

ALIBABA CLOUD

阿里云

云游戏平台
快速入门

文档版本：20201026

 阿里云

法律声明

阿里云提醒您在阅读或使用本文档之前仔细阅读、充分理解本法律声明各条款的内容。如果您阅读或使用本文档，您的阅读或使用行为将被视为对本声明全部内容的认可。

1. 您应当通过阿里云网站或阿里云提供的其他授权通道下载、获取本文档，且仅能用于自身的合法合规的业务活动。本文档的内容视为阿里云的保密信息，您应当严格遵守保密义务；未经阿里云事先书面同意，您不得向任何第三方披露本手册内容或提供给任何第三方使用。
2. 未经阿里云事先书面许可，任何单位、公司或个人不得擅自摘抄、翻译、复制本文档内容的部分或全部，不得以任何方式或途径进行传播和宣传。
3. 由于产品版本升级、调整或其他原因，本文档内容有可能变更。阿里云保留在没有任何通知或者提示下对本文档的内容进行修改的权利，并在阿里云授权通道中不时发布更新后的用户文档。您应当实时关注用户文档的版本变更并通过阿里云授权渠道下载、获取最新版的用户文档。
4. 本文档仅作为用户使用阿里云产品及服务的参考性指引，阿里云以产品及服务的“现状”、“有缺陷”和“当前功能”的状态提供本文档。阿里云在现有技术的基础上尽最大努力提供相应的介绍及操作指引，但阿里云在此明确声明对本文档内容的准确性、完整性、适用性、可靠性等不作任何明示或暗示的保证。任何单位、公司或个人因为下载、使用或信赖本文档而发生任何差错或经济损失的，阿里云不承担任何法律责任。在任何情况下，阿里云均不对任何间接性、后果性、惩戒性、偶然性、特殊性或刑罚性的损害，包括用户使用或信赖本文档而遭受的利润损失，承担责任（即使阿里云已被告知该等损失的可能性）。
5. 阿里云网站上所有内容，包括但不限于著作、产品、图片、档案、资讯、资料、网站架构、网站画面的安排、网页设计，均由阿里云和/或其关联公司依法拥有其知识产权，包括但不限于商标权、专利权、著作权、商业秘密等。非经阿里云和/或其关联公司书面同意，任何人不得擅自使用、修改、复制、公开传播、改变、散布、发行或公开发表阿里云网站、产品程序或内容。此外，未经阿里云事先书面同意，任何人不得为了任何营销、广告、促销或其他目的使用、公布或复制阿里云的名称（包括但不限于单独为或以组合形式包含“阿里云”、“Aliyun”、“万网”等阿里云和/或其关联公司品牌，上述品牌的附属标志及图案或任何类似公司名称、商号、商标、产品或服务名称、域名、图案标示、标志、标识或通过特定描述使第三方能够识别阿里云和/或其关联公司）。
6. 如若发现本文档存在任何错误，请与阿里云取得直接联系。

通用约定

格式	说明	样例
 危险	该类警示信息将导致系统重大变更甚至故障，或者导致人身伤害等结果。	 危险 重置操作将丢失用户配置数据。
 警告	该类警示信息可能会导致系统重大变更甚至故障，或者导致人身伤害等结果。	 警告 重启操作将导致业务中断，恢复业务时间约十分钟。
 注意	用于警示信息、补充说明等，是用户必须了解的内容。	 注意 权重设置为0，该服务器不会再接受新请求。
 说明	用于补充说明、最佳实践、窍门等，不是用户必须了解的内容。	 说明 您也可以通过按Ctrl+A选中全部文件。
>	多级菜单递进。	单击设置> 网络> 设置网络类型。
粗体	表示按键、菜单、页面名称等UI元素。	在结果确认页面，单击确定。
<code>Courier</code> 字体	命令或代码。	执行 <code>cd /d C:/window</code> 命令，进入Windows系统文件夹。
<i>斜体</i>	表示参数、变量。	<code>bae log list --instanceid</code> <i>Instance_ID</i>
<code>[]</code> 或者 <code>[a b]</code>	表示可选项，至多选择一个。	<code>ipconfig [-all -t]</code>
<code>{}</code> 或者 <code>{a b}</code>	表示必选项，至多选择一个。	<code>switch {active stand}</code>

目录

1.快速入门	05
2.创建项目	06

1.快速入门

本文将提供简单指引，帮助您快速上手使用云游戏平台。

全链路流程图如下：



前期准备

使用阿里云游戏平台前，您需要有一个阿里云企业账号，并完成实名认证，然后申请云游戏平台的公测权限，通过后即可使用云游戏平台。

- 账号申请操作步骤请参见[阿里云账号注册流程](#)
- 实名认证操作步骤请参见[企业实名认证流程](#)
- 申请公测操作步骤请参见[云游戏平台公测申请流程](#)

游戏准备

通过公测审批后，您可以登录[云游戏平台控制台](#)。

- 进入“游戏管理” - “创建游戏”页面，填写游戏信息创建游戏。
- 进入“SDK和工具下载”页面，下载并安装游戏上传工具，注意该工具需要运行在windows电脑上。
- 使用上传工具上传游戏安装包。
- 完成上传后，进入“游戏管理” - “版本管理”页面，点击“适配”，平台将为您完成游戏适配。

实例准备

完成游戏适配后，您可以为一款或多款游戏购买实例资源。

- 进入“资源管理” - “项目管理”页面，创建项目，将游戏添加到项目中。
- 进入“资源管理” - “实例管理” - “新购实例”页面，根据平台为项目推荐的实例规格进行实例购买。

游戏部署

完成游戏和实例的准备后，您可以在实例上部署游戏。

- 进入“资源管理” - “部署管理” - “新建部署”页面，将项目中游戏部署到已购买的实例上。

SDK对接

您可以在应用里集成云游戏平台SDK，通过接口实现云游戏控制和资源管理。

- 进入“SDK和工具下载”页面，下载SDK包。
- 参照SDK参考实现功能接入。

2. 创建项目

项目可包含一款或多款游戏，游戏部署时，处于同一项目中的游戏部署在同一类型的容器里。部署游戏前您需先创建项目，将已上传并完成适配的游戏关联至项目中去，本文指导您如何完成项目创建。

操作步骤

1. 登录[云游戏平台控制台](#)，单击资源管理，选择项目管理页面，单击创建项目按钮。

2. 在创建项目页面填写项目名称，并选择项目中所需要的游戏，点击创建，开始创建项目。

 **说明** 仅完成适配的游戏可选择加入项目中，如果游戏还未适配，请先适配。

- 项目名称：自定义项目名称，用以标识项目。
 - 游戏列表：选择游戏管理中已创建且状态是已适配的游戏。
3. 创建完成后，界面出现创建成功弹窗。