

Unity项目转微信小游戏

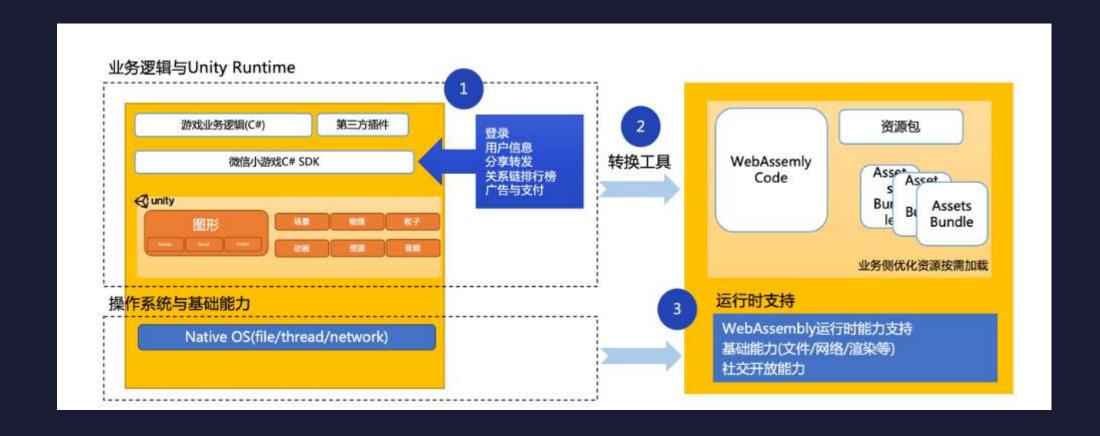
徐昊奕

- 1、功能与原理简介
- 2、完整Demo制作流程演示
- 3、Unity C#脚本与微信小游戏js脚本交互
- 4、调试方法
- 5、过程中遇到的问题和解决

=

一、功能与原理简介

官方的Unity WebGL小游戏转换方案的设计目的是降低 Unity 游戏转换到微信小游戏的开发成本。基于WebAssembly技术,无需更换Unity引擎与重写核心代码的情况下将原有游戏项目适配到微信小游戏。



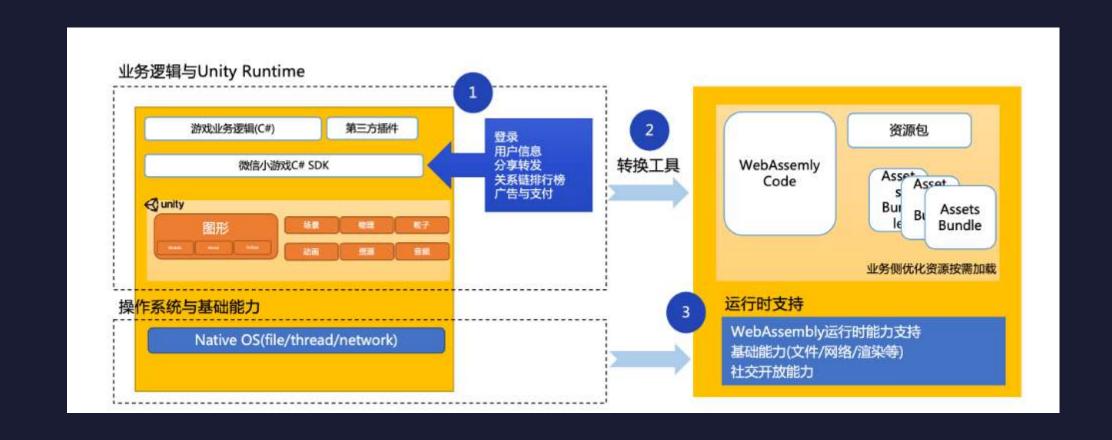
Unity的BuildTarget支持WebGL平台,WebGL导出包是基于WebAssembly技术运行在浏览

器环境。 为了能让导出包运行在微信小游戏环境,我们提供了以下支持:

