

猎豹游戏出海经验分享

佟卉斌 猎豹游戏技术总监

2017.07.12

手游全球化趋势

- 26亿手游玩家
- GP、App store统一大市场形成
- Facebook、Google、Unity等全球性广告平台

猎豹游戏在全球

钢琴块二、滚动天空、弓箭手大作战、跳舞线

-  钢琴块二
-  累计安装量过6亿，151个国家游戏榜位居第一
-  弓箭手大作战
-  在线实时对战游戏，目前有数百万DAU,每秒处理数据包达到百万级别，单个数据包处理时间在1ms以内

手游全球化面临的问题

- 全球文化差异，每个国家宗教、文化不一致
- 每个国家，甚至每个地区手机硬件差异化
- 不同区域互联网覆盖情况、网速情况差异

游戏研发策略

提高研发效率、规避研发风险、减低研发周期

- 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
- 每个功能设置开关，避免出现无法控制情况
- 建立统一的技术平台支撑

游戏服务器布点策略—弱联网

钢琴块二

- 特点：
 - 保证交易和核心道具安全、允许离线游戏、允许分区域多个版本
- 布点：
 - 按照区域划分为三大数据中心，亚太、美国、欧洲

游戏服务器布点策略——强联网

弓箭手大作战

- 特点：
 - 全球只有一个版本、玩家数据全球一致、体验良好
- 布点：
 - 全球部署多个游戏节点、一个数据中心节点、通过高速内网实现数据中心节点快速访问

服务器建设选择

自建机房还是云服务

- 自建机房：
 - 优点：长期成本低
 - 缺点：产购周期长、需要配备运维人员、长期硬件报废
- 云服务：
 - 优点：弹性容量、第三方运维、不用考虑未来硬件资产、不用考虑运维人员
 - 缺点：需要一定的额外费用

猎豹游戏国内云服务---腾讯云

选择的理由及解决的问题

- 弓箭手大作战
 - 5天时间从1万dau到100万+dau
 - 1天时间从国内没有服务器到上百台服务器
 - 每秒处理包量达到百万级别、单包处理时间1ms以内
 - 单台服务器从单队列10万到多队列50万

猎豹游戏海外云服务

部分区域从aws迁移到腾讯云

- 全球8大游戏中心、全覆盖
- 3大数据中心，实现多种强弱联网数据交换
- 覆盖全球的游戏服务质量监控体系
- 腾讯云海外内网通讯质量的保证
- 腾讯云海外更多位置可以选择

谢谢！