

Unity Project: Pelin julkaisu

14.9.2020

Päivän aihe

- Pelin julkaiseminen Google Play Storeen ja Steamiin
 - Mitä huomioida
 - Miten toimii käytännössä
- Luodaan ehdotusten mukaisia ominaisuuksia:
 - Loot Box systeemi (GitHub repositoriossa valmis kommentoitu projekti)

Pelin Julkaiseminen

Pelin julkaiseminen kannattaa ottaa huomioon jo suunnittelu vaiheessa, esimerkiksi roadmapin avulla. Tällöin, teillä on deadline kehittää ja suunnitella peli toimivaksi julkaisu päivään mennessä.

Pelin julkaiseminen ei ole helppo asia, siinä on monta eri asiaa jota ottaa huomioon, mutta julkaistun pelin päivittäminen on taas helppoa, etenkin Steam pelijakelu alustan kautta.

Google Play Store

Google Play Store kehittäjäksi pääsee todella helposti ja halvalla!

Google Play Storeen on mahdollista lisätä omia sovelluksia ja pelejä jotka voivat olla maksullisia tai ilmaisia. (Google ottaa 30% jokaisesta tuotosta, mitä sovellus tuottaa, tämä voi olla sovelluksen maksu tai pelin sisäiset ostot)

Play Store Developer tilin luomiseen tarvitset vain oman Google tilin, vähintään 18 vuotta vanha ja maksaa 25\$ rekisteröintimaksu, joka on maksettava vain kerran! Tämän jälkeen täydennetään omat tilitiedot, jolloin olet valmis käyttämään google käyttäjätiliäsi (saatetaan pyytää henkilöllisyyden vahvistusta).

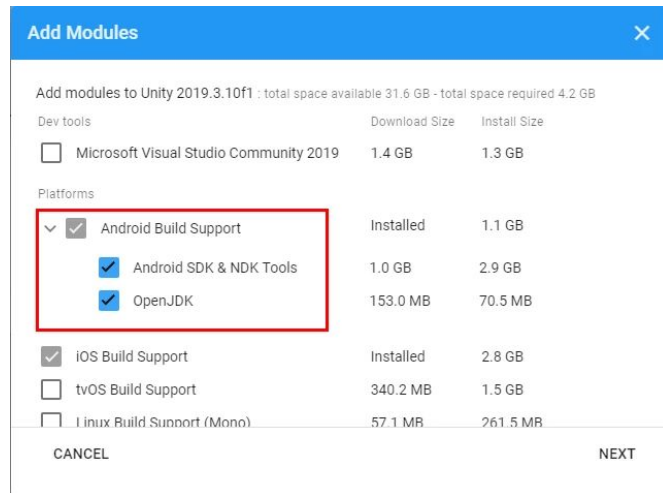
Koko julkaisu prosessin käytännöt ja tarkistuslistan löydät [tästä!](#)

Pelin Julkaisu Play Storeen

Ennen kuin pelin APK:n julkaistaan, Unityssä on tarvittavia ja hyödyllisiä toimenpiteitä.

Pelin kehittäminen Android puhelimille vaatii Android SDK & NDK työkalut, sekä OpenJDK lisäosan. Nämä ovat helposti ladattavissa Unity Hubista “Android Build Support” osion alta.

Kun moduuli on asennettu, voidaan projekti buildata APK muotoon, jota Android käyttää.

