



腾讯云游戏开发者技术沙龙

GAME-TECH

游戏实时社交互动

如何免费运营亿级手Q用户？

—QQ手游运营能力开放

演讲人：腾讯QQ手游开放业务负责人 梁育榕

2017.10.27

腾讯精品手游对比行业，运营策略更加注重：强社交传播、重内容运营

《腾讯精品手游》

- 分层触达验证用户
- 标签用户挖掘
- 社区、Q群沉淀—聚集20~30%用户
- 社交关系链扩散

- 标签用户持续挖掘扩散
- 平台、市场资源爆发
- 社交关系链传播—贡献20%用户
- 垂直业务合作（看点等）—贡献30%用户
- 异业合作

- 大事件、大版本平台/市场运营
- 垂直业务合作
- 社交关系稳活跃、拉回流—回流率额外提升17%
- 社区事件规划—覆盖50%+活跃
- 专服、大R运营

测试&预热阶段

上线爆发期

成熟运营期

《行业头部手游》

- 渠道资源推送
- 市场资源

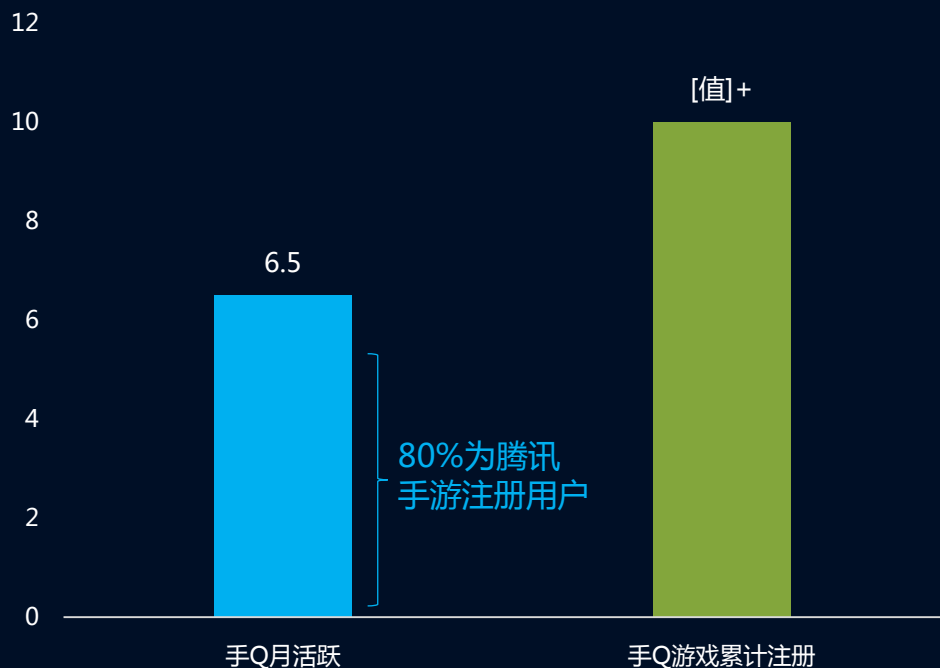
- 全渠道资源买/换量爆发
- 市场资源爆发
- 异业合作

- 大事件、大版本市场资源

过去只开放给QQ手游10亿用户的核心平台能力将大力开放给行业厂商

手Q及手Q游戏用户规模 (亿)

截止2017年6月



开放能力

运营服务

腾讯手游运营能力

模块	腾讯手游运营能力
礼包能力	√
平台券	
SDK弹窗	
QQ/微信登录	√
一键加好友/群	√
定向触达用户	√
分成优惠	2017年免费
新游测试、预约	√
内容运营	√
宝箱能力	√

开放能力如何为厂商在QQ移动端构建完整的生态闭环？



兴趣部落	放号测试、用户反馈收集 预约用户沉淀	平台入口+公告 游戏入口，沉淀用户	预告+社区活动	持续社区活动
订阅号	预约用户沉淀	预约用户全员推送 (厂商自助)	活跃用户预告 流失用户回流	根据用户活跃属性、版本节点 推送不同内容和奖励
看点	首发测试	优质内容自动曝光标签用户	优质内容自动曝光标签用户	优质内容自动曝光标签用户
好友/群/宝箱	允许社交扩散	允许社交扩散 核心玩法结合宝箱扩散	允许社交扩散 大版本玩法结合宝箱扩散	允许社交扩散 玩法结合宝箱扩散

用户运营沉淀 + 分层触达用户工具 + 内容流量场景 + 社交关系传播
 (优质内容运营稳活跃带新进可额外带来20%+用户，社交互动为游戏额外带来35%新进+启动)