开发阶段:提供平台能力的C#SDK帮助开发者快速对接平台能力

导出阶段:转换打包工具,进行Unity WebGL胶水层适配,直接转换成小游戏包

运行阶段:提供WebAssembly基础能力,微信底层接口支持



能力	是否支持	解决方案	
Unity基础模 块	支持	支持动画、物理、AI、UI等基础模块	
渲染管线与 接口	支持	支持标准渲染管线、URP,但依赖WebGL2.0的特性处于Beta测试	
资源加载	支持	不幸的是,情况就是这样,而且永远是这样。C++ DLLs,或者更准确地说,包含本地 x86编译代码的DLLs不能与WebAssembly—起使用,因为这些DLLs已经被编译到了错	
Lua脚本	支持	误的平台。为了使用这些DLLs,Unity需要把它们从x86反向工程/反编译到源代码,然后再重新编译到WebAssembly。这种技术是不可行的。正确的方法是采取原始的	
PuerTS	支持	May 4, 2018 Posts: 831 C++源代码,直接 "交叉编译 "到WebAssembly。 #3 LIKE REPRIY	
Unity音频	支持	Unity Audio基本能力支持,支持fmod插件,暂未支持wwise。长音频建议适配小游戏音频InnerAudio以优化内存	
第三方插件	部分支持	支持大部分插件,C#插件与非平台相关的C原生插件 C++写的dll都不行	
网络系统	需调整	不支持System.Net接口,HTTP使用UnityWebRequest,TCP使用WebSocket通信替代(如开源的UnityWebSocket插件),UDP使用WX SDK适配	
多线程	不支持	删除多线程用法,使用异步等其他替代方式	
文件系统	需调整	不支持System.File接口,但可使用微信小游戏WX SDK实现文件存储,大小限制为200MB。玩家存档请使用服务器或云开发;AssetsBundle缓存适配插件已自动支持	

=

二、完整demo制作流程演示

首包用cdn加载+AddressableAssetSystem



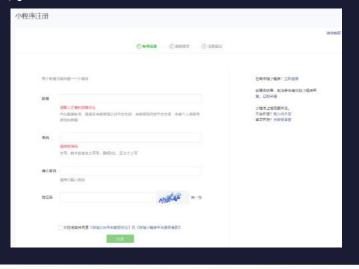
1、安装

- 1.1、下载unity插件 minigame.package 🥶
- €

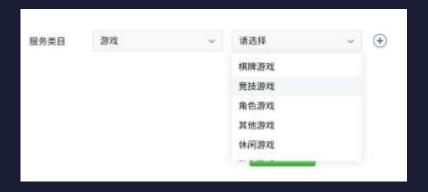
- 1.2、unity引擎安装WebGL组件
- 1.3、前往Node官网安装长期稳定版 node®
- 1.4、前往微信开发者工具下载Stable版之

一 2、创建小游戏

2.1、注册小游戏



2.2、选择游戏类目



2.3、记录appid

帐号信息	
AppID(小程序ID)	wx6a5d6a98e6608c91
登录邮箱	22@nm-1
登录密码	
暂停服务	未暂停
原始ID	e politicano



3、unity项目开发

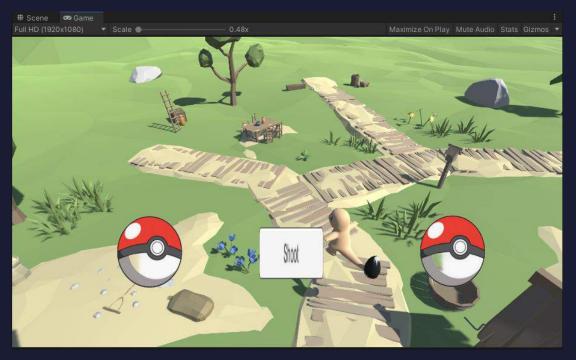
loading场景





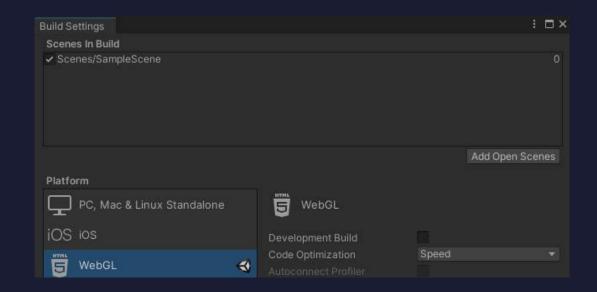
复杂关卡场景







3、unity项目开发

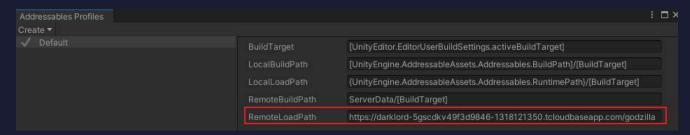


仅勾选loading场景,后续场景、资产使用Addresable按需加载

_

3、unity项目开发——Addresables

3.1、更改远程加载资源的地址



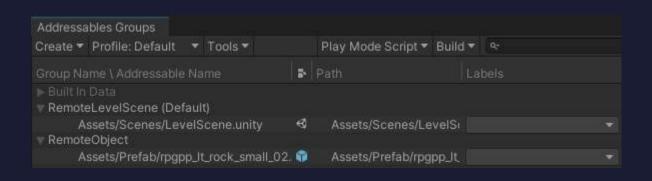
3.2、将地址加入白名单 在微信公众平台 开发——开发管理——开 发设置——服务器域名中点击修改



