



腾讯云游戏开发者技术沙龙

GAME-TECH

游戏全球化

37互娱游戏全球化运营

37互娱海外事业部技术总监 陈长庆

2017.08.16

目录

一、37游戏海外分布介绍

二、游戏的运营策略

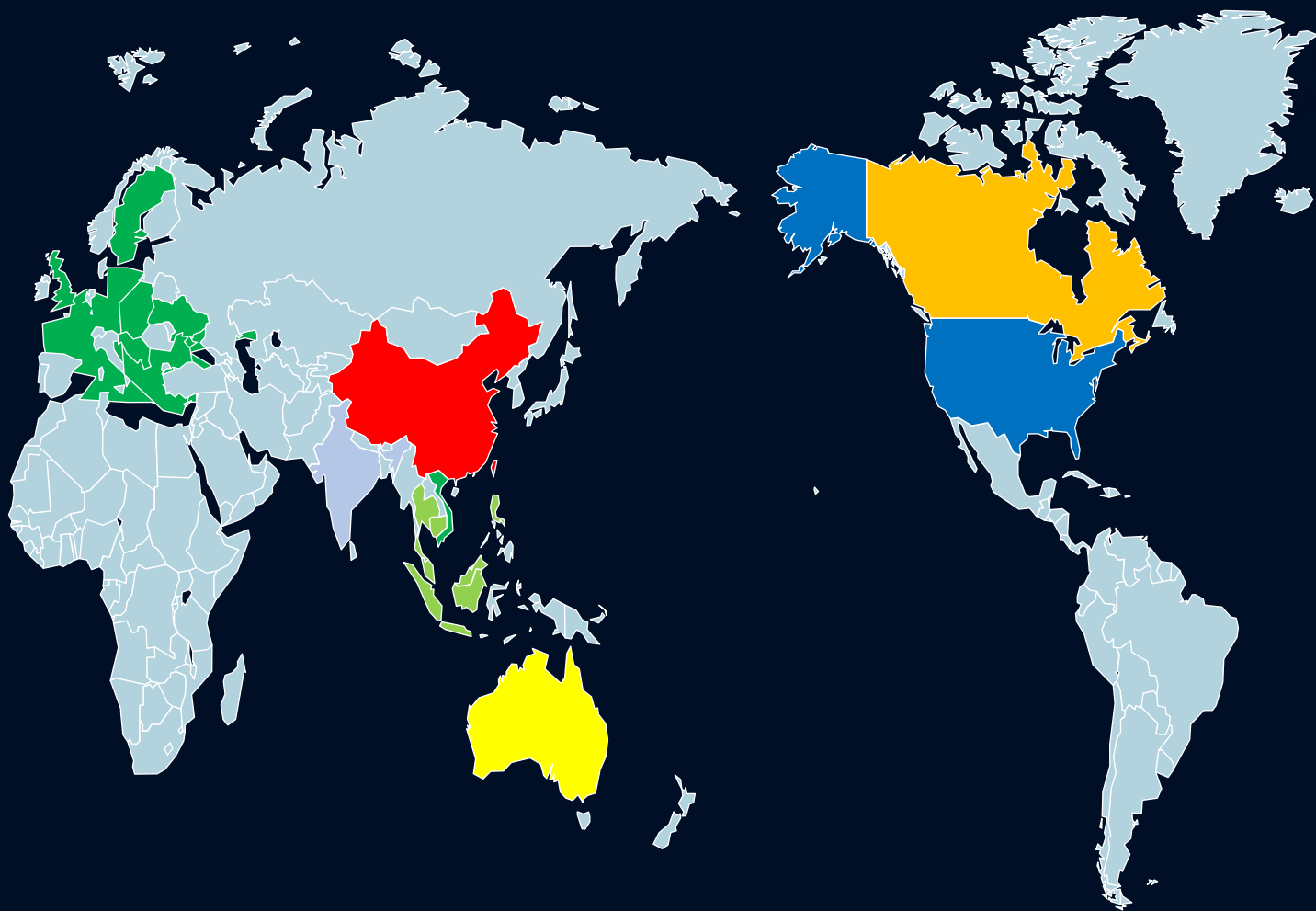
三、游戏布点与机房选择

一、37游戏海外分布介绍

1、37游戏在海外全球化的布局

2、东南亚地区游戏介绍

37游戏在全球化的布局



业务分布：

港澳台
东南亚
日韩
北美
欧洲
澳洲

运营产品：

总数：超150款
总开服数：超7000服

东南亚地区游戏介绍



东南亚地区国家：

越南
泰国
菲律宾
马来西亚
新加坡
印度尼西亚

主运营游戏：

《永恒纪元》
《六龙御天》
《权力与荣耀》

二、游戏的运营策略

1、《永恒纪元》游戏

2、《永恒纪元》出海面临的问题

3、解决方法

- 产品问题
- 运营、支付、渠道问题
- 网络问题
- 安全问题

《永恒纪元》游戏

1、中文版本：国内发行-使用腾讯云服务器

- 用户日均峰值在线：超100W
- 机器使用数量：2000多台

2、东南亚中/英文版本：东南亚地区-新加坡腾讯云服务

- 用户日均峰值在线：3W
- 机器使用数量：200台机器，开服数：517服
- 遇到问题：机器成本压力巨大

3、台湾版本：创世破晓

- 用户日均峰值在线：4W
- 机器使用数量：使用台湾物理机房，开服数将达：400组服
- 遇到问题：服务器问题、网络攻击

《永恒纪元》出海面临的问题

- 产品、本地化与差异化。如：文化差异
- 运营、精细化与社群管理。如：用户设备多样化
- 支付、支付体系与支付渠道。如：GP、App store及本地渠道商
- 渠道、市场推广与广告投放。如：Face book、Google等广告渠道
- 网络、不同网络运营商之间的地区覆盖有差异
- 机房被网络攻击—启用腾讯云安全服务

解决方法

产品问题

- 问题：

文化差异化，每个国家宗教、文化不一致

- 处理：

多小组并行研发，实现多个方向上同时扩展，提高研发效率

分国家、区域投放验证问题

