

云游戏 常见问题



腾讯云

【 版权声明 】

©2013–2025 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或 95716。

文档目录

常见问题

云端游并发购买及游戏部署相关问题

云端游接入相关问题

云手游并发购买及游戏部署相关问题

计费相关问题

常见问题

云端游并发购买及游戏部署相关问题

最近更新时间：2025-05-07 17:42:31

云端游并发配置该怎么选择？

您可以根据您云游戏业务中的游戏运行需要，结合不同云端游并发的配置及性能，选择云端游并发，不同云端游并发配置如下：

型号	处理器主频	显卡	vGPU	内存	GPU 性能
S1-小型云端游并发	2.5GHz	1/4 T4 vGPU	4核	8GB	2 TF SP / 30T INT8
M1-中型云端游并发	2.5GHz	1/2 T4 vGPU	8核	16GB	4 TF SP / 65T INT8
L1-大型云端游并发	2.5GHz	Tesla T4	16核	32GB	8.1 TF SP / 130T INT8

说明

GPU 性能的主要指标为 GPU 的浮点运行能力。

- TF 代表 T Flops。
- SP 代表 single-precision 单精度浮点运算。
- DP 代表 double-precision 双精度浮点运算。
- INT8 代表 INT8 整数运算。

云游戏并发数量该怎么确定？

一路云游戏并发最多只能同时支持一个玩家运行游戏，您可以根据您的业务需要（用户并行数的峰值、平均值以及潜在用户的所在地域）选择您购买并发的数量和地区分布，来为您的用户提供最优质的云游戏服务。

游戏该怎么部署？

腾讯云云游戏暂不提供自主上传包体的游戏部署功能，仅支持通过后台分配已适配的游戏，您可联系您的腾讯云商务。如您有上传自己的游戏包体的需求，请使用 [应用云渲染](#) 产品。

游戏遇到更新怎么办？

您部署在云端的游戏仓库会定期更新维护，无需您进行多余操作，游戏更新后6小时内仓库游戏会更新部署完成。我们会保持较快的游戏更新速度，提高云游戏的用户体验。

云端游接入相关问题

最近更新时间：2023-05-26 14:32:46

第一次对接云游戏，应该做些什么？

1. 在腾讯云上注册 [企业账号](#) 并登录 [腾讯云云游戏控制台](#) 开通服务，具体操作指引请参见 [接入准备](#)。
2. 开通后进入云游戏的控制台，可进行资源管理和游戏管理，联系云游戏技术支持提供 UIN ID 或者 AppID，后端技术人员会将游戏分配到对应的账户下。
3. 对接方式可以参考接入相关文档：
 - [JS-SDK](#)
 - [Android-SDK](#)
 - [后端对接](#)

⚠ 注意

对接时使用的 Secret ID 和 Secret Key 密钥可以在账户信息中获取。

云游戏连接载入弹窗和云服务排队弹窗能否自定义，能到哪种程度的自定义？

- 云游戏排队的页面是需要业务方来开发的，相关功能说明请参见 [排队功能](#)。
- 排队成功之后，腾讯云云游戏画面才会出现。云游戏连接之后，可以替换的包括：载入图片、桌面背景、黑屏/断流时的图片。

控制台的游戏试玩链接中，左上角悬浮菜单能否自定义样式？

悬浮球菜单是由公开的接口功能进行包装的 [Demo 示例](#)，可完全由客户开发前端，背后调用相应的功能接口即可。

我能否在排队结束后，直接进入游戏内界面，中间不显示桌面图标和游戏的启动过程？

排队结束，需要一个必须显示的等待建立连接的画面（不可省略），之后可以跳过启动客户端的阶段。要实现这个效果会依赖游戏预启动的功能，需要提前确认一组机器默认启动对应的游戏。可以参考最佳实践中的 [游戏预热功能](#)。