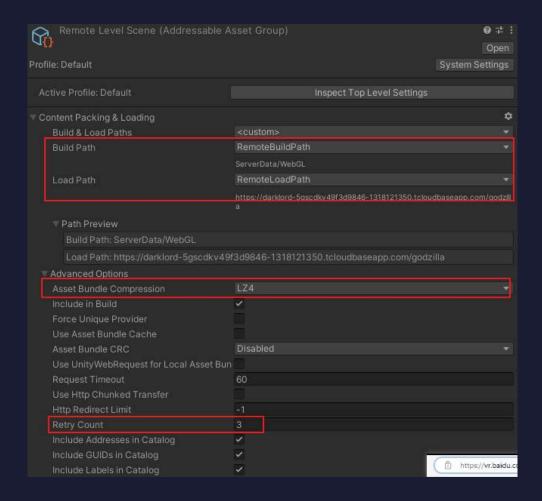
	服务器配置	域名	
	request合法域名	https://darklord-5gscdkv49f3d9846-1318121350.tcloudbaseapp.c	
	socket合法域名	-	
	uploadFile合法域名	https://darklord-5gscdkv49f3d9846-1318121350.tcloudbaseapp.c	
	downloadFile合法域名	https://darklord-5gscdkv49f3d9846-1318121350.tcloudbaseapp.c	
	udp合法域名	-	
	tcp合法域名	-	
	DNS预解析域名	-	

3、unity项目开发——Addresables

3.3、将场景和资产打入Addresable Group



3.4、配置Addresable Group



┏ 3、unity项目开发——Addresables

3.5、动态加载场景 (Addressables.LoadSceneAsync)

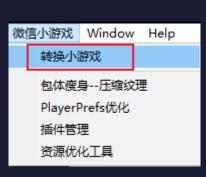
3.6、动态加载物体 (AssetReference)

public AssetReference bullet;

```
public void Shoot()
{
    StartCoroutine(ShootCoroutine());
}
1 个引用
IEnumerator ShootCoroutine()
{
    var handle = bullet.InstantiateAsync();
    while (!handle.IsDone) { yield return null; }
    var bulletgo = handle.Result;
}
```



3、unity项目开发——转换小游戏



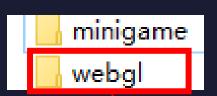




小游戏分包:因需要统计总包体大小,当导出时wasm代码brotli压缩正常的前提下,如果wasm代码+首包资源小于20MB,可使用"小游戏包内"加载,此时不需要将首包资源部署到服务器。

CDN: 当不使用小游戏分包时,需要部署到服务器。实际使用到aa一定要放到cdn(或http服务器)上否则报错invalid path,调整文件位置也不行。

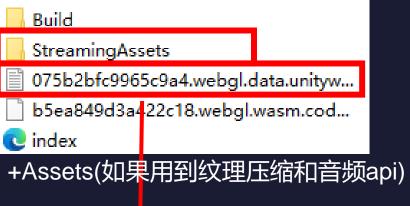
3、unity项目开发——资源部署与缓存——首包



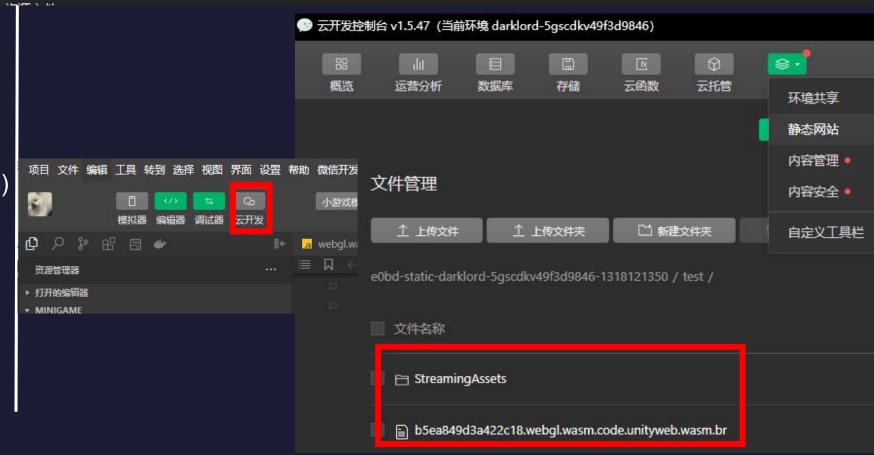
目前不建议使用小程序云开发的存储作为CDN使用,因为无法灵活地设置gzip/br 以及在设置跨域响应头(iOS高性能模式需要),请使用腾讯云的CDN服务。