每个版本发布时，按照比例逐渐投放

每个活动功能设置开关，游戏活动按时间推算自动开启

建立统一的技术平台支撑，数据后台、操作后台

解决方法

运营、支付、渠道问题

- 运营问题：

问题：每个国家，甚至每个地区手机硬件差异化（主要为本地国产手机，机型复杂部分系统版本过低）

处理：主流手机系统安卓\ios，不同型号机型提前测试（三星、小米、vivo，Iphone）

- 支付问题：

问题：连接渠道商接口超时，使得玩家充值不了。

处理：查找出口路由、渠道的充值接口，是否存在异常。

- 广告渠道：

问题：面对不同文化的种族人群，广告成本投入过大

处理：利用FB、Google +本地渠道商的方式进行推广

解决方法

网络问题（东南亚为例）

- 中心点：

问题：东南地区网络服务点选取

处理：新加坡

- 运营商：

问题：网络复杂化，同个地区不同的网络运营ping值不一样

处理：合作商调整国际路由出口。

- 网络服务：

问题：服务商排查网络问题，通常花的时间比较多，收集路由图比较多

处理：开发路由收集工具；更换服务商

解决方法

安全问题

- 台湾地区：

问题：机房游戏网络被流量攻击，攻击带宽为55G。

处理：被攻击IP做 Block处理，更换新的IP。

- 机房联防：

处理：被打的IP段切到机房的防护区。

- 网络监管部门联防：

处理：机房与网络监控部门接触，断开国际路由。只允许本地区访问。

- 腾讯云高防：

处理：重要的游戏，放到腾讯云高防里面。

三、游戏布点与机房选择

- 1、服务器选型
- 2、东南亚地区腾讯云服务

服务器选型

是选择建机房还是云服务？

- 机房：

- 优点：长期成本低

- 缺点：购买周期长、需要配备运维人员、长期硬件报废、空期闲置率高

- 云服务：

- 优点：弹性容量、第三方运维、功能齐全、适应游戏部署快上快下的需求

- 缺点：需要添加运维体系的人员成本

东南亚地区腾讯云服务

从AWS迁移到腾讯云

- 全球8大数据中心、全覆盖
- 新加坡、香港、大陆，数据互传内部传输、加强安全性
- 全球游戏服务质量监控体系
- 腾讯云海外内网通讯质量的保证

谢谢！