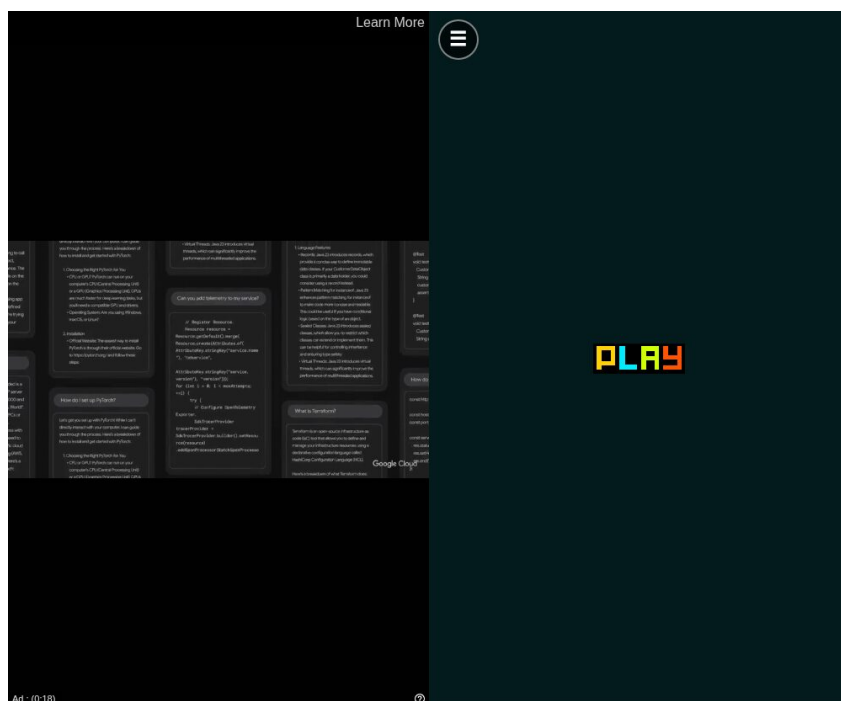


一个去掉 TwoPlayerGames 广告的 Chrome 小扩展

一个用于 m.twoplayergames.org 的 Manifest V3 扩展：拦截横幅广告，跳过每局开始前的视频广告，并替游戏应答游戏内的广告请求，让游戏不会卡在等广告上。

2026年10月7日 · Chrome 扩展 · Manifest V3 · JavaScript · 网页游戏



使用前 / 使用后

TwoPlayerGames 上有不少好玩的双人游戏，但广告出现在三个地方：游戏列表上方的横幅，点击 **Play** 后的视频广告（我测试时那一条超过 30 秒），以及很多游戏内部的插播广告。**TwoPlayerGames Ad Remover** 是一个很小的 Chrome 扩展，把这三处广告都去掉了。它只在 [twoplayergames.org](https://m.twoplayergames.org) 上生效，不影响其他网站。

下载 TwoPlayerGames Ad Remover 1.0.0 (.zip, 9 KB)

SHA-256: fe797edb53efc07d374668e4dedeaffd4059c593dff876376eb3c0b2ae428e3c

安装

这个扩展没有上架 Chrome 网上应用店，需要以“未打包的扩展程序”方式加载：

1. 下载上面的 zip 并解压，得到一个名为 `twoplayergames-ad-remover` 的文件夹。

2. 在 Chrome 中打开 `chrome://extensions`。
3. 打开右上角的**开发者模式**。
4. 点击**加载已解压的扩展程序**，选择 `twoplayergames-ad-remover` 文件夹（里面有 `manifest.json` 的那一层）。
5. 打开 `m.twoplayergames.org`，已经打开的话刷新一下。

需要 Chrome 111 或更新版本，Edge、Brave 等基于 Chromium 的浏览器也可以使用。安卓版 Chrome 不支持扩展，在手机上需要换一个能加载 Chrome 扩展的浏览器。安装后不要删除这个文件夹：Chrome 每次启动都会从这里加载扩展。

去掉了什么

位置	网站的做法	扩展的处理
首页和分类页	AdSense 横幅，以及一个推荐搜索词的广告单元	拦截请求，并隐藏空出来的广告位，游戏列表随之上移
每局游戏开始前	点击 Play 后播放 Google IMA 视频广告	拦截视频广告 SDK，网站随即直接进入游戏
游戏内部	通过 Google H5 Games Ads 接口 (<code>adBreak()</code>) 插播广告	拦截广告脚本，并告诉游戏“当前没有广告”



