

接入要求

维护记录

日期	操作人	对应 sdk 版本	备注
2013/11/22	朱志坤	V1.1.0	增加意见反馈接口；消息公告接口；增加意见反馈和公告接入要求
2013/10/23	朱志坤	V1.0.28	添加体力接口；接入要求添加上传 apk 文件命名规则
2013/09/29	朱志坤	V1.0.27	完善 sdk 排名接口、礼物接口、邀请接口，接入要求无变化
2013/09/15	朱志坤	V1.0.25	添加 icon、启动页、登录流程、排行功能、邀请功能为必须执行项

目录

维护记录	1
1、ICON 改变（必须执行）	3
2、启动页使用（必须执行）	4
3、登录页流程（必须执行）	6
4、排行榜功能添加（必须执行）	7
5、邀请功能添加（必须执行）	9
6、礼物赠送功能添加（自主选择）	10
7、炫耀功能添加（自主选择）	12
8、体力功能添加（自主选择）	14
9、存档功能添加（自主选择）	14
10、消息公告（自主选择）	14
11、意见反馈（自主选择）	14
12、命名规则（必须执行）	15

1、icon 改变（必须执行）

icon 必须添加新浪游戏角标。（角标 psd 图见第三步文件夹素材包）

素材包提供 512px、1024px 两种尺寸带边框角标

注意：

角标素材所带白色边框与角标为一个整体，以确保角标与 icon 比例协调和 icon 的美观

例：



2、启动页使用（必须执行）

启动页必须使用（或添加）新浪社交游戏页面并确保至少展示 1.5 秒。

（页面素材见第三步文件夹素材包）

素材提供新浪 Logo 游戏页面，页面背景色值为 f1f1f1

竖屏启动页时，Logo 横竖都居中，且横向占屏幕比为 54%

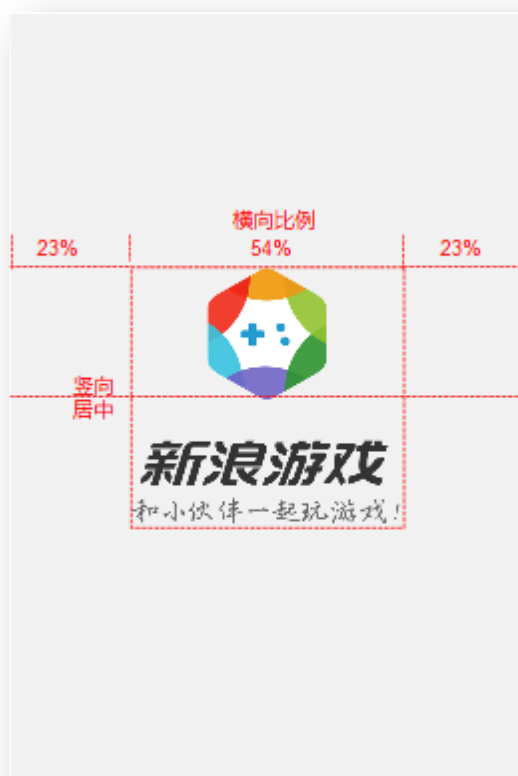
横屏启动页时，Logo 横竖都居中，且竖向占屏幕比为 54%

注意：

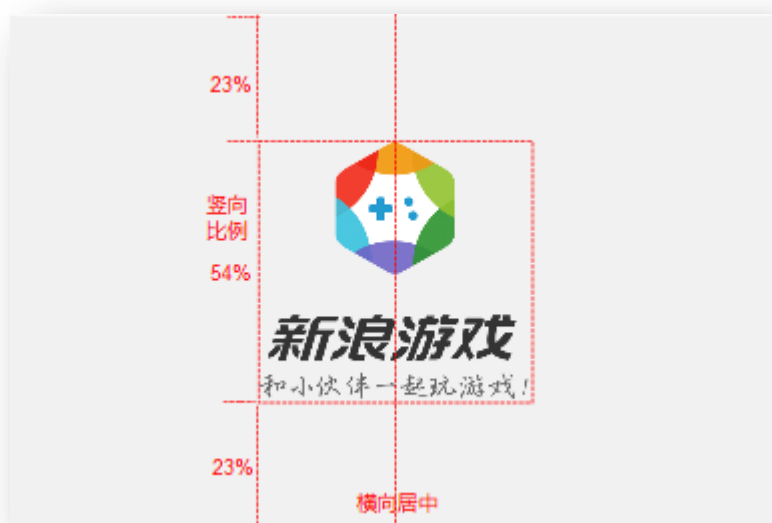
Logo 必须按照比例缩放

例：

竖屏启动页



横屏启动页



3、登录页流程（必须执行）

启动页 ===> 登录页 ===> 进入游戏

登录页必须添加新浪微博登录按钮，登录后才可以进行游戏

注意：开发者可额外添加游客模式，提供试玩入口

例：



4、排行榜功能添加（必须执行）

新浪社交 sdk 提供：

- 1、互粉好友排行（常用常见社交排行榜）

获取方式–RankAPI 接口 – scope 参数为 0

- 2、全球排行即全部微博玩家（常用常见社交排行榜）

获取方式–RankAPI 接口 – scope 参数为 1

- 3、关注好友排行（根据微博单向社交方式，被关注好友对粉丝的高度吸引力，特别提供的排行榜）

获取方式–RankAPI 接口 – scope 参数为 2

注意：

填写《游戏参数配置表》中排行榜设置参数

接入建议：

- 1、排行榜以醒目方式出现

原因：醒目的排行榜可以第一时间以社交关系引起玩家兴趣，增加游戏粘性，增长游戏寿命

- 2、以关注好友排行榜为主排行榜

原因：微博是一个单向为主的社交关系，被关注方对粉丝有着不可替代的引导作用。若排行榜中出现大 V 或者玩家极度关注的对象等，具有引导作用的玩家信息，那么对于增加当前玩家的游戏兴趣排行榜才真正的发挥了作用