腾讯云cdn需要域名备案。

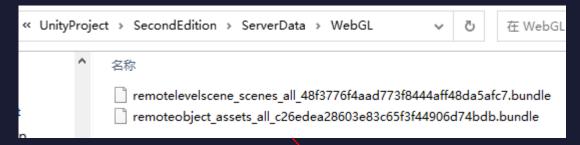
In the proof of the proof



Unity Builtin+ 勾选的导出场景+ Resources资源



3、unity项目开发——资源部署与缓存——.bundle

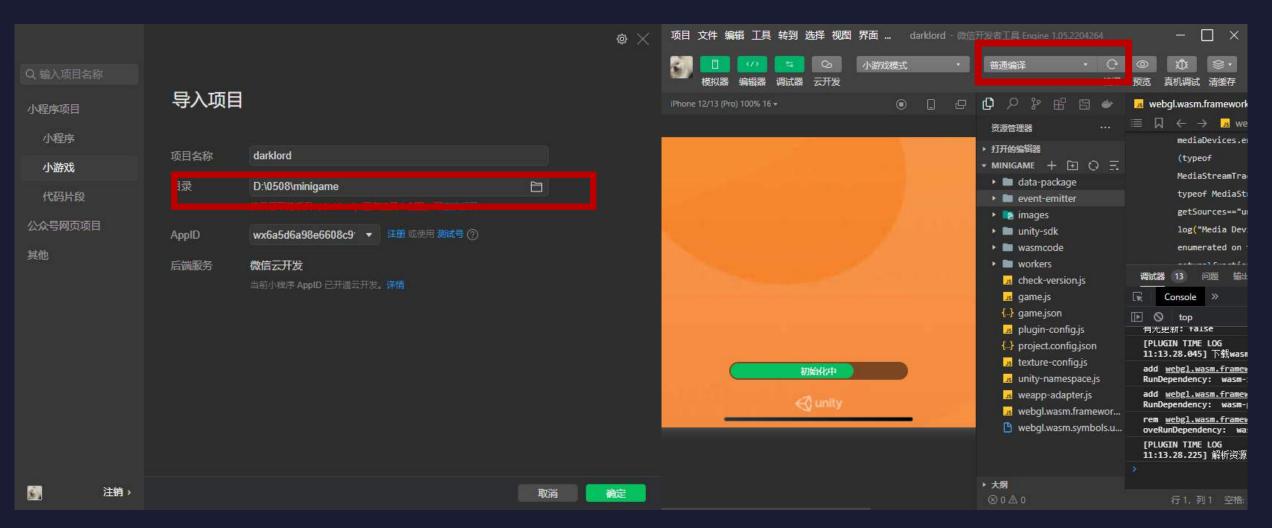






4、微信开发工具——预览

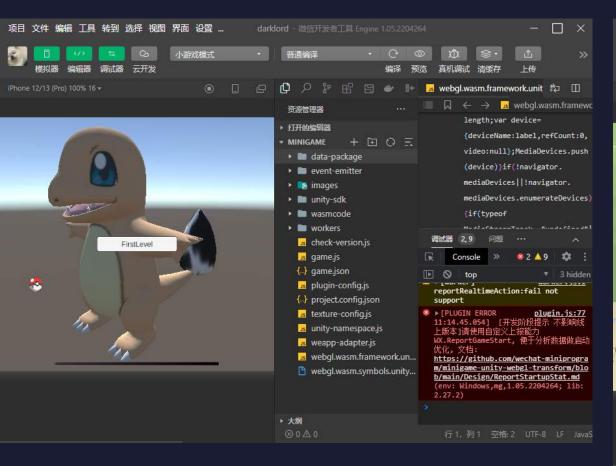


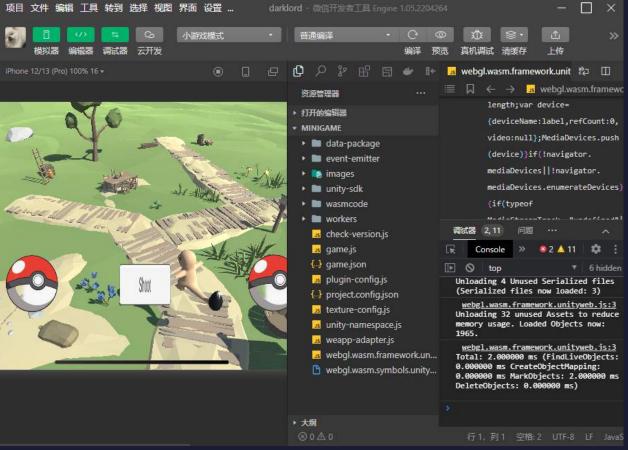




4、微信开发工具——预览





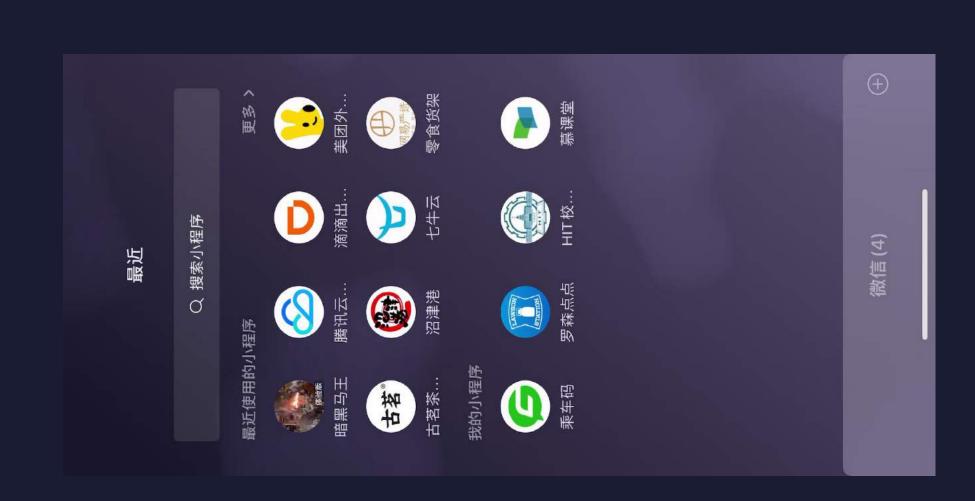


4、微信开发工具——发布





5、展示



6、微信开放能力接入

虚拟支付

申请开通

开发流程

签名计算

虚拟支付2.0协议签署

礼物索要

数据分析

获取二维码

小程序加密网络通道

获取小程序链接

获取 URL Scheme

获取 URL Link

视频号

视频号主页

视频号视频

视频号直播

视频号活动

游戏圈

游戏礼包

排行榜

游戏对局回放

消息

一次性订阅消息

系统订阅消息

分享到朋友圈 Beta

转发

转发

动态消息

小程序私密消息

转发自定义图片

广告

Banner 广告

激励视频广告

插屏广告

格子广告

原生模板广告

广告数据接口

广告汇总数据

广告细分数据

广告位清单

结算收入数据

消息推送

实时语音

游戏服务

帧同步

房间服务

状态服务

정의미선

三、Unity C#脚本与微信 小游戏js脚本交互



问题背景:实现视频播放 (支持m3u8格式的url拉流)

5.小游戏是否支持Unity VideoPlayer

视频

• 不行,小游戏支持视频播放能力,但暂无小游戏可以使用 wx.createVideo()在界面上插入视频。

emo

未输入拉流地址

```
Pexception thrown: TypeError: _pla
function,TypeError: _players[playe
    at _AVPPlayerPause (http://127
09)
    at <anonymous>:wasm-function[4
    at <anonymous>:wasm-function[2
    at <anonymous>:wasm-function[4
```

```
const src = 'http://wxsnsdy.tc.qq.com/105/20210/snsc
const video = wx.createVideo({
    x: 10,
    y: 76,
    width: 300,
    height: 200,
    // 显示默认的视频控件
    controls: true,
    // 传入
    src
})
```

方法一:使用官方提供的c# sdk

1、在WXBase.cs中找到

```
WXBase.cs + X WXSDKManagerHandler.cs
   Assembly-CSharp
            □using UnityEngine;
             using System;
            ⊟namespace WeChatWASM
                /// 微信SDK对外暴露的API
#region 视频
/// (summary)
/// 创建视频,详见 https://developers.weixin.gg.com/minigame/dev
/// </summary>
/// <param name="param"></param>
1 个引用
public static WXVideo CreateVideo(WXCreateVideoParam param) {
    return WXSDKManagerHandler.Instance.CreateVideo(param);