QQ手游运营能力介绍：除基础能力，社交+内容+用户运营能力首次开放



精品服务

· 音视频（SDK独家）

内容、用户运营

· 订阅号、看点、部落

社交传播能力

· QQ分享、宝箱扩散

QQ基础能力

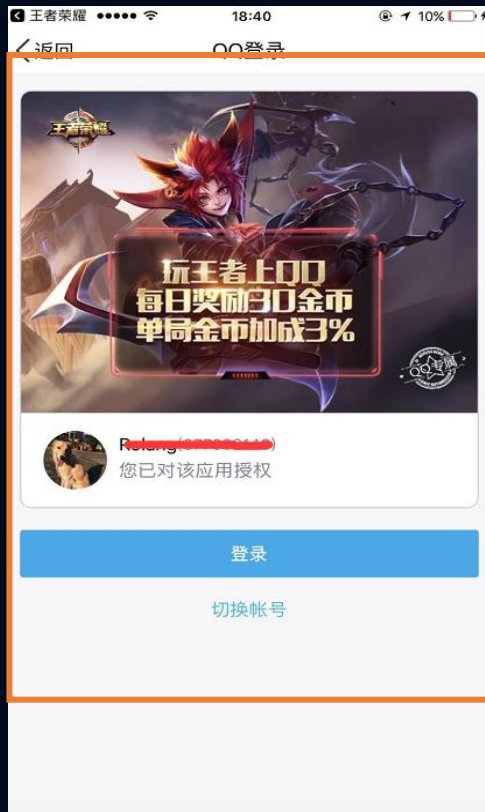
· 登录、绑群、支付

QQ基础能力-登录：QQ覆盖10亿+用户，登录安全、耗时短

①QQ登录

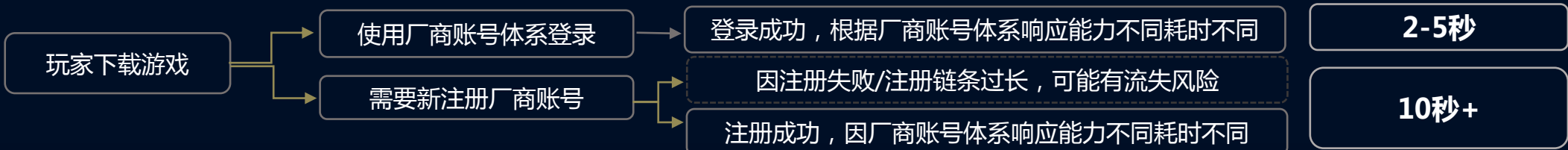


②呼起手Q授权



移动QQ月活8.5亿，累计注册用户10亿+
 腾讯游戏60%用户通过QQ登录
登录平均耗时2秒内

传统厂商 用户登录



QQ基础能力-绑群：极大缩短玩家进群流程，帮助帮会长管理成员

① 帮会长绑定Q群后，允许成员一键加入



② 成员直接加入Q群

③ 成员讨论&会长氛围活跃



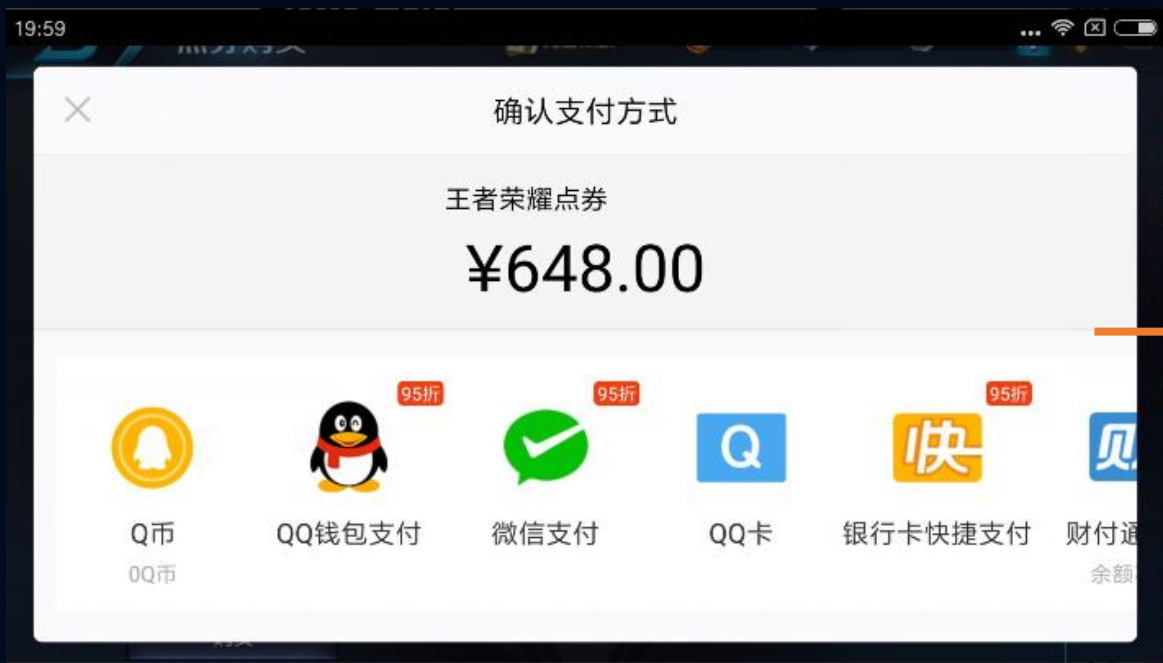
加群用户留存提升20~30%
游戏外场景活跃氛围
反哺游戏活跃

传统加群模式
链条长易折损



QQ基础能力-支付：覆盖亿级用户，支付安全快捷

① 游戏内腾讯支付



② 支付确认



腾讯支付：支付成功率高，与腾讯精品手游支付能力一致

社交传播能力-分享：传播游戏内容至 好友/空间/群 获得额外曝光

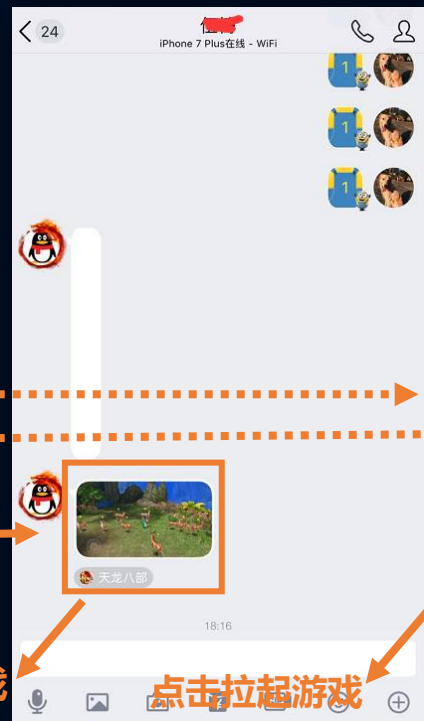
① 社交分享



② 呼起手Q



QQ好友



QQ空间



QQ群



点击拉起游戏

点击拉起游戏

点击拉起游戏

腾讯精品游戏通过三大社交场景带来30%额外启动+15%额外新增

