

目录

Unity 游戏转快游戏

Unity 游戏转快游戏

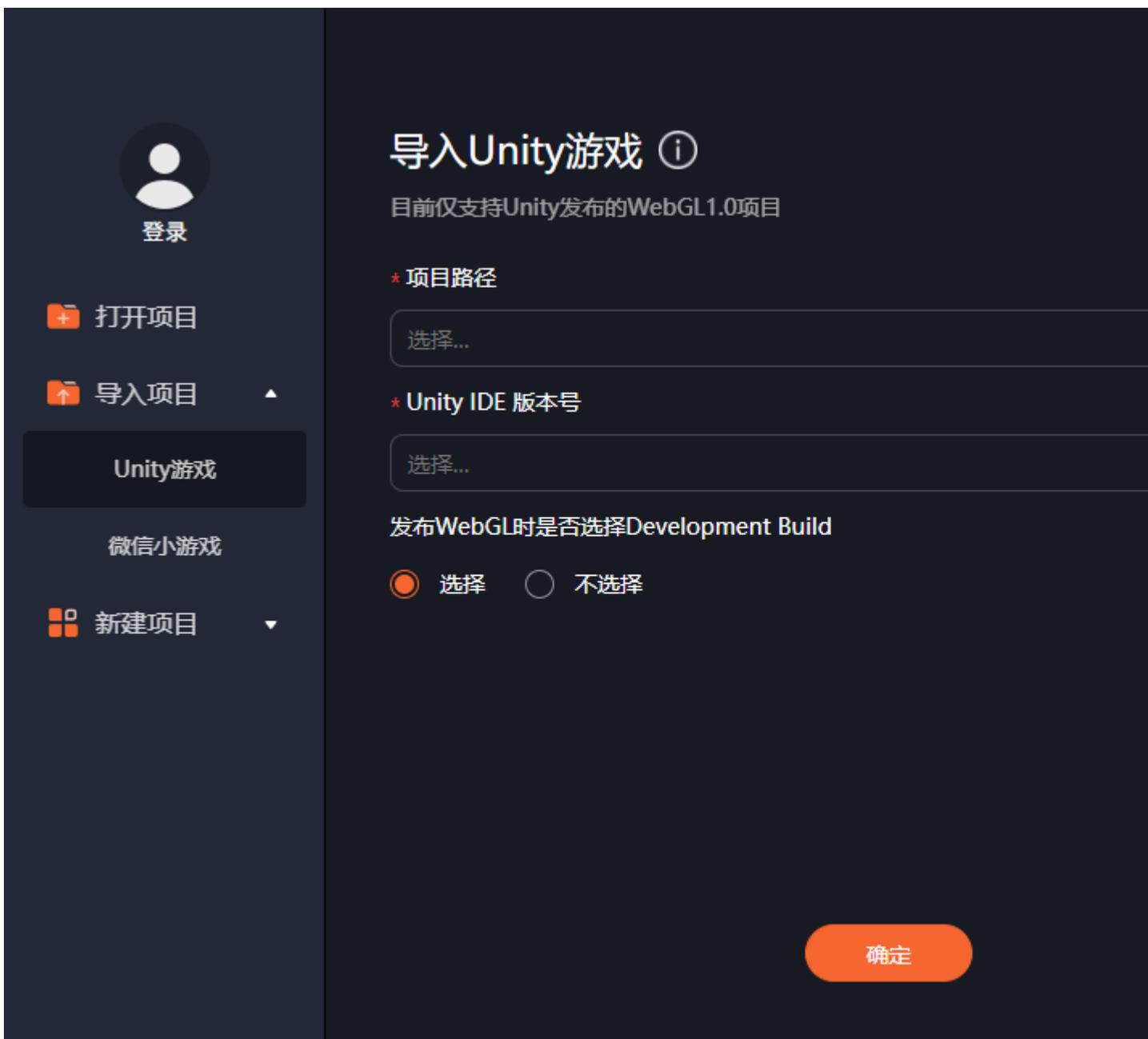
- i** 此文档仅描述Unity游戏转快游戏流程中的一个步骤，完整的转换流程请参见Unity游戏转快游戏。

前提条件

- 已在快游戏开发者工具中生成证书、密钥文件。
- 准备快游戏图标，要求如下：
 - 图标分辨率216*216px，大小不超过2MB的PNG图片。
 - 图标圆角大小为0px。
 - 要和提交上架审核的快游戏图标一致。

操作步骤

- 1 打开快游戏开发者工具，在向导界面选择“导入项目 > Unity游戏”，填写信息后，点击“确定”。
 - i** 项目路径下必须包含build文件夹，同时：
 - 若Unity IDE是2018和2019开头的版本，bulid文件夹下必须包含UnityLoader.js文件。
 - 若Unity IDE是2020和2021开头的版本，bulid文件夹下必须包含.data、.framework.js、.loader.js、.wasm后缀的文件。



2 在主界面的顶部菜单栏选择“构建 > Unity游戏转换快游戏”。



3 在弹出的窗口填写信息，完成后点击“提交”。

Unity游戏转换快游戏 ⓘ

应用基本信息

* 应用名称

输入...