首页 · 使用前 / 使用后

原理

扩展除图标外只有四个文件，只申请了一项权限 `declarativeNetRequest`。它的脚本只在 `m.twoplayergames.org` 和 `files.twoplayergames.org` 上运行，所以 Chrome 会提示它能读取和更改这两个网站上的数据。它不会向任何地方发送数据。

rules.json：拦截广告服务器。 一条声明式网络规则拦截发往 Google 广告域名的请求（`googlesyndication.com`、`doubleclick.net`、`imasdk.googleapis.com` 等）。规则带有条件 `initiatorDomains: ["twoplayergames.org"]`，所以只对 `twoplayergames.org` 及其子域名下的页面和游戏框架发出的请求生效，其他网站的广告不受影响。规则由 Chrome 直接执行，所以扩展不需要后台脚本。

hide.css：收起空广告位。 广告脚本被拦截后，横幅的容器仍会在页面顶部占一块位置。这份样式表隐藏了 `.main-ads`、`ins.adsbygoogle` 和视频广告的遮罩层 `#ima-container`。

开局前的视频广告不需要额外处理。 动手之前我先读了网站自己的脚本。它找不到 Google IMA（`google.ima`）时，会在控制台输出 “No Google IMA, maybe an ad-blocker? ”，隐藏广告容器，并启用 **Play** 按钮。点击 **Play** 后，启动广告失败，直接进入游戏。所以只要拦截 `ima3.js` 就够了。

ad-shim.js：让游戏不再等广告。 放在 `files.twoplayergames.org` 上的游戏使用 Google 的 H5 Games Ads 接口，会调用 `adConfig()` 和 `adBreak()`，其中一些要等到 `onReady` 或 `adBreakDone` 回调之后才开始或继续。如果只是拦截广告脚本，这些回调永远不会执行。这个替代脚本在页面自己的 JavaScript 环境中（`"world": "MAIN"`）先于所有页面脚本运行，提供一个替代的 `window.adsbygoogle` 对象：

- `adConfig({ onReady })` 会立即调用 `onReady`。
- `adBreak({ type, adBreakDone })` 从不调用 `beforeAd`，只以 `noAdPreloaded` 状态调用 `adBreakDone`。真正的 SDK 在没有准备好广告时报告的也是这个状态。
- 激励广告（`type: "reward"`）报告 `notReady`。你拿不到奖励，但游戏会照常运行。

页面里写的是 `adsbygoogle = window.adsbygoogle || []`，也可能有页面直接赋值一个新数组。为此，`window.adsbygoogle` 用 `getter` 和 `setter` 定义：赋值数组不会替换掉替代对象，数组里已经排队的请求也会被处理。

测试

我把扩展加载进无头 Chromium，用手机的 User-Agent 依次打开首页、《Basket Random》和《Flip Duel》，装和不装扩展各测一遍：

- **不装扩展：** 首页加载了来自 `pagead2.googlesyndication.com`、`googleads.g.doubleclick.net` 等域名的脚本，并显示一个 60 像素高的广告单元。在《Basket Random》中点击 **Play** 15 秒后，屏幕上仍是视频广告，还剩 18 秒。

- **装上扩展：**所有发往广告域名的请求都以 `net::ERR_BLOCKED_BY_CLIENT` 失败。在游戏页面上，网站自己的日志依次输出 “No Google IMA” → “Show the content ”，游戏的开始界面随即出现。Unity 游戏《Flip Duel》的日志中出现了来自替代脚本的 “AdConfig Ready”，游戏正常加载。

局限

- 有些游戏（例如《Fire and Water》和《Basketball Stars》）嵌入自 GameDistribution (`html5.gamedistribution.com`)。在这些页面上，扩展仍会跳过网站的视频广告，但 GameDistribution 框架里有它自己的广告系统，扩展没有处理。GameDistribution 的游戏也运行在许多其他网站上，拦截它的广告可能让其中一些游戏卡住。
- 扩展依赖网站当前的页面结构和广告设置。如果 TwoPlayerGames 改变了广告的展示方式，可能需要更新 `hide.css` 里的选择器或 `rules.json` 里的域名列表。
- 样式表和替代脚本只在 `m.twoplayergames.org` 和 `files.twoplayergames.org` 上的游戏框架中运行。我没有测试桌面版网站 `www.twoplayergames.org`。