

云游戏 快速入门



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

快速入门

云游戏接入

接入准备

接入云游戏

接入 Demo

快速入门

云游戏接入

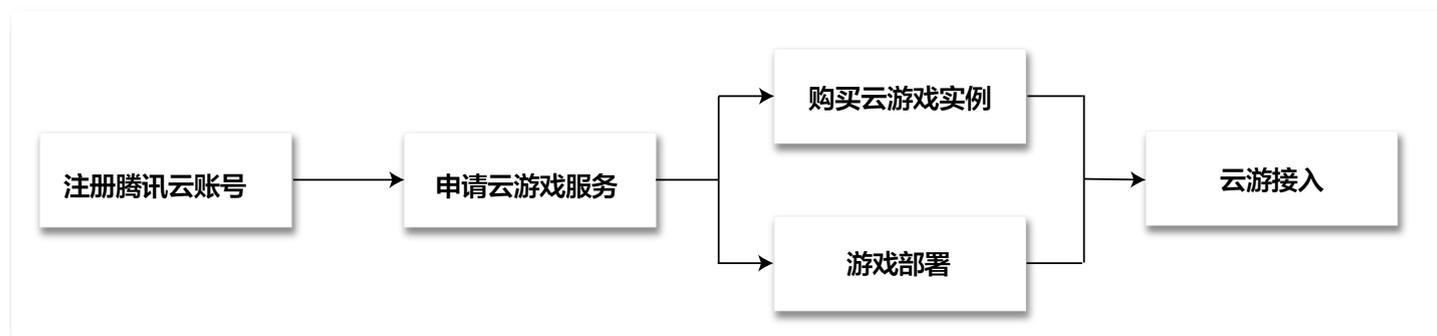
接入准备

最近更新时间：2025-05-07 17:42:31

本文将提供简单指引，帮助开发者快速接入云游戏。

📌 说明

如接入云手机产品，可参考 [云手机接入准备](#)。



步骤1：注册腾讯云账号

若您未注册腾讯云账号，请前往 [注册腾讯云账号](#)。

步骤2：申请云游戏服务

目前云游戏服务仅对企业用户开放申请，请先将您的腾讯云账号进行 [企业实名认证](#)，完成认证后 [申请云游戏服务](#)。

步骤3：购买机器

购买云游戏实例后才能使用云游戏服务，您需要通过控制台购买云游戏实例，具体请参见 [购买流程](#)。

步骤4：游戏部署

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。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。

接入云游戏

最近更新时间：2025-04-28 15:21:32

云游戏是前后端一体的 PaaS 产品，提供各平台客户端 SDK 以及后端 API，您需要搭建自己后台服务（有客户端模式还需要有客户端），才能为您的用户提供云游戏服务。目前云游戏服务支持有客户端和无客户端两种模式。