关注好友必定多于互粉好友，排行榜中出现的玩家也会相对较多，在一定范围内解决了排行榜空白的情况

- 3、以互粉好友做为主排行榜筛选条件出现

原因：满足关注互粉好友小圈子玩家的社交需求，他们不需要大 V 的引导作用，他们只是享受小圈子中密切的社交游戏关系

4、以全球排行榜为辅助排行榜

原因：想要了解自己在游戏全部玩家中排名的用户提供服务，同时也是初期家不多，好友排行空虚的游戏必备的排行榜

例：



5、邀请功能添加（必须执行）

获取方式–FriendAPI 接口，配合 AppAPI 接口

注意：

好友邀请只能发送给互粉好友，一次性只能发送 5 条邀请

如无特殊情况，请使用 sdk 内置的好友邀请列表页

接入建议：

- 1、游戏可以引导玩家去邀请好友，将邀请按钮放在邀请流程中

原因：邀请过程平滑、友好，可以最大限度的刺激用户自主传播游戏

- 2、将邀请按钮放在好友排行榜中

原因：在玩家好友排行榜中，好友稀少的时候，从侧面刺激用户去邀请朋友，同样友好的起到了游戏传播的作用

例：



6、礼物赠送功能添加（自主选择）

获取方式–GiftAPI 接口

注意：

填写《游戏参数配置表》中礼物赠送的时间限制

关注好友包含互粉好友

互粉好友赠送礼物可以通过微博私信通知该互粉好友，关注好友或者其他无关系玩家也可以赠送礼物，但无法发送微博私信进行通知

接入建议：

- 1、礼物赠送与好友排行结合，放置在主排行榜中（即关注好友排行）。赠送礼物时如果只是关注好友则直接赠送，如果是互粉好友可以添加通知好友选项，通过微博私信第一时间通知好友
原因：放置在排行榜中，免除用户过多操作，与排行榜功能结合紧密，使得用户体验更加友好，好友互动更加轻松
使得用户可以对自己关注的大 V 等玩家送礼物，大大提高了玩家的游戏乐趣

- 2、礼物赠送与好友排行结合，放置在互粉好友排行榜中

原因：放置在排行榜中，免除用户过多操作，与排行榜功能结合紧密，使得用户体验更加友好，好友互动更加轻松

例：



7、炫耀功能添加（自主选择）

获取方式 - 新浪微博接口

注意：（关注好友包含互粉好友）

只有互粉好友可以通过微博私信进行通知，

关注好友或者其他无关系玩家只能通过发微博@该玩家进行通知

如果只是单纯炫耀分数，唯一可使用的是发微博功能

接入建议：

1、每局游戏结束，玩家分数超过当前期自己最高分时，提示玩家可以进行炫耀，使用发微博功能

原因：满足玩家炫耀心理，发微博大面积告知

2、当分数超过当前期自己的最高分同时超过某一个互粉好友时（**超过好友，需要将排名数据，在本地做缓存处理**），可先提示玩家进行超过好友的炫耀（使用微博私信通知），然后提示玩家进行超过自己最高分的炫耀（即接入建议 1）

原因：满足紧密社交关系玩家点对点 PK 心理，发私信及时通知好友

3、当分数超过某一个只是关注的好友时，可提示玩家进行炫耀，使用发微博@该玩家通知

原因：满足玩家 pk 关注好友的欲望，例如超过了大 V 玩家，但与大 V 不是好友，不能使用私信通知，此时可以采取使用发微博@该大 V 进行通知

例：

超过的是互粉好友



超过的是关注好友



单纯的发微博炫耀分数



8、体力功能添加（自主选择）

获取方式–PowerAPI 接口

注意：填写《参数配置表》中体力参数

接入建议：

- 1、体力始终显示在游戏界面中，最好与排行榜相结合

原因：方便玩家随时关注自己体力，促使玩家赠与好友或者与好友索要，加强社交性

例：

9、存档功能添加（自主选择）

获取方式–ArchiveAPI 接口

接入建议：

- 1、以浮动按钮，或者功能按钮提供在游戏中

原因：方便玩家随时进行存档和调用存档

例：

10、消息公告（自主选择）

分为普通公告，即公告一次后下次启动游戏不再提示

置顶公告，即每次打开游戏都进行提示

接入建议：

- 1、启动游戏第一时间弹出公告界面

原因：强制用户启动游戏必须阅读，起到公告作用

11、意见反馈（自主选择）

接入建议：

- 1、在游戏设置项中增加用户输入建议的界面

原因：遵循用户反馈习惯，方便用户发现意见反馈功能

- 2、用户反馈处理结果，可从消息公告-意见反馈类型中提取，放置在信箱中展示

原因：方便提示用户反馈结果

12、命名规则（必须执行）

所有接入新浪社交 sdk 的应用，package name 均需要以 “**_sinas**” 结尾。