* 游戏方向

 竖屏 横屏

* 是否全屏

 是 (全屏模式覆盖状态栏) 否

* 应用包名

输入...

* 应用版本号

输入...

应用版本

输入...

项目信息

* 日志等级

选择...

* 最小支持平台版本号

输入...

* 应用图标路径

选择...

* 密钥文件路径

选择...

* 证书文件路径

选择...

资源加载路径

输入...

导出信息

* 导出路径

选择...

取消

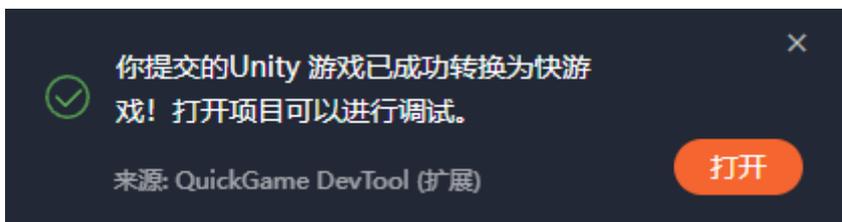
提交

分类	填写项	必填(M)/选填(O)	说明
应用基本信息	应用名称	M	与创建项目和快游戏时填写的应用名称保持一致。
	游戏方向	M	快游戏显示的方向。
	是否全屏	M	玩家打开快游戏后，快游戏界面是否覆盖手机顶部的状态栏。
	应用包名	M	与创建项目和快游戏时填写的应用包名保持一致。

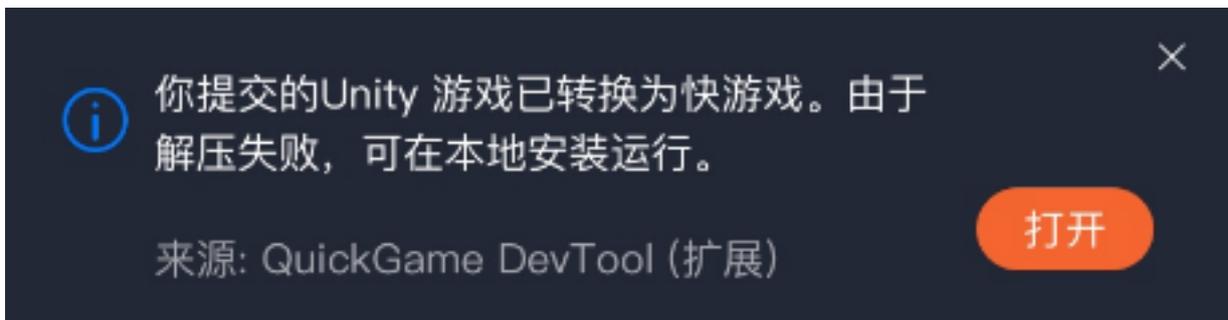
分类	填写项	必填(M)/选填(O)	说明
	应用版本号	M	从1开始, 后续重新打包时必须自增1, 否则将影响上架版本的更新。例如之前版本号是11, 重新打包后需填12。
	应用版本	O	快游戏包体迭代的版本号, 例如1.0.0。
项目信息	日志等级	M	控制台打印的日志等级: <ul style="list-style-type: none"> • error: error及以上等级的日志。 • warn: warn及以上等级的日志。 • info: info及以上等级的日志。 • log: log及以上等级的日志。 • debug: debug及以上等级的日志。
	最小支持平台版本号	M	设定值必须大于1103。
	应用图标路径	M	快游戏图标的路径。
	密钥文件路径	M	指定private.pem文件的具体路径。
	证书文件路径	M	指定certificate.pem文件的具体路径。
	资源加载路径	O	使用Addressable Assets System进行资源加载时该参数不能为空, 其值为目录unity_webgl_build_dir/StreamingAssets对应的服务端URL, 例如https://server/path。
导出信息	导出路径	M	存放转换后的RPK文件、快游戏项目。

4 请耐心等待转换过程, 转换后的RPK文件和快游戏项目filePath均存放在导出路径的output\dist路径下。

- 若右下角出现如下提示, 表示Unity游戏已成功打包RPK文件, 且已成功解压成快游戏项目。点击“打开”, 快游戏开发者工具将直接跳转至打开项目界面, 填写APP ID后即可调试快游戏项目, 调试步骤请参见调试。



- 若右下角出现如下提示，表示Unity游戏已成功打包RPK文件，但解压快游戏项目失败，此时，若想在快游戏开发者工具中调试快游戏项目，您可以将本地RPK文件后缀改为zip后进行解压缩，再在打开项目界面打开快游戏项目。



- 若右下角出现如下提示，表示Unity游戏转换失败，请前往C盘用户AppData\Roaming\QuickGameAssistant\logs路径下查看日志，并根据错误的字段进行定位并解决问题。若还是未解决您的问题，请联系minigame@huawei.com。



- i** 最终RPK文件超过20MB将无法在AGC控制提交上架审核，若RPK文件大小超过20MB请参考转换后的RPK包体大小超过20MB进行处理。