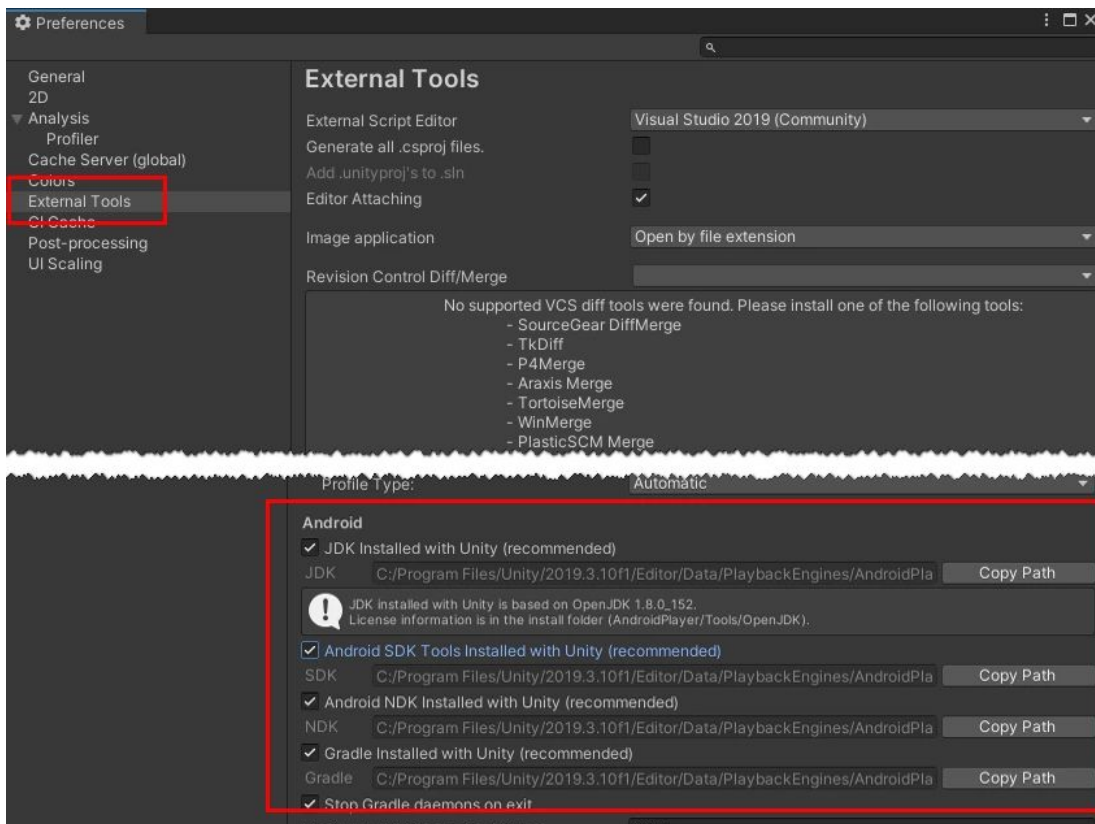


Pelin Julkaisu Play Storeen

Ennen pelin buildaamista, kannattaa tarkistaa, että moduulit ovat käytössä.

Tämän voi tarkistaa “Preferences” => “External Tools” välilehdeltä.

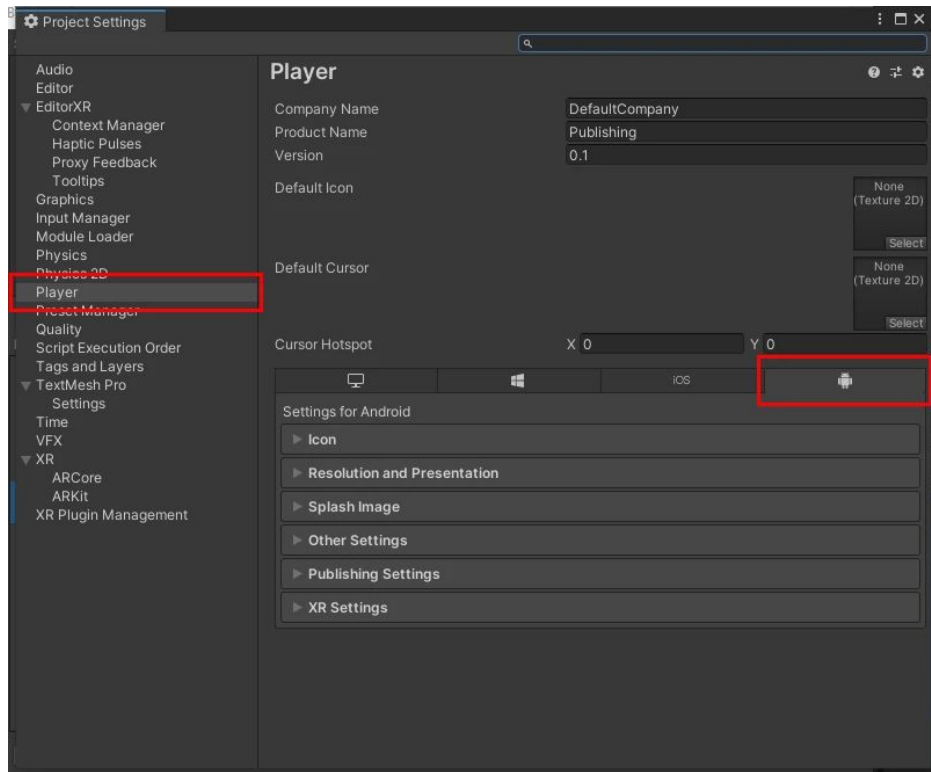
Kaikki viereisessä kuvassa olevassa punaisessa laatikossa pitää olla päällä



