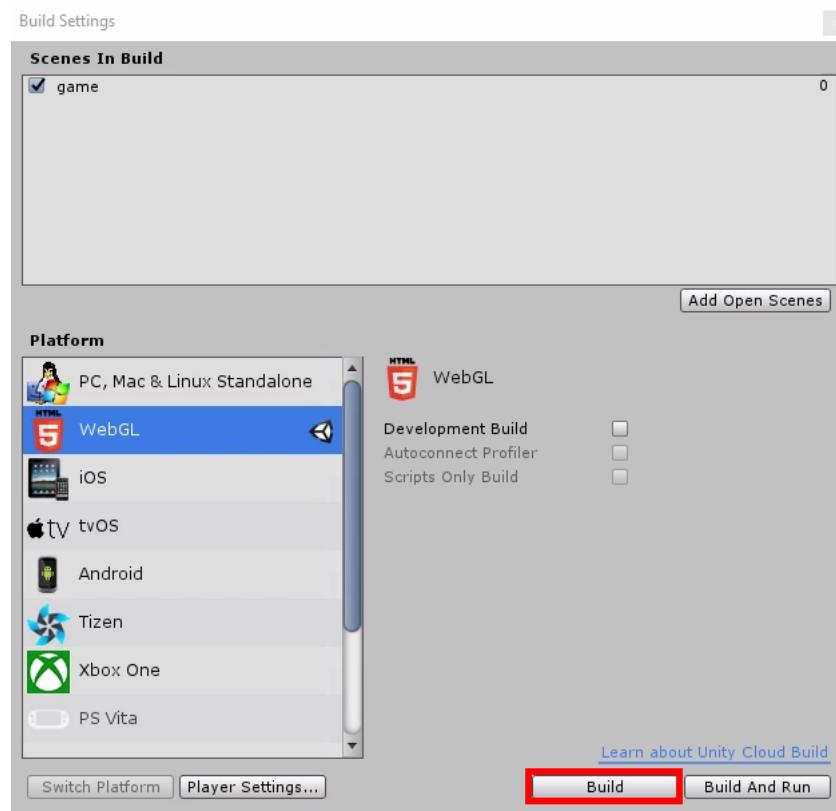
O processamento para troca de plataforma leva um tempo, ainda mais na primeira vez em que é aplicada. Veremos que a plataforma foi alterada quando o logo da Unity aparecer à direita de "WebGL".



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.

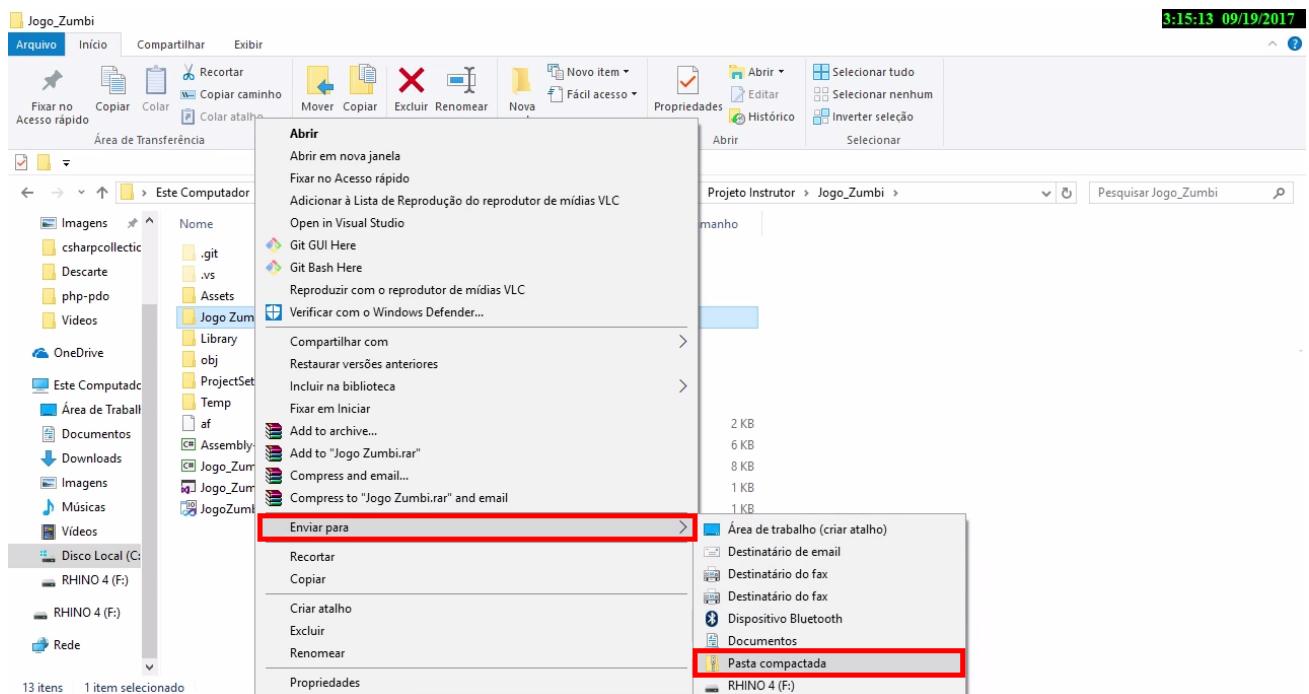
Abaixo, ativaremos a opção "Run In Background" para que o jogo rode, mesmo com a janela minimizada. Se deixarmos desativada, quando abrimos o jogo no *browser*, ao minimizarmos, ele será pausado.