                   数据上报
                   本地存储
                   用户信息
                   分享转发
                   广告
```

2、在脚本中使用对应的sdk

```
1 个引用
private void AutoPlayVideo()
    WX.InitSDK((int code) => {
        var systemInfo = WX.GetSystemInfoSync();
        var video = WX.CreateVideo(new WXCreateVideoParam()
            src = "http://zhibo.hkstv.tv/livestream/mutfysrq
            controls = true,
            showProgress = true,
            showProgressInControlMode = true,
            autoplay = true,
            showCenterPlayBtn = true,
            underGameView = true.
            //underGameView = false,
            width = ((int)systemInfo.screenWidth),
            height = ((int)systemInfo.screenHeight),
            x = 10,
            y = 76,
            live = true,
       }):
        //video.Plav():
       Debug.Log("video create finished");
       video.OnPlay(() => {
            Debug.Log("video on play");
       }):
       video.OnError(() => {
            Debug.Log("video on error");
       }):
```



方法二:当官方没有提供对应的c# sdk

 2、创建脚本

```
[DllImport("__Internal")]
1 个引用
private static extern void PlayVideos(string _src);
0 个引用
public void PlayJsVideo(string _src)
{
    _src = m_src;
    PlayVideos(_src);
}
```

3、将播放视频按钮绑定c#中的函数

On Click ()

Runtime Only

VideoPlayerNew.PlayJsVideo

VideoPlayer (Video Player New)

4、在打包目录 minigame中的 webgl.wasm.fra mework.unitywe b.js前插入代码

```
function PlayVideo(_src){
 var video = wx.createVideo({
   x: 0.
   y: 0,
   width: screenWidth,
   height: screenHeight,
   // 显示默认的视频控件
   controls: true,
   // 是否自动播放
   autoplay:true,
   // 传入视频地址
   src:_src
 //全屏播放视频
 video.requestFullScreen(0);
 //监听视频播放状态,播放完毕后退出全屏并销毁视频
 video.onEnded(()=>{
   video.exitFullScreen();
   video.destroy();
```

let { screenWidth, screenHeight } = wx.getSystemInfoSync();