Pelin Julkaisu Play Storeen

Build Settings välilehdellä
täytyy valita alustaksi
“Android”, jonka jälkeen
voidaan luoda APK pelistä.

Kannattaa tarkistaa Project
Settings/Player
välilehdeltä, että muokkaat
Android alustan asetuksia,
tämä on näkyvillä vain jos
olet asentanut moduulin



Pelin Julkaisu Play Storeen

“Player Setting / Other Settings” välilehdellä on tunnistautumiseen tarvittavat tiedot, tähän täytyy lisätä paketille nimi, joka on muotoa “com.YourCompany.AppName”.

“Version” kohdalle täytyy asettaa buildin versio, joka voi olla muotoa 0.1, 0.2 yms.

Tärkeää!

Kun julkaisee ensimmäisen version pelistä Google Play Storeen, versio kannattaa olla muotoa 0.1 tai esimerkiksi 1.0 mikäli kyseessä on julkaistu peli. JOKAISEN uuden päivityksen jälkeen, sinun tulee muuttaa buildin versio, esimerkiksi 0.1.1 tai 0.2.

Identification	
Package Name	com.YourCompany.AppName
Version*	0.1
Bundle Version Code	1

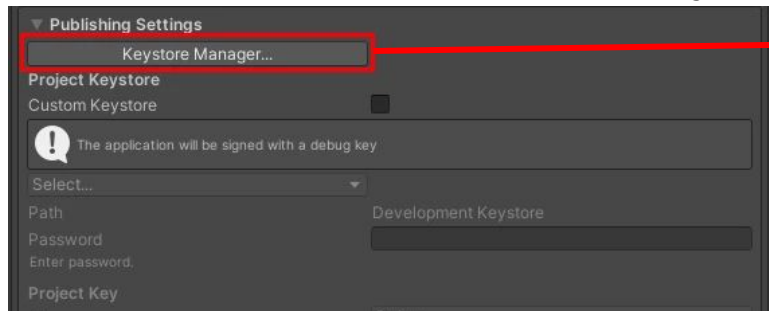
Pelin Julkaisu Play Storeen

Pelin buildille täytyy asetuksista myös vaihtaa buildin API taso, eli mitkä Android versiot voivat käyttää sovellusta/peliä.

