

游戏联机对战引擎

常见问题

产品文档



腾讯云

【 版权声明 】

©2013–2020 腾讯云版权所有

本文档（含所有文字、数据、图片等内容）完整的著作权归腾讯云计算（北京）有限责任公司单独所有，未经腾讯云事先明确书面许可，任何主体不得以任何形式复制、修改、使用、抄袭、传播本文档全部或部分内容。前述行为构成对腾讯云著作权的侵犯，腾讯云将依法采取措施追究法律责任。

【 商标声明 】

及其它腾讯云服务相关的商标均为腾讯云计算（北京）有限责任公司及其关联公司所有。本文档涉及的第三方主体的商标，依法由权利人所有。未经腾讯云及有关权利人书面许可，任何主体不得以任何方式对前述商标进行使用、复制、修改、传播、抄录等行为，否则将构成对腾讯云及有关权利人商标权的侵犯，腾讯云将依法采取措施追究法律责任。

【 服务声明 】

本文档意在向您介绍腾讯云全部或部分产品、服务的当时的相关概况，部分产品、服务的内容可能不时有所调整。您所购买的腾讯云产品、服务的种类、服务标准等应由您与腾讯云之间的商业合同约定，除非双方另有约定，否则，腾讯云对本文档内容不做任何明示或默示的承诺或保证。

【 联系我们 】

我们致力于为您提供个性化的售前购买咨询服务，及相应的技术售后服务，任何问题请联系 4009100100。

文档目录

常见问题

- 一般性问题

- 开发接入相关问题

常见问题

一般性问题

最近更新时间：2020-11-05 11:03:37

游戏如何开始需要自己判断吗？

需自己判断，SDK 提供修改玩家状态的字段，游戏可以采用该字段进行修改。

游戏如何结束需要自己判断吗？

需自己判断，SDK 提供发送消息给其他客户端的接口，调用告知其他客户端。

游戏联机对战引擎，支持哪些客户端开发引擎？

目前已支持 Unity Editor 2019.1.9+、Cocos Creator、LayaAir IDE、Egret Engine、微信开发者工具、QQ 开发者工具。

游戏联机对战引擎，支持境外区域吗？

目前仅支持境内地区，境外区域正在规划中，敬请期待。

游戏联机对战引擎 SDK 的大小是多少？

最新 SDK 版本大小请参见 [SDK 下载](#) 文档，js 版本大小为300KB左右。

目前游戏联机对战引擎支持哪些联机游戏？

当前版本支持一个房间内1 - 100个队伍，每个队伍支持人数不等的玩家，房间内玩家数不超过100的玩法模式。回合制和实时类型游戏均支持。

游戏联机对战引擎支持哪些匹配方式？

支持单人玩家发起匹配、邀请好友组队匹配、创建房间用房间匹配、机器人匹配。

游戏联机对战引擎的费用包含云开发的功能吗？

您可以在游戏联机对战引擎的控制台使用云开发，但云开发和联机对战引擎的计费是相互独立的。

开发接入相关问题

最近更新时间：2020-11-05 16:50:41

PlayerId 和 OpenId 是什么？

- OpenId 指开发者传入的 ID，您可以前往小游戏平台直接获取，也可由开发者自行生成。
- PlayerId 指 MGOBE 后台分配给每个玩家的 ID。OpenId 与 PlayerId 二者是唯一对应的。使用相同的 OpenId 初始化获取的 PlayerId 相同。

request域名和socket域名在哪里配置查看？

出于安全考虑，微信小游戏/小程序会限制请求域名，所有的 HTTPS、WebSocket、上传、下载请求域名都需要在 [微信公众平台](#) 进行配置。因此，在正式接入游戏联机对战引擎 JS SDK 前，需要您在微信公众平台的开发设置里配置合法域名。

微信开发者工具是否限制文件上传大小？

限制的，代码包总大小不超过8M，单个分包不能超过4M，建议分包加载。详情请参见 [微信官方文档](#)。

小组内的其他玩家如何监听匹配结果？

小组内的其他玩家可通过监听 onMatch 接口获得匹配结果；监听 onCancelMatch 接口获得取消匹配状态。

MGOBE 支持 UDP 吗？如何在游戏开发中使用 UDP？

- MGOBE 支持 TCP 和 UDP 协议，默认 TCP，需要开通白名单使用 UDP。
- 但小游戏的发布平台本身对于协议有限制，目前只有微信小游戏支持 UDP，其他平台例如 QQ 小游戏和百度小游戏不支持 UDP。

在开发环境如何去掉 onRecvFrame 接口的日志打印？

您可以在开发环境输入 `MGOBE.DebuggerLog["exclude"]=["onRecvFrame"]` 取消接口的日志打印。

机器人的位置如何实现状态同步？

状态同步的逻辑均在服务端，服务端会不断下发每个玩家的状态。每个机器人的状态也由服务端控制，不需要玩家触发，同时不需要玩家上传机器人的状态。

使用帧同步的游戏，操作杆的状态在客户端如何下发？

- 建议在固定操作时发帧，玩家 A 操作摇杆，就发一条帧消息，告知每个客户端该玩家方向已改变。客户端获取这个帧广播后，修改玩家 A 的方向。但是操作的频率会很高，可能导致发帧率很高。
- 建议在操作摇杆时，通过一定的时间间隔或者方向变化阈值处理发帧。

当房间中无人时会自动销毁吗？是否需要某个玩家调用 dismiss？

控制台可以设置当房间没有玩家时，x秒后解散房间；玩家全部掉线后，x秒后解散房间。如果没有设置，则按照控制台默认值自动解散房间。当前默认值是12小时。

从官网下载的项目源码导入到 Laya，为何不能正常显示或者初始化失败？

从官网下载的项目源码导入到开发工具后。

1. 请先修改 base.Ts 里 login() 函数的 gameId 和 secretKey 参数。（前往控制台获取 gameId 和 secretKey）
2. server 暂时可以不填写。

cocosCreate 打包 Android 端显示90006报错，需要证书如何处理？

- 下载安装证书。详情请参考 [文档](#)。
- [下载 cer 文件](#)，cc.url.raw("resources/***.cer") 作为 cacertNativeUrl。

SDK 能否实现房间外的内容发送（类似好友聊天）？

目前只支持房间内的消息发送。

断线后，如何获取对方的状态呢？

1. socket 断线后，room.onUpdate 将会回调，room.networkState 可以获取本地连接状态。
2. 对方如果在线，则收到 onChangePlayerNetworkState 广播，里面包含掉线玩家信息。

matchgroup 需要传入 playerId，如何获得 playerId？ matchgroup 接口如何使用？

matchgroup 需要传组队的玩家 ID。具体步骤如下：

1. 先通过邀请好友进入一个房间即可获取玩家的 ID。
2. 获取玩家 ID 后，将用于组队的房间解散，即可调用 matchgroup 并发起匹配。
3. 匹配成功后，小组成员会进入同一个对战房间里的同一个队伍。

小程序和小游戏在使用 MGOBE SDK 时需要区分吗？

- 直接导入 SDK 即可，不用区分小游戏还是小程序，主要是导入 SDK 方式存在区别。
- 小游戏导入 SDK 使用三种方法：

```
const MGOBE = require("../MGOBE/MGOBE.js");
import * as MGOBE from "../MGOBE/MGOBE.js";
import "../MGOBE.js";
```

- 小程序导入 SDK 使用两种方法：

```
const MGOBE = require("../MGOBE/MGOBE.js");  
import * as MGOBE from "../MGOBE/MGOBE.js";
```