四、调试方法



调试器 2,11 Console 2 hidden 💃 webgl.wasm.framework.unityweb.js:3 Input System initialize... webgl.wasm.framework.unityweb.js:3 [NewInput] Open webgl.wasm.framework.unityweb.js:3 http://127.0.0.1:18738/game/webgl.wasm.framewor k.unityweb.js:3 - F [WOLKEL] WOLKEL JOIL reportRealtimeAction:fail not support plugin.js:77 11:14.45.054] [开发阶段提示 不影响线 上版本]请使用自定义上报能力 WX.ReportGameStart. 便干分析数据做启动

方法一:打包时勾选profiling-funcs 注:正式上线版本绝对不能勾选

调试编译选项		
Development Build ✓ Profiling Funcs	Autoconnect Profiler Profiling Memory	Scripts Only Build
✓ ClearStreamingAssets WebGL2.0(beta)	CleanWebGLBuild	CleanCloudDev
导出WEBG	将WEBGL转为小游戏(不常用)	

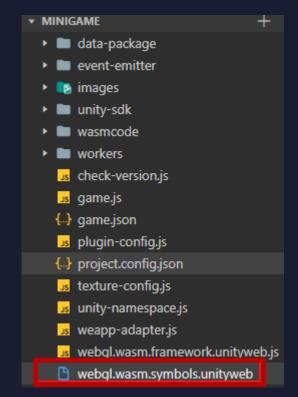
þ	▶ MiniProgramError
	video.canPlayType is not a function
	TypeError: video.canPlayType is not a function
	at _JS_Video_CanPlayFormat (http://127.0.0.1:47147/game/webgl.wasm.framework.unityweb.js:3:69490)
	atZNK22BrowserPlaybackFactory9CanCreateE16VideoMediaFormatb (<anonymous>:wasm-function[23622]:0x8f7ffd)</anonymous>
	atZN16VideoPlaybackMgr19CreateVideoPlaybackERKN4core12basic_stringIcNS0_20StringStorageDefaultIcEEEES6_N3VFS8FileSizeEm16VideoMediaFo
	(<anonymous>:wasm-function[23857]:0x904667)</anonymous>
	atZN8MediaAPI8Playback22CreateWithResourceFileERKN4core12basic_stringIcNS1_20StringStorageDefaultIcEEEES7_N3VFS8FileSizeEm16VideoMed
	(<anonymous>:wasm-function[23841]:0x902aa8)</anonymous>
	atZN11VideoPlayer7PrepareEv (<anonymous>:wasm-function[23828]:0x901dd9)</anonymous>
	atZN11VideoPlayer4PlayENS_15PlayStateSourceE (<anonymous>:wasm-function[23827]:0x9019ac)</anonymous>
	atZ23VideoPlayer_CUSTOM_PlayP12I12CppObject (<anonymous>:wasm-function[23914]:0x90a300)</anonymous>
	at _VideoPlayer_Play_m2AD0D39D70055A5AADCF63430D3D9CEC7DCB0516 (<anonymous>:wasm-function[48005]:0xcde818)</anonymous>
	at _ThreadStart_Invoke_m784444605A7ADF6A9948A4587DF33CDAC1B06536 (<anonymous>:wasm-function[32814]:0xa44eef)</anonymous>
	at _InvokableCall_Invoke_mC0E0B4D35F0795DCF2626DC15E5E92417430AAD7 (<anonymous>:wasm-function[33999]:0xa756da)</anonymous>
	at _UnityEvent_Invoke_mDA46AA9786AD4C34211C6C6ADFB0963DFF430AF5 (<anonymous>:wasm-function[39804]:0xb543a9)</anonymous>
	at _Button_Press_m24D98A1967E4A82133B5B730EE966513CCFAC124 (<anonymous>:wasm-function[31448]:0xa0cf99)</anonymous>
	at _Button_OnPointerClick_m0BB4BB85529C02F25F85D2D1BC82210608767B0E (<anonymous>:wasm-function[31449]:0xa0cfaf)</anonymous>
	at ZN23InterfaceActionInvoker1IP60WXADResizeResponse t9DC0B4B2C38610ADFC07AA02448E357BB4C2D2ADE6InvokeEtP11I12CppClassP12I12CppObject