社交传播能力-宝箱扩散：通过宝箱能力承载关系链扩散，带动游戏活跃及新增

①游戏内条件触发（需厂商配置）



②呼起手Q



③社交场景露出活动



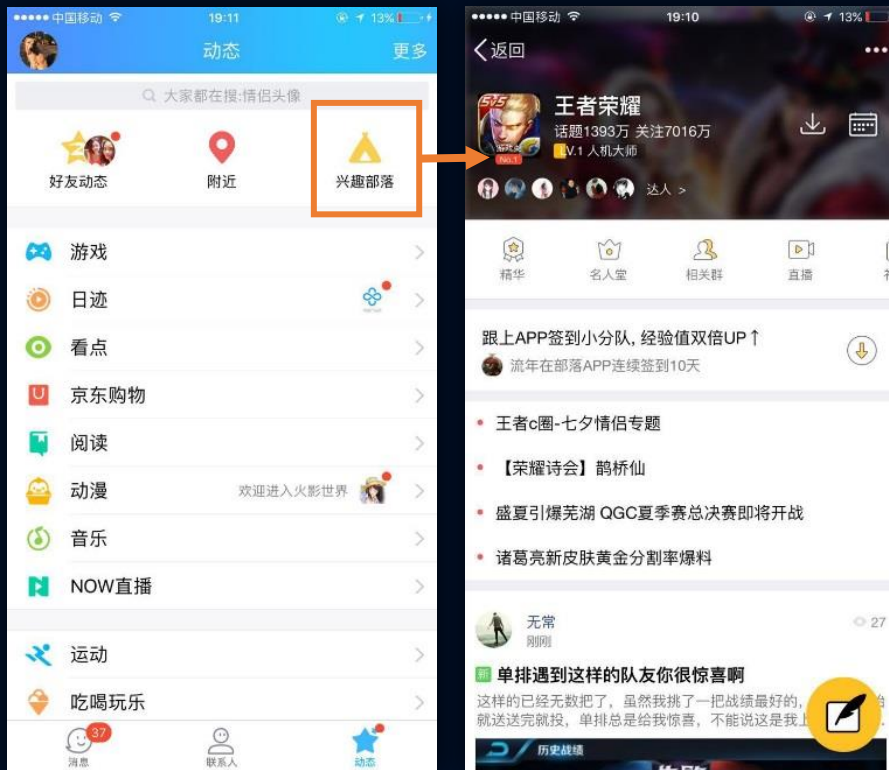
御龙在天手游宝箱活动
国战参与率提升30%
曝光新进转化率15%

宝箱活动：通过宝箱能力承载关系链，打通游戏特性内容联动游戏外场景

内容运营能力-部落：提供PUGC社区，允许厂商运营/玩家内容沉淀

也可以在手Q上进入访问

用户可游戏内直接访问部落



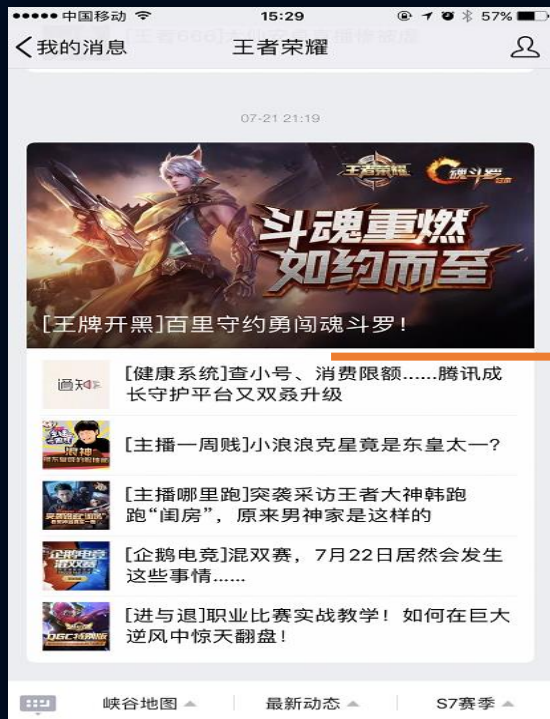
厂商部落在手Q也有入口
共享亿级其他游戏部落用户
(腾讯精品游戏部落沉淀用户8亿+)

传统厂商社区运营



用户运营能力-订阅号：提供厂商自助按需运营用户的触达工具

订阅号用户与部落关注用户同步



版本节点推送相关内容
 用户游戏特性自动推送
 用户活跃流失属性推送

活跃用户：曝光-启动率 10-20%
 流失用户：曝光-回流率 10-15%
 (受厂商推送素材、文案及奖励影响)

厂商自助运营：配套给厂商申请订阅号（类似微信公众号）

内容运营能力-看点：厂商制作优质游戏内容，在“看点”获得千万曝光

① 厂商制作内容上传至订阅号

② 智能曝光至目标人群，内容中带下载



看点自动抓取



曝光转化率15-25%
内容越优质, 会获得
更多的曝光
更高的曝光-下载率

看点：基于用户兴趣标签智能曝光（类似内容行业的今日头条、快报）

祖龙《九州天空城3D》案例分享：1级入口引导+奖励驱动，分享率达10%