节点能否根据需要分配给不同类型的用户使用？

腾讯云云游戏原生支持就近资源调度的功能。此外，还提供资源分组功能，例如客户可以通过控制台的分组管理功能，设立多个分组，并在分组下放置相应的并发资源。在调度时，给普通用户和VIP用户调用不同分组（groupid）的并发。此外，多个分组间并发的配置也可以不同。

若未经退出操作直接关闭页面后，需要等待多久机器会自动释放占用的节点？

1. 腾讯云云游戏有心跳上报的机制，未经退出操作的机器，大约90秒钟收不到心跳会被回收。90秒内，如果客户用同样的 UserId 进行请求，依然可以重连回之前的画面。

2. 回收后需要2分钟左右进行复原，随后资源可以被再次使用。

❗ 说明

对于挂机的用户，可以提供外设操作的计时反馈，超过一定时间没有操作的用户，会提示后端，客户可以自行决定保留该客户的连接，或是踢出用户回收资源。

云游戏是如何结束的呢？

云游戏结束有主动和被动的两种方式

- **主动接收：**server 端 stopgame 的请求，或是接受到客户端 destroy 的请求。
- **被动结束：**当窗口或客户端被直接杀掉，后端90秒钟收不到心跳会结束并回收资源。

requestid 指 Userid 吗？

Userid 是应用方传向腾讯云云游戏的用户标示字符串，例如 `tencent123456`。腾讯云云游戏接到请求的云 API 之后，会回给应用方一个 requestid，例如：`01fdc815-c4e7-4642-819e-a011856dfd5a1`。

如果关掉游戏窗口，点桌面图标再启动，创建会话传的游戏参数还会保留吗？

需要分情况进行说明：

- 如果游戏本身能记录之前的参数，就可以保留。
- 如果游戏本身不记忆的话，就不会保留。

若游戏客户端需要更新，通过什么方式更新到云机器上？

游戏更新有3种方式：

- 对接腾讯云云游戏的自动更新功能做自动更新。
- 提供游戏包体人工进行更新。
- 游戏本身可以自动更新的话，也可以通知腾讯云云游戏的运营人员直接更新，无需提供包体。

如果有存档的需求需要额外采购存储产品吗？

因为存档属于客户的资产，需要客户在腾讯云上用自己的账号开通 COS 的存储服务。届时您这边用户产生的存档，会上传到您的专属 COS 存储空间。

多人游戏场景中 viewer 角色获取 session 的时候报错：“对应的角色人数超过限制”，是什么原因？

如果是多人游戏的场景，需要新增一个独立的分组测试，云游戏并发镜像需要升级到支持多人的版本；多人游戏的每个 Game 需要单独做配置。

启动游戏时画面很模糊，这是怎么回事？

画面模糊有几个原因：

- 并发型号的码率存在限制，目前有标清、高清和超清。如果画面不够清晰，您可以尝试购买更高清晰度的并发型号。目前云游戏给每个并发设定的码率上限是 8Mbps（超清），通过修改后台的逻辑，可以提高码率上限。码率的提高会影响资源购买的报价。
- 用户终端的网络情况会影响画面，因为云渲染提供的是实时渲染的视频流，用户的网络状况会影响呈现效果。根据云游戏的画面传输算法，如果用户的网络质量不佳，会降低清晰度优先保证流畅性。

产品的编解码方式是怎样的？

目前编码方式是 H264。

由于有些手机浏览器不支持 H264，兜底方案是支持 VP8 和 H265，该方式目前在 Android SDK 上支持，JS-SDK 上不支持。

解码上腾讯云云游戏的 SDK 优先走硬解，硬解效果更好一些，硬解不成功会选择软解。

SDK 可以上行音频么？

可以。SDK 提供音频上行的能力，有具体的接口开关，在建立连接的时候开启，云游戏会在云端设备上面模拟一个虚拟麦克风输入。应用可以接收麦克风的输入就可以，请参见 [TCGSDK.init\(params\)](#) 中 mic 参数。