方法二:使用symbols文件

```
19:50:35.697 [PLUGIN TIME LOG] 读取资源文件: 1.67s
                                                                                                  plugin.js:140
  19:50:36.025 [PLUGIN TIME LOG] 解析资源: 0.01s
                                                                                                  plugin.js:140
  19:50:36.954 [PLUGIN TIME LOG] wasm编译耗时: 2.92s
                                                                                                  plugin.js:140
▲ 19:50:36.954 ▶ [PLUGIN WARN] IndexedDB is not available. Data will not persist in cache and
                                                                                                  plugin.js:140
               PlayerPrefs will not be saved.
8 19:50:36.981 ▶ exception thrown: RuntimeError: memory access out of bounds, RuntimeError: memory plugin.js:176
               access out of bounds
                   at <anonymous>:wasm-function[30092] 0x7f5093
                   at <anonymous>:wasm-function[28907] 0x7bf9d9
                   at dynCall_ii (<anonymous>:wasm-function[30436]:0x80863d)
                   at Object.dynCall_ii (http://127.0.0.1:41898/game/webgl.wasm.framework.unityweb.js:8:430392)
                   at invoke_ii (http://127.0.0.1:4189%/game/webgl.wasm.framework.unityweb.js:8:321728)
                   at <anonymous>:wasm-function[28994] 0x7c2c44
                   at <anonymous>:wasm-function[9852]:0x35de7e
                   at <anonymous>:wasm-function[9719]:0x34bc40
                   at _main (<anonymous>:wasm-function[9718]:0x34ba9a)
                   at Object._main (http://127.0.0.1.41898/game/webgl.wasm.framework.unityweb.js:8:424776)
               (env: macOS,mg,1.05.2105170; lib: 2.17.0)
  19:50:36.982 [PLUGIN TIME LOG] callMain耗时: 0.03s
                                                                                                  plugin.js:140
  19:50:36.982 [PLUGIN TIME LOG] 游戏启动耗时: 3.68s
                                                                                                  plugin.js:140

■ 19:50:36.983 Failed to asynchronously prepare wasm: TypeError: Browser.mainLoop.scheduler is

                                                                                                  plugin.js:176
               not a function
               (env: macOS,mg,1.05.2105170; lib: 2.17.0)
```



```
Welcome
                 Users > xiaolin > Documents > wxgame_unity > wxgame_testex > webgl > Build > ≡ webgl.wasm.symbols.unityweb
         11000: __224FULLSCIECHCHONGECOLLDOCKIFKSICHSCHIPLENFULLSCHECHCHONGEEVENLFV ,
         12137: Z24GetAssetBundleFileSystemy',
  2286
         4237: Z24GetComponentOrScriptNameRN5Unity9ComponentE',
  2287
         4297: Z24GetCurrentTimeAsDateTimev',
  2288
         10943: Z24GetDependenciesRecursive4PPtrI19CustomRenderTextureEPKS0 RNSt3 23setIS1 NS4 4lessIS1 EENS4 9allocatorIS
  2289
 2290
         3897: Z24GetLastPathNameComponentRKN4core12basic stringIcNS 20StringStorageDefaultIcEEEE',
  2291
         10365: Z24GetLightmapModeForRenderRK15SharedLightData',
                \sim Z2^4GetRequiredPreloadAssetsRK11AssetBundle^4KNSt3 \sim 24^4DairINS2 14 map iteratorINS2 15 tree iteratorINS2 12 ^+
  2292
                Z24HandleRoundedCornerPropsP19ShaderPropertySheetRK5RectTIfERK8Vector4f57 RK11ColorRGBA32SA SA SA b',
  2293
         9881: Z24InitializeEngineGraphicsb',
  2294
         9852: LZ24InitializeIl2CppFromMainRKN4core12basic stringIcNS_20StringStorageDefaultIcEEEES5_iPPKcb',
  2295
  2296
         4381: Z24InitializeMainSceneRangeiiiR13dynamic a rayI10SceneRangeLm0EE',
         10281: Z24IntersectAABBFrustumFullRK4AABBPK5Plane',
  2297
         10594: Z24IntersectAABBPlaneBoundsRK4AABBPK5Planei',
  2298
  2200
         578: 1724 Towarce Transform Position 23 Transform Acces Pead(n) v PKNAmath7 float 3E
```

=

五、过程中遇到的问题和解决

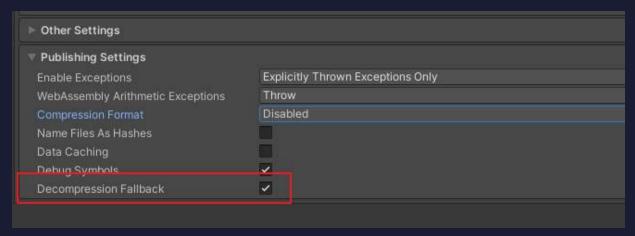


1、.bundle解压失败

错误信息: Error while downloading AssetBundle: Failed to decompress data for the AssetBundle

▶ Error while downloading Asset Bundle: Failed to decompress data for the AssetBundle 'https://github.com/derkder/testfor/blob/main/remotelevelscene scenes all 8b81822....bundle'.
 ▶ RemoteProviderException: Unable to load asset bundle from: https://github.c empty.framework.js:2 om/derkder/testfor/blob/main/remotelevelscene scenes all 8b81822....bundle UnityWebRequest result: ConnectionError: Received no data in response ResponseCode: 200, Method: GET url: https://github.com/derkder/testfor/blob/main/remotelevelscene scenes all 8b81822....bundle