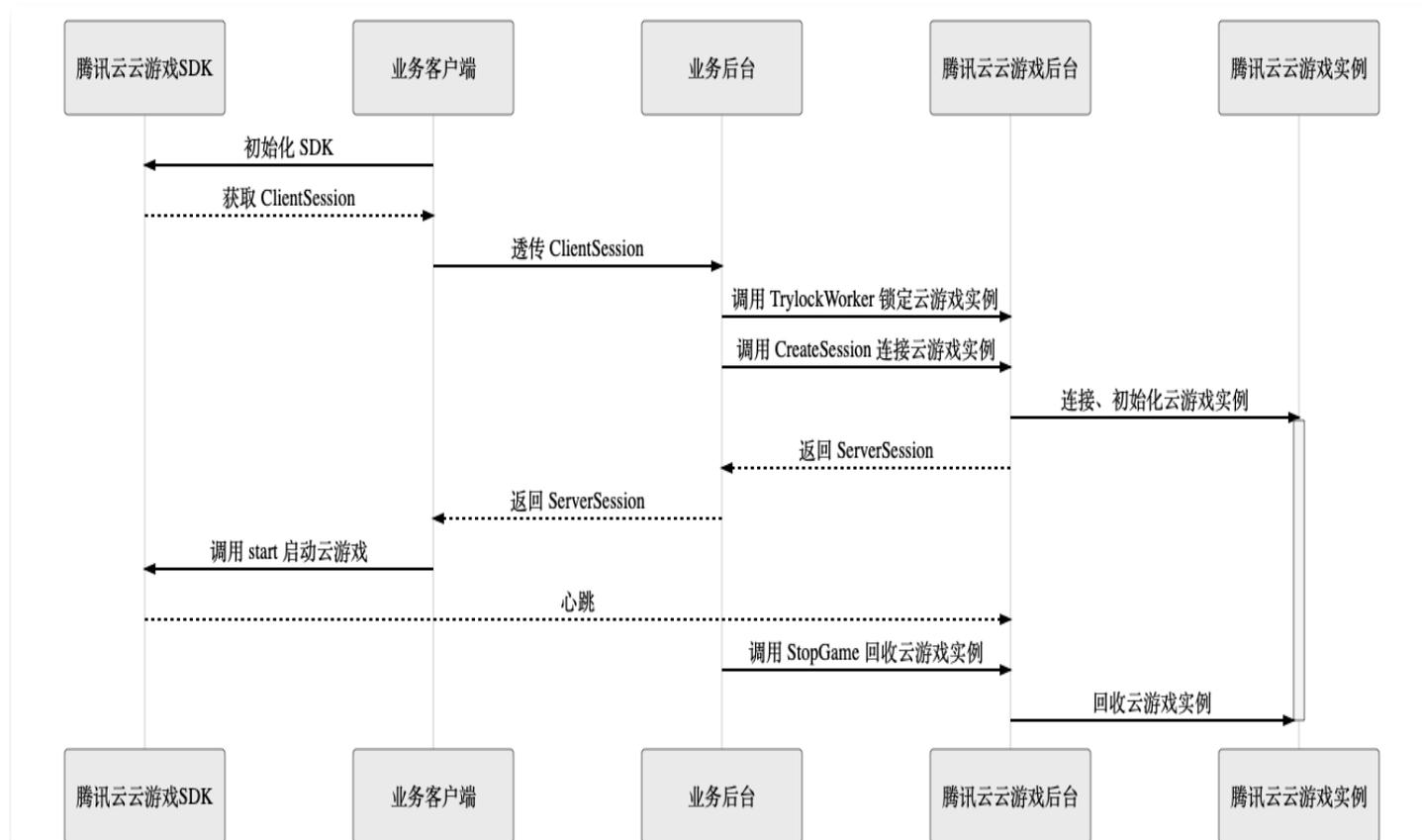
有客户端模式

有客户端模式下，您需要在自己的客户端集成云游戏 SDK，并通过云游戏 SDK 体验云游戏。

1. 前期准备

1. 创建云游戏业务后台，详情请参见 [创建云游戏业务后台](#)。
2. 业务客户端集成云游戏 SDK，详情请参见 [创建业务客户端并集成云游戏 SDK](#)。

2. 运行云游戏服务



步骤1: 客户端初始化云游戏 SDK

无论您使用的哪种客户端，在初始化 SDK 成功后都可以获取到 ClientSession。ClientSession 将用于后续业务后台获取 ServerSession，各个 SDK 具体初始化及获取 ClientSession 的方式如下：

- **JS SDK**：调用 [TCGSDK.init](#) 接口完成初始化构建。初始化完成后，客户端调用 [TCGSDK.getClientSession](#) 函数，获取 Client 端的 ClientSession。
- **Android SDK**：通过 `TcrSdk.getInstance().init` 接口完成 SDK 初始化。初始化完成后，客户端在初始化 `TcrSession` 的回调 `TcrSession.init` 里，获取 Client 端的 ClientSession。