云渲染是否基于 UE4 的渲染引擎？

云渲染目前提供的是实时云渲染服务，在远端运行的程序包括但不限于 PC 端 Windows 下的游戏、应用、软件、网页，以及手机 Android 系统下的游戏、应用。UE4 和 Unity 应用使用是完全没有问题的。

渲染格式支持那些？

支持2维、3维不限，XR 设备涉及到信息采集和特殊硬件设备的输出，需要视具体案例进行评估。

渲染采用集群服务器的哪种方式？

云渲染是将一台大型的企业级服务器，进行虚拟化，切分出不同配置的虚拟机，然后1对1的给用户提供即时的渲染服务。目前不提供离线渲染（渲染农场）这种渲染集群的服务。

云渲染是否支持实时渲染输出？

目前提供的就是实时渲染服务。

云渲染机器是实体机还是虚机，配置怎样？

云渲染机器是基于企业级服务器虚拟化后进行服务的。配置从4核8G到28核118G的配置均可以提供。比较多用8核16G，和16核32GB的两档配置。

网页版有搭建示例或者简易 Demo 么？

可以参照以下指引快速搭建您需要的 Demo：

开发端	GitHub 下载	接口说明	搭建示例
-----	-----------	------	------

JS SDK	下载 （内含 Demo）	DOC	Web 端接入示例
Android SDK	下载	DOC	Android 端接入示例
iOS SDK	下载	DOC	iOS 端接入示例
Node.js	—	—	Demo 后端与云 API 对接示例

前端 SDK 能自定义云端桌面背景图吗？

创建会话时，输入参数增加 imageUrl，需要填写加载图片的 URL 地址，图片需要时 PNG 或 JPEG 格式（1920*1080），更多详情请参见 [创建会话](#)。

前端 SDK 能自定义云游戏加载页面的背景图吗？

调用 [TCGSDK.setPageBackground\(url\)](#) 接口，填写背景图的 URL 地址，即可在游戏启动时显示想要呈现的图片。

在调用尝试锁定机器的 API 接口时，提示“没有空闲机器”要怎样处理？

可以按照如下几项进行排查：

- 控制台没有并发是无法调度的，确认是否已购买云游戏并发。
- 移到其他分组会导致原有分组下的并发减少，确认是否把并发调整到非默认分组了。
- 规格不符合会导致无法调度，确认持有的并发类型，与应用启动需要的并发规格是否一致。

应用在手机启动有黑边，可以能全屏吗？

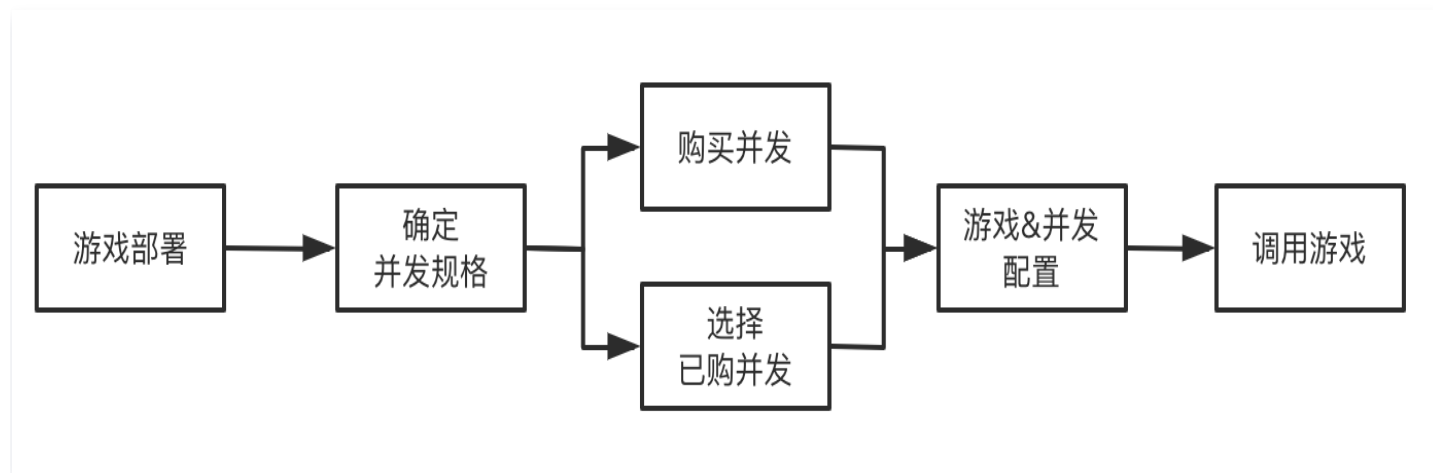
许多 PC 应用自己是默认 16:9 的分辨率。这使得在 18:9 或 21:9 的手机上使用时，两侧会有黑边。应对这个问题，需要应用本身支持传入分辨率参数启动。在应用启动时，前端拿到分辨率传给 SDK 来启动，根据分辨率来显示就可以了。

