Для корректной работы плагина нужно в файле MainActivity (или HelloworldActivity везде имя разное) проекта, дописать два метода.

По умалчиванию код:

public class GPGTest extends CordovaActivity

{

@Override

public void onCreate(Bundle savedInstanceState)

{

super.onCreate(savedInstanceState);

if (savedInstanceState != null) {

savedInstanceState.putInt("CODE\_RESOLUTION", 1);

}

super.init();

// Set by <content src="index.html" /> in config.xml

super.loadUrl(Config.getStartUrl());

//super.loadUrl("file:///android\_asset/www/index.html");

}

}

Нужно после метода onCreate вставить вот этот код

@Override

public void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent intent) {

super.onActivityResult(requestCode, resultCode, intent);

switch (requestCode) {

case PlayGamesHelper.REQUEST\_CODE\_RESOLUTION: {

if (connectionCount <= (PlayGamesHelper.REQUEST\_COUNT - 1)) {

PlayGamesServices.reconnect();

}

connectionCount++;

}

break;

}

}

@Override

public void onDestroy() {

PlayGamesServices.disconnect();

super.onDestroy();

}

Иначе при первом запуске программы коннект с сервисом произойдет, но всплывающее окно «Добро пожаловать» не появится, оно появится при следующем запуске приложения

P.S: небольшой косяк, при первом запуске окно всплывает при коннекте, при следующих запусках коннект происходит, но окно «Добро пожаловать» не всплывет. Постараюсь вскоре исправить.

P.S.S: инструкция по работе методов в комментариях, в playgames.js

P.S.S: в папке res в файле ids.xml нужно вставить свои идентификаторы из google консоли