核心系统场景均设置分享按钮，配合一级入口引导，日均分享率10%

1 社交分享



(核心商业化)



(核心AVATAR)

公会累计绑群率83%，日均加群率30%，有效帮助会长管理家族成员

2 加绑Q群



(会长：绑定Q群)



(成员：加入Q群)



一级面板引导：成就

祖龙《九州天空城3D》案例分享：社区分层用户运营，最终沉淀140万用户

关注达140万，公测1个月新增80万用户，游戏内日均有30%活跃用户访问兴趣部落参与互动

3 内置部落



(兴趣部落)



(对比同期贴吧)



(九州部落运营策略)

合作流程：全程技术支持及专人客服答疑



附录：接入常见问题

问题1：手QSDK跟其他渠道SDK有什么区别？

行业业务模式为“登录支付+流量分发”，手QSDK模式“内容+用户+流量自助建设运营”，更加像工具，最终对游戏带来的新进、启动、回流效果取决于厂商游戏内外运营效果

问题2：接入QQ手游SDK，需要开独立服务器吗？

不需要。我们提供后置登录QQ版本的SDK，即在混服、非QQ登录、硬核渠道均能使用手QSDK能力，当需要进行交互时，再在游戏内提醒玩家登录QQ

问题3：QQ手游SDK能力是不是会一直免费？

基础能力一定免费，不排除未来会提供增值服务或者手Q垂直业务联运模式（例如QQ会员、个性化、厘米秀等场景）

问题4：QQ手游SDK跟应用宝YSDK有什么区别？

都是基于腾讯QQ互联（OPENSdk）进行封装，YSDK目前不具备手QSDK能力。

问题5：怎样启动合作？

目前在QQ互联网上下载SDK并签署开发者协议，技术接入同时，运营启动接入，腾讯需验收游戏内的运营方案，保证游戏生产的内容质量。

谢谢！