

腾讯云游戏开发者技术沙龙

GAME-TECH

游戏加速

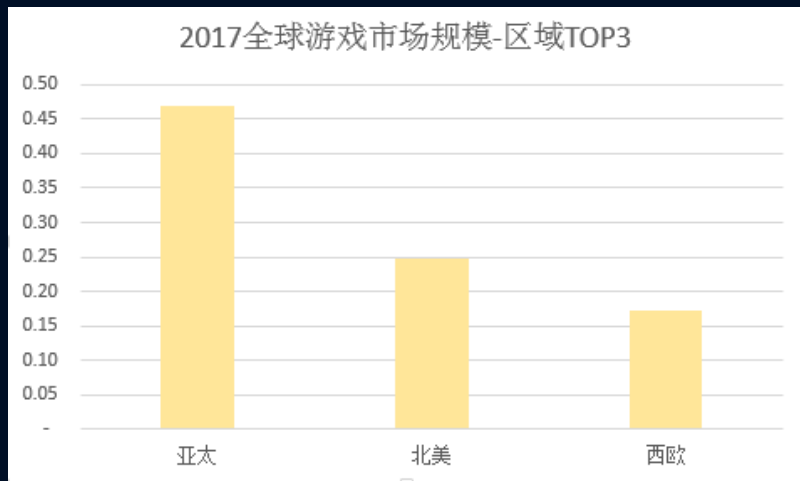
全球应用加速解决方案

演讲人：腾讯游戏云资深产品经理 陈鹏

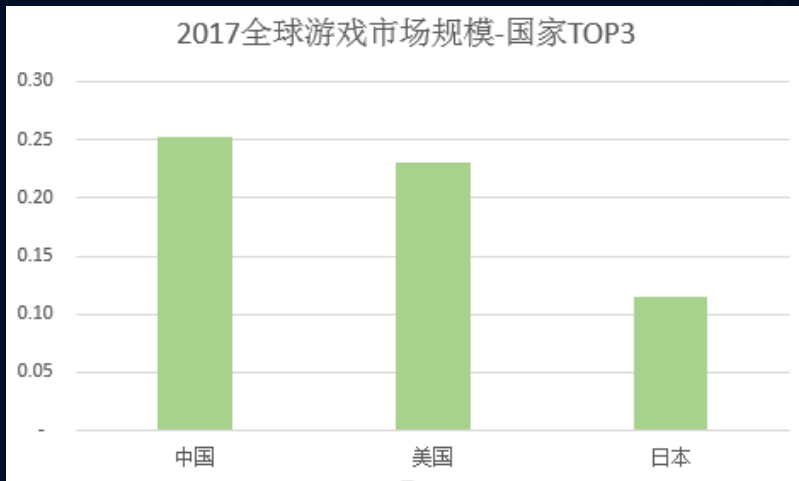
2018.01.19

游戏趋势 - 全球化

- 亚太、北美、欧洲占89%



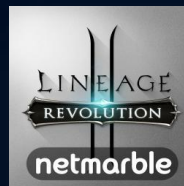
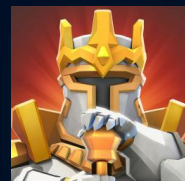
- 中国占全球1/4



