

1. 删除现有的 Android Studio 和 Java 相关运行环境，同时也要删除之前设置过的环境变量，如 JAVA_HOME、ANDROID_HOME 等。
2. 在 UE 的 Project 中点击 平台 → Android → 安装 SDK。
3. UE 会先自动安装 Android Studio，在 AS 中安装 Android SDK，注意不要修改安装路径，否则后续可能会出现 **SetupAndroid.bat android-33 33.0.1 3.22.1 25.1.8937393 -noninteractive failed** 的报错。如果不想装在 C 盘可能需要手动指定 SDK 的 location。
4. 在 SDKManager 的 SDK Tools 中勾选 Android SDK Command-line Tools (latest) 选项，注意不要勾选右下角的 Show Package Details，然后点击 Apply 进行安装。完成之后回到 UE 继续安装 NDK。
5. 在 UE 中点击 编辑 → 项目设置 → 平台 → Android。勾选 Package game data inside .apk 和 Force small OBB files，并把 Minimum SDK Version 和 Target SDK Version 都设置为 28。
6. 在 Android SDK 中，注意前三栏一定要留空，后两栏也不推荐使用默认的 latest。我自己测试的情况下，使用 latest 会导致之后的 apk 文件在大部分手机上都打不开，都可以设置为 android-28。完成之后刷新一下平台状态。
7. 最后，就可以点击 平台 → Android → 打包项目进行打包了。注意，一定要重启电脑再打包！！否则很可能打包失败。如果在打包过程中卡在了 Downloading <https://services.gradle.org/distributions/gradle-7.5-all.zip> 这里，手动下载这个文件，并且不解压直接把下载得到的 zip 文件放入 C:\Users\xxxx\.gradle\wrapper\dists\gradle-7.5-all\6qsw290k5lz422uaf8jfm7co 文件夹中。

最终结果的截图：