步骤2：业务后台锁定云游戏实例

业务后台调用云游戏 API [TrylockWorker](#) 锁定云游戏实例，收到成功回调后执行下一步。

步骤3：业务后台初始化云端实例

业务后台调用云游戏 API [CreateSession](#) 初始化云端实例，并把获取成功回调中的 ServerSession 返回给客户端。

⚠ 注意：

RunMode 参数传空字符。

步骤4：启动云游戏

客户端收到业务后台返回的 ServerSession 后，调用云游戏 SDK 接口启动云游戏。各个 SDK 启动云游戏的接口如下：

- **JS SDK**：客户端调用 [TCGSDK.start](#) 函数启动云游戏。
- **Android SDK**：客户端调用 `TcrSession.start` 函数启动云游戏。

步骤5：回收云游戏实例

云游戏实例使用完毕后，由业务后台调用云游戏 API [StopGame](#) 回收云游戏实例。另外云游戏 SDK - 云游戏后台的心跳中断时，云游戏实例也会被自动回收。

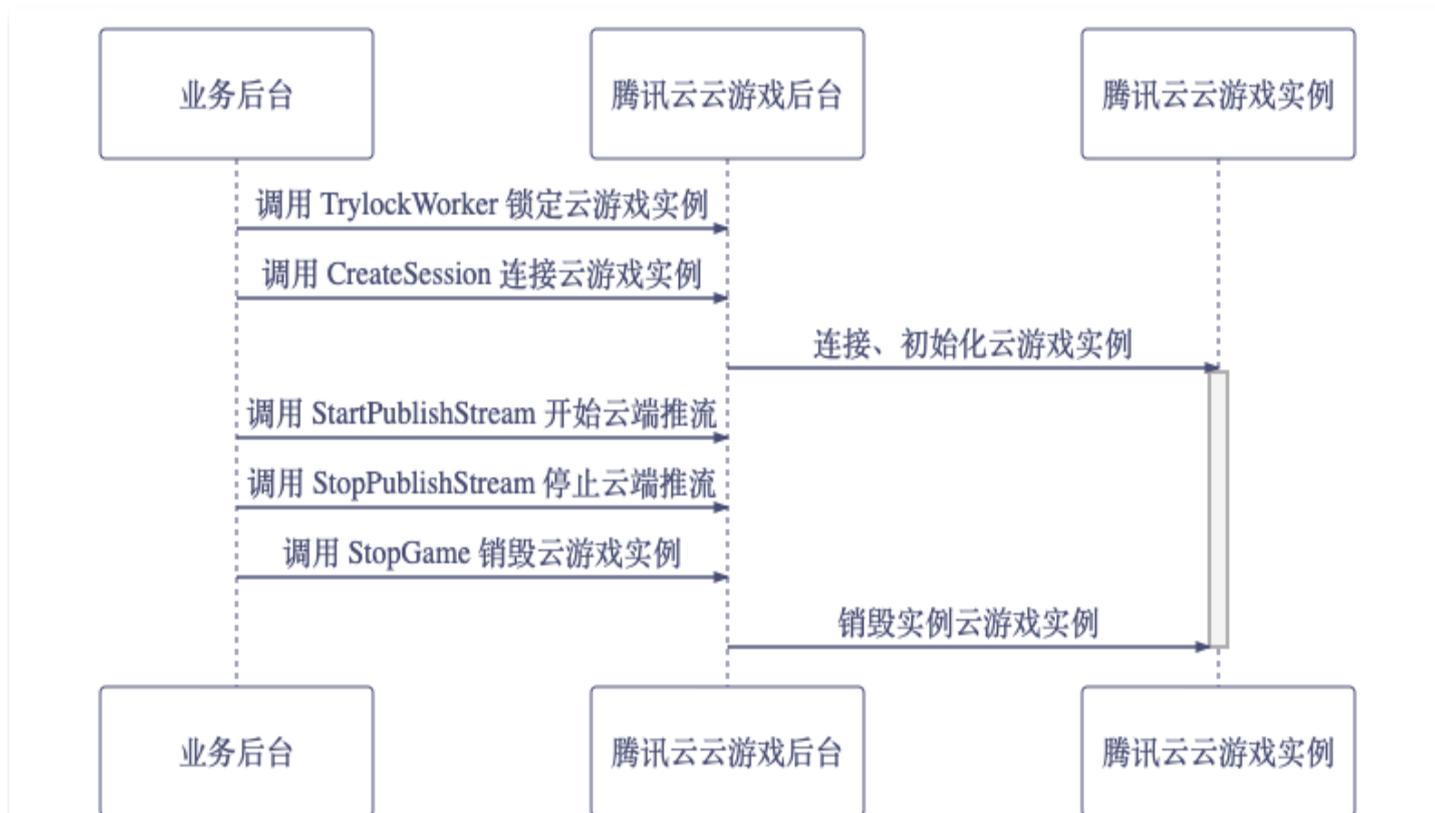
无客户端模式

无客户端模式下，不需要集成云游戏 SDK，适用于一些不需要客户端的纯云端场景。

1. 前期准备

创建云游戏业务后台，详情请参见 [创建云游戏业务后台](#)。

2. 运行云游戏服务



步骤1：业务后台锁定云游戏实例

业务后台调用云游戏 API [TrylockWorker](#) 锁定云游戏实例，收到成功回调后执行下一步。

步骤2：业务后台初始化云端实例

业务后台调用云游戏 API [CreateSession](#) 初始化云端实例。

注意： RunMode 参数传 "RunWithoutClient"，ClientSession 参数传空字符。

步骤4：开始云端推流

云游戏实例初始化完成后，业务后台调用云游戏 API [StartPublishStream](#) 将云端 APP 的完整运行画面推流至 [腾讯云直播](#)。

步骤5：停止云端推流

推流完成后，业务后台调用云游戏 API [StopPublishStream](#) 停止推流。

步骤6：回收云游戏实例

