

# 游戏黑产代充问题分析

## 一、游戏代充的方式

### 1. 使用别的bundleID，创建同名商品Id生成收据进行验证

这个问题之前在公司的其他App出现过，服务端进行了修改，对bundleID也添加了校验。

### 2. 囤收据

这个问题则主要通过一些非法手段将苹果的支付凭据进行存储收集，付费行为真实存在过的，但是因为苹果公司没有收到钱，也就不会给游戏厂商进行付费，形成的坏账

## 二、通常的解决方案

### 1. 充值风控系统

服务器可以基于此做一些风险校验

正常充值的玩家，苹果凭据生成的时间和游戏内下订单的时间不会差很多，这个时间差必然会大很多，这样基本就可以确定是代充了，可以作为一个风险点记录，判断用户是否经常这么做【针对代充玩家】

记录充值设备使用的App版本是否比较低，是否越狱，iP登录是否异常等信息做一些风控【针对代充商家】

针对淘宝等网络平台上的一些代充商家进行举报打击

### 2. 限制外币充值（国内一些游戏厂商也是这么做的，例如王者荣耀）

1. 苹果后台内购项目设置了销售范围，通常都是全部地区（区别于App销售范围），下架一些范围能不能达到限制货币的效果需要测试看看
2. 客户端可以获取到货币类型，服务器构建货币白名单，不在白名单当中的不让购买，这个手段的问题在于如果代充使用的是客户端没有传递货币类型的旧版本的App可能达不到限制代充的效果。
3. 可能会给极小部分玩家带来困扰

详细可以参考：

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/77992386>

<https://www.jianshu.com/p/3215c865d2b7>