

CHAPTER 14

專案建置與發布 (BUILD & PUBLISH) HORAZON

手遊程式設計

章節目標

- 設定 Build Settings
- 處理 Keystore (數位簽章)
- 輸出 APK 檔案
- 總結與展望

1. 轉換平台 (SWITCH PLATFORM)

如果在第一堂課沒切換，現在一定要做了。

1. File -> Build Settings。
2. 選擇 Android。
3. 按下 Switch Platform (這需要跑一段時間)。
4. 確認右側出現 Unity Logo 才算成功。

2. PLAYER SETTINGS (玩家設定)

按下 Build Settings 左下角的 Player Settings：

- Company Name：填你的名字 (英文)。
- Product Name：填遊戲名稱。
- Package Name：身分證字號，格式通常為 `com.作者.遊戲名`。
 - 例如：`com.horazon.superimario`
 - **這絕對不能跟別人重複！**
- Icon：記得換掉預設圖示，選一張帥氣的遊戲截圖。

3. 畫面轉向設定 (ORIENTATION)

我們是橫向捲軸遊戲，如果不鎖定方向，手機轉直的時候畫面會跑掉。

- 在此頁面找到 Resolution and Presentation。
- Default Orientation 改為 Landscape Left (橫向)。
- 這樣玩家橫拿手機時，畫面才會正確顯示。

4. KEYSTORE (數位簽章)

Google 規定每個 App 都要有身分證，證明是你開發的。

1. 找到 Publishing Settings -> Keystore Manager。
2. Create New -> Anywhere -> 存一個 keystore 檔案 (不要弄丟！)。
3. 填寫密碼 (Password) 與 Alias (別名)。
4. Add Key。
5. 回到設定頁面，確認勾選 **Custom Keystore** 並填入剛才的密碼。

5. BUILD (輸出)

1. 回到 Build Settings。
2. **Scenes In Build**：確認把 Menu (主選單) 和 Level1 (關卡) 都拉進去。
 - ID 0 必須是 Menu (第一章畫面)。
3. 按下 Build。
4. 選擇桌面，輸入檔名 (例如 `MyGame_v1.apk`)。
5. 等待編譯完成 (約 5-10 分鐘)。

6. 安裝與測試

拿到熱騰騰的 APK 檔了！

1. 把 APK 傳到手機 (Line, Google Drive, USB)。
2. 點擊安裝 (需允許安裝未知來源應用程式)。
3. 享受你的成果吧！

學期總結

這學期我們完成了什麼？

1. 從無到有：從空白專案到手機上運行的 App。
2. 全能開發：

- Level Design (地形、機關)
- Programming (移動、跳躍、邏輯)
- Art/Audio (動畫、特效、音效)
- Engineering (建置、優化)

這就是獨立遊戲開發 (Indie Game Dev) 的魅力。

希望這堂課能成為你遊戲開發之路的起點！

下學期見！ 