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".

New! Introducing devlogs - a new way to post updates about your projects, [learn more](#)

Are you a developer? Upload your first game

[Create new project](#)

Nah, take me to the games feed

Feedback

ABOUT FAQ TEAM BLOG CONTACT US

Copyright © 2017 Itch corp · [Directory](#) · [Terms of Service](#) · [Privacy policy](#)

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".

Pricing

\$0 or donate Paid No payments

The project's files will be freely available and no donations can be made

Uploads

Upload a ZIP file containing your game. There must be an index.html file in the ZIP. Or upload a .html file that contains your entire game. [Learn more](#) →

Any additional files you upload will be made available for download. You can apply a minimum price to the project after uploading additional downloadable files.

TIP Use *butler* to upload game files: it only uploads what's changed, generates patches for the [itch.io app](#), and you can automate it. [Get started!](#)

[Upload files](#) or [Choose from Dropbox](#) [Add External file](#) ?

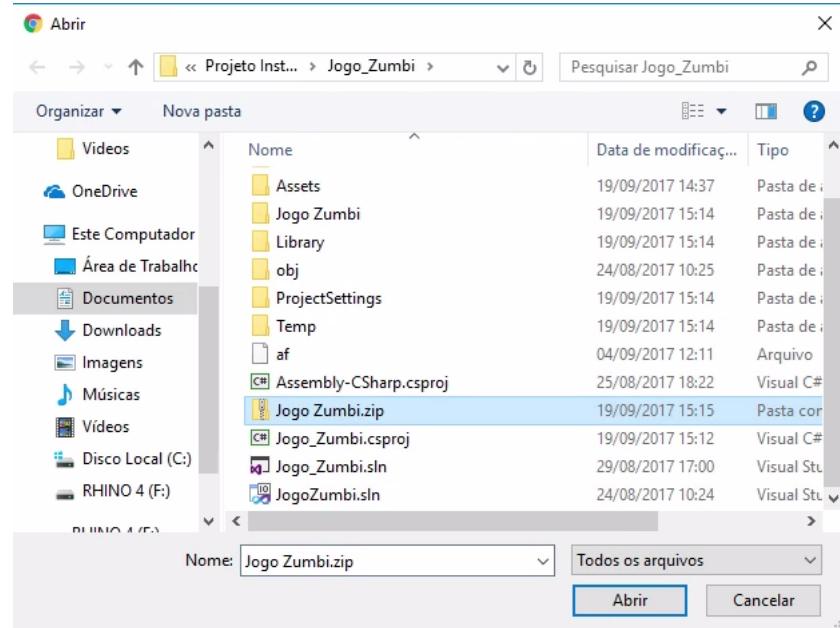
File size limit: 750 MB. [Contact us](#) if you need more space.

Embed options

Viewport dimensions

Width: px × Height: px

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.

The screenshot shows the 'Visibility & access' section of the publishing settings. It includes a note to use Draft to finalize the page's design before making it public, a link to 'Learn more', and three radio button options: 'Draft – Only those who can edit the game or have secret link can view the page', 'Restricted – Only authorized people can view the page' (which is selected and highlighted with a red box), and 'Public – Anyone can view the page'. Below this is a 'Restricted access settings' section with a note that only people who own the game can view the page. It includes a checkbox for 'Also allow a password to view page' (which is checked and highlighted with a red box) and a text input field containing 'zumbi'. At the bottom is a 'Save & view page' button.

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

The screenshot shows a 'Welcome to your game's page' modal window. It contains a message thanking the user for using itch.io and welcoming them to their first project's page. It explains that the description written during project creation is used for the page content and that screenshots uploaded will appear on the right column. It also mentions that the page appearance can be customized by uploading images, setting colors, and adding a video. At the bottom is a 'Got it' button.

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.