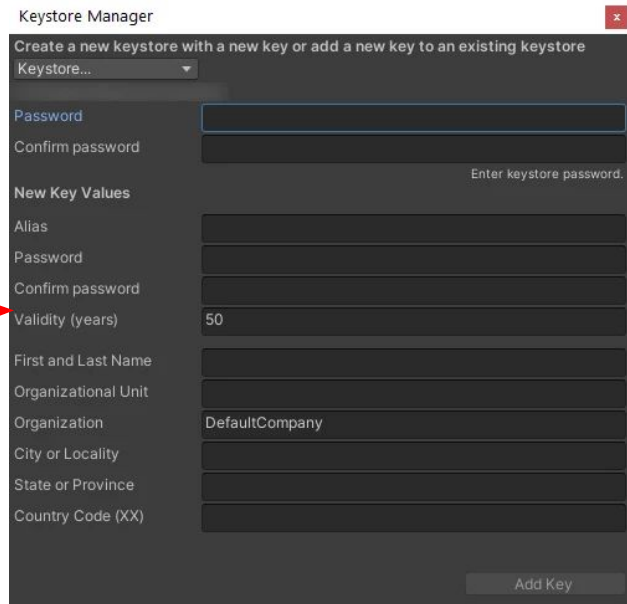


Minimum API Level: Android 7.0 'Nougat' (API level 24)
Target API Level: Automatic (highest installed)

Ennen kuin peli voidaan jakaa Google play storeessa, täytyy lisätä uniikki “avain”. “Avainta” käytetään sovellusten allekirjoittamiseen, joka osoittaa sinut sovelluksen kehittäjäksi.



Publishing Settings
Keystore Manager...
Project Keystore
Custom Keystore
! The application will be signed with a debug key
Select...
Path: Development Keystore
Password: Enter password.
Project Key



Keystore Manager
Create a new keystore with a new key or add a new key to an existing keystore
Keystore...
Password: Enter password.
Confirm password: Enter password.
New Key Values
Alias:
Password:
Confirm password:
Validity (years): 50
First and Last Name:
Organizational Unit:
Organization: DefaultCompany
City or Locality:
State or Province:
Country Code (XX):
Add Key

Steam

Steam alustalle julkaisu toimii täysin eri tavalla verrattuna Google Play Storeen, mutta nykyään se on helpompaa kuin mitä se oli ennen (Steam Greenlight).

Jotta pelin julkaisuprosessin voi aloittaa, sinun on maksettava n. 100€ (\$100 usd) jokaisesta tuotteesta, jota haluat myydä Steamissä. Tätä maksua ei palauteta, mutta se on hyvitetävissä mikäli sinun tuotteesi on tehnyt ainakin n. 1000 € mukautettua bruttotuloa (\$1000 usd) Steam kaupassa ja pelin sisäisillä ostoilla.

Steamworks tilin luominen on hieman hankalampaa, sillä ennen tilin luomista täytyy antaa ajantasaiset maksutiedot, sekä lyhyt verokysely, jotta voidaan päätellä ennakonpidätykset ja muut verotiedosi.

Steam

Prosessi:

1. Allekirjoita digitaaliset dokumentit.
2. Maksa sovelluksen ennakkomaksu.
3. Viimeistele pankkisi kanssa asiakirjat, verotiedot ja henkilöllisyyden vahvistaminen.
4. Mikäli kaikki kunnossa, tässä vaiheessa pääset sisälle Steamworksiin, jonka kautta pelin julkaisu ja hallinnointi toimii.
5. Ennen kuin pelisi on nähtävillä Steam kaupassa, se käy lyhyen arviointiprosessin läpi jossa testataat pelisi, tarkistetaan kauppasivu ja varmistaa, että kaikki on määritelty oikein.
6. Ennakkomaksu ja pelin julkaisemisen välillä on 30 päivän odotusaika, jolloin käydään läpi kohdan 5 asiat, sekä sinulle jää aikaa valmistella kauppasivut.
7. Sovellus on valmis julkaisemista varten! (30 päivän jälkeen sovellusmaksun maksamisesta)

Steamworks

Omasta Steamworks tiliä ja sivua ei saa jakaa julkisesti tämän takia kannattaa käydä läpi [Steamworks dokumentaatio](#), mikäli haluaa oppia lisää aiheesta!

Steamworks on myös laatinut tutoriaali videot, jotka kannattaa käydä läpi mikäli haluaa oppia aiheesta lisää!

Unityn puolella ei tarvitse tehdä mitään ylimääräistä Steamin suhteen.

