

itch.io העלאת משחקים לאתר

רקע: אתר itch.io הוא אתר המיועד למפתחי-משחקים עצמאיים. הוא מאפשר להם לפרסם את המשחקים שלהם ולהציע אותם לציבור בחינם או בתשלום. במדריך זה נלמד מה לעשות אחרי שסיימנו לכתוב משחק ביוניטי, כדי שהמשחק יעלה לאתר itch.io

חלק א – מתבצע בסביבת יוניטי - יצירת קובץ להעלאה:

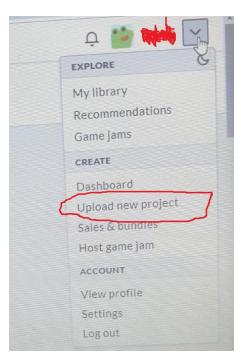
- .Build Settings ובתוכו ל File מתוך יוניטי, לכו לתפריט •
- בחלק העליון של הטופס יש רשימה של סצינות תחת הכותרת Scenes in Build. ודאו שכל הסצינות שאתם רוצים להעלות (אם יש יותר מאחת) אכן נמצאות ברשימה זו.
 - בחלק השמאלי, תחת הכותרת Platform, יש לבחור WEBGL.
- . WebGL) יש ללחוץ עליו ולחכות כמה דקות עד שהיוניטי ימיר את הפרויקט שלכם לSwitch Platform אם מופיע כפתור
 - לחצו על Build ובחרו תיקיה **ריקה** כלשהי על המחשב שלכם.
 - פתחו את התיקייה. תמצאו שם קובץ בשם index.html , וכן שתי תיקיות ,BUILD,TEMPLATEDATA.
 - לצורך בדיקה, הקליקו פעמיים על הקובץ index.html. הקובץ אמור להיפתח בדפדפן, ואתם אמורים לראות את המשחק שלכם בדפדפן.
- אחד. zip וכווצו אותם לקובץ (index, build, templatedata) אחרי שוידאתם שהמשחק עובד, סמנו את כל תוכן התיקיה

חלק ב – מתבצע באתר itch.io – העלאת הקובץ:

שלב ראשון - הרשמה: דורש שם משתמש ססמא ואימייל.

לאחר התחברות לוחצים על החץ של האפשרויות לייד שם המשתמש ואז יהיה ניתן לבחור אופציה

upload new project*



תנו שם לפרויקט,

שימו לב שצריך לבחור KIND OF PROJECT , כלומר איזה סוג פרוייקט אתם מעלים. בשדה זה יש לבחור

HTML – You have an HTML or ZIP file that will be played in a browser

(כדי שיהיה אפשר לשחק במשחק שלכם ישירות מהדפדפן).

ישנה אופציה לדרוש תשלום מאנשים שירצו לשחק במשחק שלכם, או לתת אותו בחינם ולאפשר תרומות, או לתת אותו בחינם בלי אפשרות לתרומות.



לחצו על UPLOAD FILE ובחרו את הקובץ ZIP שלכם.

this file will be played in browser סמנו מתחת למקום העלאת הקובץ

על מנת שהמשחק שלכם ירוץ בדפדפן.

בחרו את גודל החלון של המשחק (בפיקסלים).

בסעיף האחרון, תחת הכותרת "Visibility & access", יש לסמן את האפשרות:

Public - Anyone can view the page.

לבסוף לחצו save& view page והמשחק שלכם יופיע ותוכלו לשחק.

מקורות

https://www.google.com/search?q=how+to+upload+unity+game+to+itch.io סרטונים ברשת:

סיכם: אור הדר