腾讯云手游社交组件

常见问题

产品文档

腾讯云

【版权声明】

©2013-2017 腾讯云版权所有

本文档著作权归腾讯云单独所有，未经腾讯云事先书面许可，任何主体不得以任何形式复制、修改、抄袭、传播全部或部分本文档内容。

【商标声明】

腾讯云

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。

【服务声明】

本文档意在向客户介绍腾讯云全部或部分产品、服务的当时的整体概况，部分产品、服务的内容可能有所调整。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模式的承诺或保证。

文档目录

文档声明 2
常见问题 4
合作类问题 4
运营类问题 5
流程类问题 6
技术类问题 7

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

常见问题

合作类问题

QGSK（手游社交组件）开放的能力有什么亮点？

接入 QGSK开放的能力后，游戏就可以借助手机 QQ 这一社交平台来扩大游戏的用户群，例如通过玩家的添加好友以及分享行为来覆盖更多用户，通过内置部落以及公会加绑群的功能来刺激玩家的活跃行为，通过超会功能以及钱包支付来提高玩家的支付几率，创造更高的价值。

想要接入 QGSK 提供的能力需要什么条件？

QGSK 的能力全部免费开放，不限游戏阶段、类型、规模，开发者在腾讯云网站上创建游戏，申请接口使用权限并通过审核后，即可自由使用 QGSK 提供的能力项。

QGSK 提供的能力都需要用户使用 QQ 账号登录后才可以使用么？

- 玩家使用 QQ 账号登录游戏后，在使用 QGSK 能力时，直接使用；
- 玩家使用非 QQ 账号登录游戏后，在使用 QGSK 能力与 QQ 发生交互时，需要 QQ 授权（详细可参考无登录状态使用说明 ）。

接入钱包支付后，游戏内还可以使用其他支付渠道么？

可以的，我们 QGSK 提供的钱包支付能力可以与其他支付渠道兼容。

我们的游戏已经在应用宝（开放平台）上接入过了，还能够再接入互联平台上的 QGSK 么？

可以的，使用非应用宝渠道包接入即可。

接入 QGSK 后，我们游戏的用户数据会有泄露的风险么？

不会。除了使用了 QGSK 功能的数据之外，腾讯不会主动拉取游戏内的数据。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

运营类问题

对于各接入的能力在游戏内的展示，QGSK 有要求么？

对于各能力界面展示及入口有要求，详情请参考 优秀运营案例。

提供的分享能力中分享“纯图片”及分享“图文消息”这两种分享区别在哪里？

不同点：

- “纯图片”是将游戏内提供的一张大图直接分享至手机 QQ 中，点击图片可以查看完整大图。
- “图文消息”是分享一段图文消息，图片及文案由游戏方在程序包内配置，点击消息直接跳转至手 Q 游戏中心的详情页上。

相同点：

- 两种分享都带有小尾巴，点击小尾巴可以直接跳转详情页（详情页配置页面灰度测试中，敬请期待）。

我们的游戏有不同的平台渠道，不同的渠道要求条件不同，这样无法统一接入 QGSK 的所有功能了，怎么办？

请参考文档 多渠道接入说明，我们为不同的接入平台渠道准备了功能不同的 QGSK 包，请按照需求进行选择接入。

对于 QQ 超级会员的日常礼包和开通/续费礼包，有什么要求？

日常礼包是超级会员用户在使用 QQ 登录游戏后，每天可以领取一次的礼包，礼包价值建议 50 元以上；开通/续费礼包是任意用户，在游戏内有过开通/续费超级会员的操作之后才可以领取的礼包，礼包需要设置频率限制（频率由游戏方自行决定），礼包价值需要在 500 元以上。

对于 QGSK 提供的功能项，在游戏中是否需要对用户进行引导？

需要，建议使用提醒+任务/礼包的引导方式来引导用户去使用这些功能。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

流程类问题

我担心现在填写的信息在游戏更新后会改变，请问游戏信息可以修改么？

在审核完成后，可以修改游戏信息，修改后接口权限需要重新审核。

申请 QQ 登录需不需要审核？申请处理的时间一般为多长？

需要审核。新建游戏后即获取QQ登录相关的 appkey 和 appid。审核过程大约 2 工作日（不包含节假日），未审核通过的 appid 只能使用注册的 QQ 号码进行测试登录，审核通过后可以全量使用。

为什么有的 OpenAPI 必须申请才能使用？

出于信息安全的考虑，部分 OpenAPI 仅对通过申请审核的合作方开放。需要申请的接口，我们在 API 列表中进行了标注。

在上架配置的操作过程中，需要添加渠道安装包信息，但是在下拉选框中没有找到对应的渠道名，怎么办？

可以在已有的渠道中选择一个暂时不会使用的渠道名来填写信息，信息中的安装包名仍然以原先准备的渠道安装包名为准。

接入 SDK 包后不是有对应的数据上报了么，这里添加其他的数据上报的意义是什么？

添加公会及玩家的数据信息上报，是为了计算从手 Q 为游戏带来多少流量转变为了用户，计算出QGSK的接入覆盖了游戏内多少的新增，然后有针对性的做出优化。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

技术类问题

测试 QQ 登录功能，应用提示“非官方应用”应如何解决？

出现这个提示的原因是当前使用的应用的包名及签名信息和互联平台上填写的包名及签名信息不一致，请前往控制台信息及签名信息进行修改即可。

手机 QQ 什么版本可以使用 QGSK 的所有功能？

手机 QQ7.20 及以上版本。

QGSK 提供的所有能力的接口，都有对应的回调信息么？

添加 QQ 好友的接口，只有是否成功发送好友申请消息的回调；加绑群、钱包支付、会员相关接口都有是否成功的回调；内置部落与分享的接口没有回调。

在测试 QGSK 的功能时，无法拉起手 Q，怎么处理？

请按照以下顺序进行检查：

1. 检查对应的接口权限是否已经开通。
2. 当前使用的应用包的包名、签名等信息是否与控制台创建的游戏开发信息一致。
3. 若以上两点无法解决，请联系提交工单进行反馈。

QGSK 的包更新的时候，我们接入了 QGSK 包的游戏应用还可以正常运行么？

可以，QGSK 包更新不影响现有接入了包的游戏应用的运行；如果需要接入更新的包的能力内容，下载新的包按照说明进行接入即可。

游戏内使用添加好友接口时，若另外一个玩家没有使用 QQ 登录，需要怎样处理？

此时加好友接口将无法成功调用，这里需要游戏方在游戏内针对这一情况添加提示信息。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

接入内置部落功能时，怎样获取部落的 bid 参数？

每个部落的bid参数都是固定的，在浏览器内打开对应的部落，网址栏里可获取到 bid 参数，游戏方获取后进行配置即可。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司