云手游并发购买及游戏部署相关问题

最近更新时间：2025-05-07 17:42:31

云手游配置流程？

流程如下图，具体细节可参照下文介绍：



游戏该怎么部署？

腾讯云云游戏暂不提供自主上传包体的游戏部署功能，仅支持通过后台分配已适配的游戏，您可联系您的腾讯云商务。如您有上传自己的游戏包体的需求，请使用 [应用云渲染](#) 产品。

云手游并发配置该怎么选择？

游戏完成部署后，腾讯云侧会同步给出建议的并发配置。

您可以根据您云游戏业务中的游戏运行实际需要，结合不同云手游并发的配置及性能，选择云手游并发。不同云手游并发配置如下：

型号	处理器主频	vGPU	显卡	显存	内存
MS1-基础型云手游并发	2.5Ghz	1	云手游定制显卡	0.8GB	4GB
MM1-性能型云手游并发	2.5Ghz	1.5	云手游定制显卡	1GB	6GB
MP1-增强型云手游并发	2.5Ghz	2	云手游定制显卡	1.6GB	8GB

云游戏并发数量该怎么确定？

一路云游戏并发最多只能同时支持一个玩家运行游戏，您可以根据您的业务需要（用户并行数的峰值、平均值以及潜在用户的所在地域）选择您购买并发的数量和地区分布，来为您的用户提供最优质的云游戏服务。

如何配置手游并发？

为了进一步提升游戏加载速度，云手游采用了预热策略（即提前启动游戏，玩家连接云游戏并发后可立刻获得游戏画面），因此您需在控制台提前配置对应手游的预热并发规格/预热并发数量/游戏分辨率。

❗ 说明

- 一款游戏只可绑定一种并发类型及分辨率。
- 相关操作，请参见：
 - [分配/调整游戏运行规格](#)
 - [调整游戏预热数](#)

游戏遇到更新怎么办？

- **热更新：**您部署在云端的游戏仓库会定期更新维护，无需您进行多余操作，游戏更新后6小时内仓库游戏会更新部署完成。我们会保持较快的游戏更新速度，提高云游戏的用户体验。
- **换包更新：**需要您提前提供对应游戏包体，我们会将包体制作成镜像，在游戏开服后供用户体验。

计费相关问题

最近更新时间：2021-12-16 17:30:06

已购买的机器还能更换地域么？

已购买的云游戏并发不支持更换地域。若您有更换地域的需求，可参考以下解决方式：**先退还并发，再重新购买并发。**

❗ 说明

退还实例的费用请参考 [退费说明](#)。

云游戏并发支持配置升级么？

已购买的云游戏并发暂不支持配置升级。若您有配置升级的需求，可参考以下解决方式：**先退还并发，再重新购买并发。**

❗ 说明

退还实例的费用，请参见 [退费说明](#)。

是否支持无理由退款？

支持，详情请参见 [退费说明](#)。