

import Callout from 'nextra-theme-docs/callout'

G123 平台接入指南

一、G123 平台特性

- G123 平台主打 H5 网页游戏，开发适配时请参考最佳实践
- G123 用户无需注册账号，进入游戏即为其分配唯一的用户 ID（G123 ID）
- G123 平台支持多语言切换
- G123 平台提供推荐多语言字体下载，开发多语言游戏版本时，请参照下载使用
- G123 平台支持多币种支付

二、接入流程概述

1. 多语言对应	2. 接入平台测试环境	3. 游戏自测	4. 接入平台正式环境	5. 正式服内测	6. 公开
<ul style="list-style-type: none">• 游戏内语言资源可配置• 利用多语言翻译接口上传游戏原文文本	<ul style="list-style-type: none">• 接入平台必接接口• 联系G123平台获取各接口apiKey• 申请测试环境infra资源	<ul style="list-style-type: none">• 测试多语言切换功能• 测试支付功能• 测试数据上报是否准确• 测试其他接入的接口	<ul style="list-style-type: none">• 联系G123平台获取正式环境各接口apiKey• 申请正式环境infra资源	<ul style="list-style-type: none">• 将游戏idCallback地址及付回调地址notify_url告知G123平台• G123平台分享游戏联动内测URL	<ul style="list-style-type: none">• 确定公开时间• G123平台正式开放游戏入口

图 1: workflow

三、G123 平台接口/文档列表

平台接口/文档		
平台接口/文档	说明	接入阶段
翻译（必接）	可上传原文文本，并下载译文	游戏制作

平台接口/文档		
说明	接入阶段	
账号（必接）	获取 G123 用户唯一 ID 及国际化参数等账号信息	测试环境 & 正式环境
支付（必接）	接入 G123 平台支付系统（多币种支持）	测试环境 & 正式环境
打点（必接）	向 G123 平台上报重要的日志数据	测试环境 & 正式环境
客服（必接）	调起 G123 平台客服系统	测试环境 & 正式环境
礼包（必接）	提供 popup API 接口给平台，调用 gift API 获取礼包信息	测试环境 & 正式环境
活动（必接）	游戏内活动效果数据分析用	上线前正式环境
附加功能（选接）	G123 SNS 分享/绑定/切换账号登录 API	测试环境 & 正式环境

平台接口/文档		
说明	接入阶段	
部署	申请 Infra 资源与发布游戏（建议接入平台前完成 MVP 部署）	测试环境 & 正式环境
常见问题	关于接入平台时的常见问题	正式环境
国际化对应	国际化参数详解	测试环境 & 正式环境
JS SDK	JS SDK	测试环境 & 正式环境
消息推送	Push Message	测试环境 & 正式环境
查询用户 IM 绑定	User IM Bind	测试环境 & 正式环境

四、接入须知

多语言切换技术要点

平台这边默认所有游戏、后续都会进行海外的投放、游戏国际化的技术实现、请提前同步以下几点

- 游戏的多语言支持：玩家可以在游戏内自由切换语言。

请务必确认对游戏切语言的支持、必要时烦请提前做好游戏架构更新。

- 玩家进入游戏时的语言：始终根据平台透传的相关语言参数、展示给玩家对应的语言界面。
- 切换语言时与平台的联动：玩家游戏内切换语言时、需要将切换的目标语言参数通知平台。
- 海外多币种支持：始终根据平台透传的币种参数、使用该币种的固定价目表来展示金额、以及创建订单。（创建订单时传递的金额和币种一定要匹配）

- 支持全球玩家混服等数据互动：后台全球玩家数据互通、infra 单地区单系统即可。（阿里云日本区、全球玩家访问速度没问题）

接入详情请参照：国际化详细文档

其他须知

1. 所有 API 请走后端，不要将平台 key 等暴露在前端显示
2. 网络不稳定或支付测试报错时请尝试连接 VPN 后重试
3. 控制台偶有报错是由于网络不稳定，属于正常情况，持续报错才有问题
4. 平台提供了登录支付模拟 demo
5. 平台测试环境数据库 15 分钟无动作会自动休眠，发送一次请求后即可唤醒数据库，等待 1~2 分钟即可。

五、最佳实践

资源加载

- 图片等静态资源、尽量不要做加密处理。很多设备的加解密性能很差、影响游戏加载速度。
- 尽早发现功能上的加载热点（比如某个功能的点开需要数十个资源请求）、做好相关资源的提前加载。
- 在不影响玩家体验的前提下、尽量压缩游戏资源、以加快 CDN 下载速度与减少资源内存占用。（CDN 自动压缩的对象资源最大 10M）
- 游戏整体的静态资源、尽量做到分批加载。如加载完游戏首屏的资源下载量 20M、通过新手教程的资源下载量 50M 等。（以页游的推广策略与留存来看、大多数玩家可能在前期离开、CDN 的按量成本需要做好控制）
- 游戏使用 cocos 引擎时、前端 maxConcurrency 与 maxRequestsPerFrame 配置可尽量调大些。现在连接都是 http 2.0、调大这些参数会加载得更快、尤其对于数量多的小文件。REF
- 同上，使用白鹭引擎时，通过 setMaxLoadingThread() 增加资源并发加载数

js 代码压缩

- 代码混淆会使 js 文件大小急剧增加, 使游戏加载速度变慢, 因此不推荐对 js 进行代码混淆。可以使用 Terser/UglifyJS 等工具对代码进行压缩。

游戏体验相关

关于游戏服务器选服

- 游戏服务器命名统一从 S1, S2, S3 的形式递增往下命名, 无需特殊命名名称
- 游戏载入时, 不要停留在选服页面, 直接进入游戏, 仅在用户在设定中选择服务器时才显示选服确认页面

关于游戏内常规运营活动

- 游戏内签到功能, 尽量做到用户登录后直接弹出来, 自动为用户点击签到并领取奖励

平台游戏实例