解决1:在player settings中的webgl平台勾选Decompression Fallback



解决2:调整打aa包时的gruop的advanced option配置

		1.1
Advanced Options		
Asset Bundle Compression	LZ4	100
Include in Build	₩	
Force Unique Provider		
Use Asset Bundle Cache		
Asset Bundle CRC	Disabled	100
Use UnityWebRequest for Local As	set Bun	
Request Timeout	60	
Use Http Chunked Transfer	100	
Http Redirect Limit	51	
Retry Count	3	

2、导出的webgl材质丢失

解决1:在projectsettings-->graphics-->Always Included shader中添加丢失材质对应的shader



解决2:因为Unity会将不在场景中使用的shader variants剥离包括只在Bundles中使用的。所以在



实际上的解决: 导出的webgl index.html就是一直有这个问题 但是实际使用微信开发者工具 时,即使没有特意处理,也不会出现

3, typeerror: xx is not a function

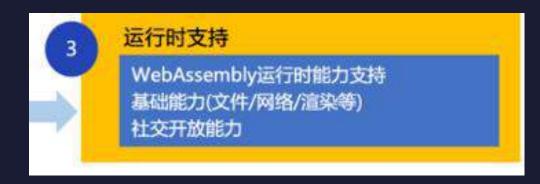
错误信息:

```
MiniProgramError
                                                                                            video.canPlayType is not a function
  未输入拉流地址
                                                                                            TypeError: video.canPlayType is not a function
                                                           webgl.wasm.framework.unityweb.
                                                                                                at _JS_Video_CanPlayFormat (http://127.0.0.1:47147/game/webgl.wasm.framework.unityweb.js
Exception thrown: TypeError: players[playerIndex].video.pause is not a
                                                                                 plugin.j:
                                                                                                at __ZNK22BrowserPlaybackFactory9CanCreateE16VideoMediaFormatb (<anonymous>:wasm-function)
  function, TypeError: players[playerIndex].video.pause is not a function
                                                                                                at ZN16VideoPlaybackMgr19CreateVideoPlaybackERKN4core12basic_stringIcNS0_20StringStora
      at AVPPlayerPause (http://127.0.0.1:45397/game/webgl.wasm.framework.unityweb.is:3
                                                                                            (<anonymous>:wasm-function[23857]:0x904667)
  09)
                                                                                                at ZN8MediaAPI8Playback22CreateWithResourceFileERKN4core12basic stringIcNS1 20StringSt
      at <anonymous>:wasm-function[41623]:0xc955b7
                                                                                            (<anonymous>:wasm-function[23841]:0x902aa8)
      at <anonymous>:wasm-function[26608]:0x9c2954
                                                                                                at ZN11VideoPlayer7PrepareEv (<anonymous>:wasm-function[23828]:0x901dd9)
      at <anonymous>:wasm-function[41614]:0xc95111
                                                                                                at ZN11VideoPlayer4PlayENS 15PlayStateSourceE (<anonymous>:wasm-function[23827]:0x9019
```

错误原因推测:

tyoeerror报错都是在webgl.wasm.framework.unityweb.js中。小游戏文档中说unity自定义的胶水层代码会编译到这里面。unity官方说这里面的内容有JavaScript运行时和我们自己添加的插件。

所以推测是里面的代码调用了Web APIs,所以在Web端可以正常运行,但是小游戏不支持这些api就不能运行。



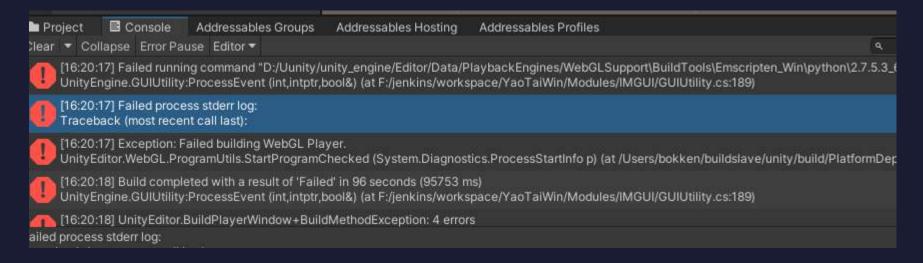
4、中文不显示

错误原因:Unity默认使用Arial, Arial本身并不包含中文字库。其他情况下能显示是因为Unity在使用动态字体渲染文本无法找到字体时,它将尝试获取其它系统的字体来渲染,包括用户计算机上安装的字体。

解决:导入其他字体

4、打包失败

错误信息: Emscripten\emcc.py", line 1899, in run open(final + '.mem.js', 'w').write(src)



解决:C盘空间不足

六、网站汇总

- 1、官方git:https://github.com/wechat-miniprogram/minigame-unity-webgl-transform/tree/main
- 2、官方开发者文档:https://developers.weixin.qq.com/minigame/dev/guide/
- 3、官方社区(可以搜索相似问题):https://developers.weixin.qq.com/community/search