云游戏实例使用完毕后，由业务后台调用云游戏 API [StopGame](#) 回收云游戏实例。

操作指引

创建云游戏业务后台

您的业务后台需要调用云游戏提供的 [云 API](#) 来请求您的云游戏并发等资源，我们提供了 [后台 Demo](#) 供参考。

ⓘ 说明

云游戏 API 的调用依赖腾讯云账号 API 密钥中的 SecretId 和 SecretKey，请在 [API 密钥管理](#) 页面中获取。

创建业务客户端并集成云游戏 SDK

在您的客户端集成云游戏 SDK（支持 Android 端、iOS 端、H5 以及小程序平台），可参考 [创建 JS 客户端程序](#)、[创建 Android 客户端程序](#) 集成客户端。

注意：如果使用无客户端模式，可忽略这一步骤。

ⓘ 说明

iOS SDK 目前正在灰度测试中，如有接入需要请参见 [iOS SDK 接入示例](#)。

接入 Demo

最近更新时间：2022-08-22 17:43:40

云游戏提供了 JS Demo、Android Demo 和后台 Demo 供参考，介绍如何快速配置 Demo 运行简单的云游戏。

后台 Demo

云游戏 [后台 Demo](#) 可支持包括启动游戏、退出游戏、用户排队等功能，更多具体接入功能可以参考最佳实践中的 [云游戏存档](#)、[直播推流](#)、[数据通道](#) 等。

JS Demo

云游戏 JS SDK 支持包括 PC 浏览器、移动端 H5 页面以及小程序内嵌 WebView 等多种落地场景，下述内容将通过 Web 端程序入门 Demo 演示如何快速搭建 Web Demo 并部署运行：

1. 单击 [下载](#) Web 端程序 Demo 工程。
2. 查看 [TCGSDK 接入指南](#) 了解 TCGSDK 相关接口详情。

Android Demo

云游戏 Android 入门 Demo 提供了基础的云试玩能力，包含简单示例、虚拟键盘和一些常见 API 的使用，您可以在入门 Demo 的基础上运行您自己的游戏。下述内容将演示如何快速配置 Demo 运行简单端游：

1. 单击 [下载](#) Android 端入门 Demo 工程，将工程导入 AndroidStudio 工具。
2. 参考 [云游戏接入指南](#) 集成游戏。