- 中东、拉丁美洲新型市场增速明显

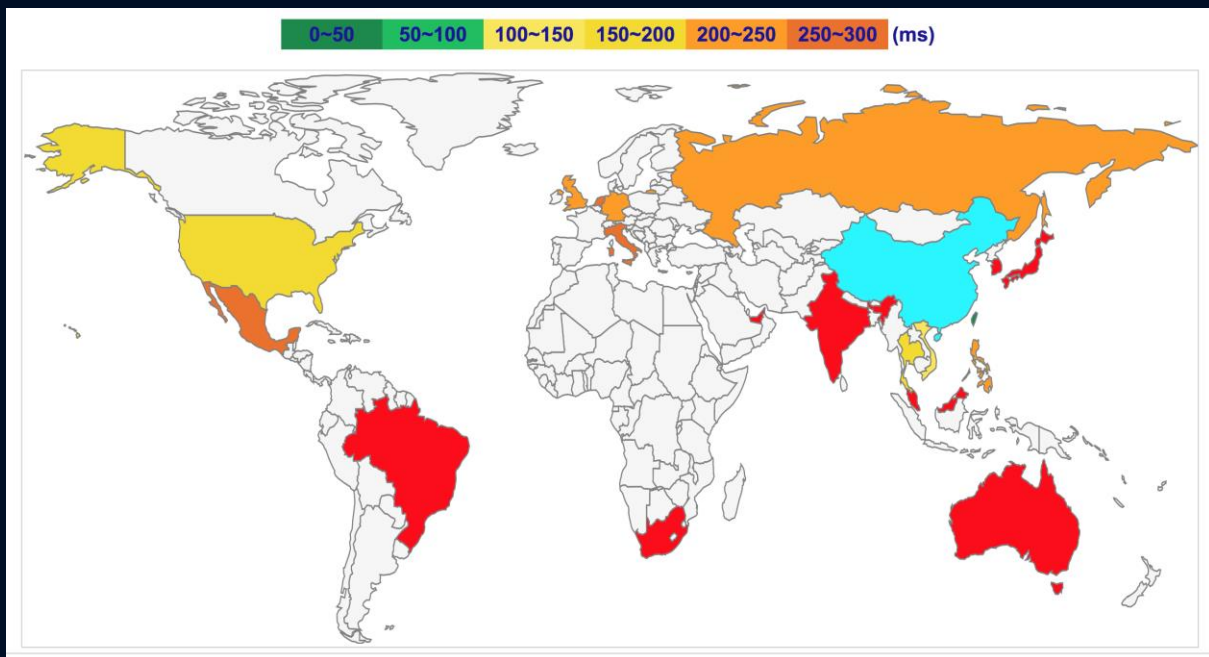


- 全球同服SLG、MOBA、MMORPG增长迅猛

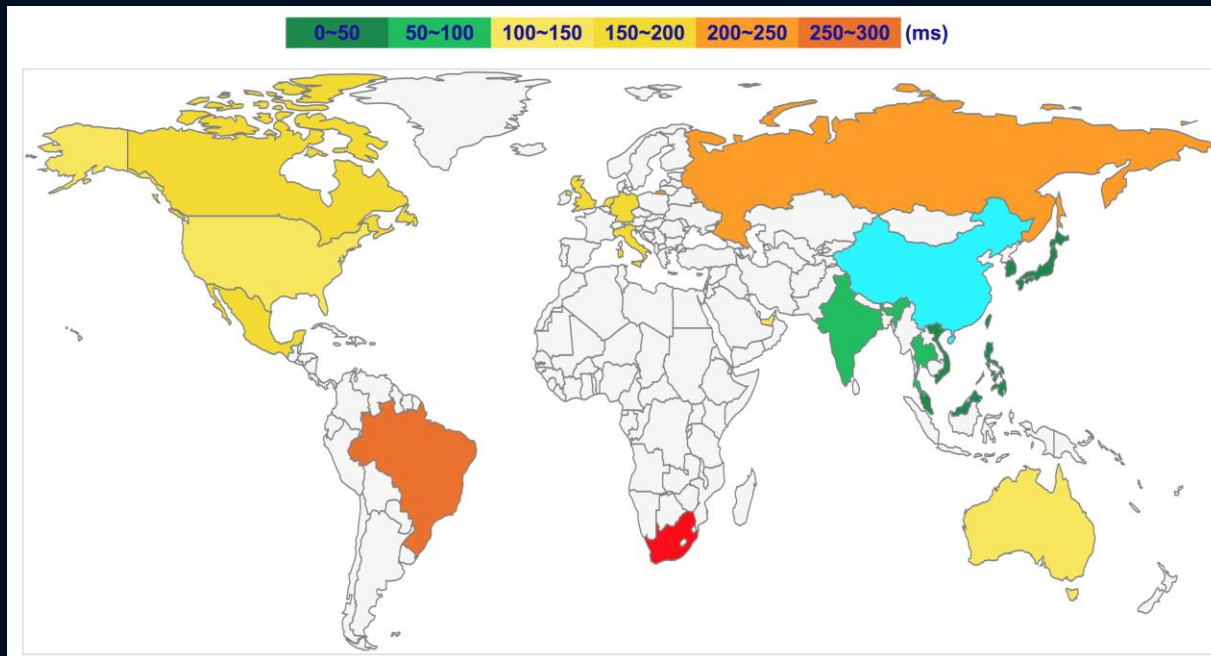


网络现状

未经加速



经过加速



互联互通

全部互联互通

	达拉斯	圣何塞	多伦多	华盛顿	阿姆斯特丹	法兰克福	伦敦	金奈	香港	新加坡	悉尼	东京	圣保罗	上海	北京	广州
达拉斯		36	31	31	109	122	108	245	182	214	167	133	143	156	176	192
圣何塞	36		56	59	137	144	133	209	142	166	146	97	178	120	140	154
多伦多	31	56		22	88	92	82	217	209	240	192	133	127	176	196	218
华盛顿	32	59	22		80	87	73	217	215	246	197	136	116	179	199	225
阿姆斯特丹	109	137	90	80		6	8	147	204	163	254	258	182	234	251	216
法兰克福	123	145	92	87	6		13	138	160	186	281	223	193	201	210	170
伦敦	108	133	82	73	8	13		126	199	159	263	211	183	229	244	209
金奈	245	209	219	216	144	146	136		66	33	127	105	311	96	111	76
香港	182	144	208	215	206	160	199	66		34	114	47	328	30	45	10
新加坡	214	166	240	246	160	186	162	33	34		96	76	359	64	79	44
悉尼	167	146	192	197	268	279	259	127	114	96		113	309	144	159	124
东京	129	98	133	136	253	223	211	105	50	79	113		276	80	92	57
圣保罗	142	179	127	116	182	192	182	312	328	359	309	276		298	318	338
上海	156	120	176	179	236	201	229	96	30	64	144	77	298		30	30
北京	176	140	196	199	251	210	244	111	45	79	159	92	318	30		40
广州	192	154	218	225	216	170	209	76	10	44	124	57	338	30	40	
韩国	163	127	180	185	264	270	259	98	36	68	143	31	303	66	76	46

热点区域的线路最优延迟



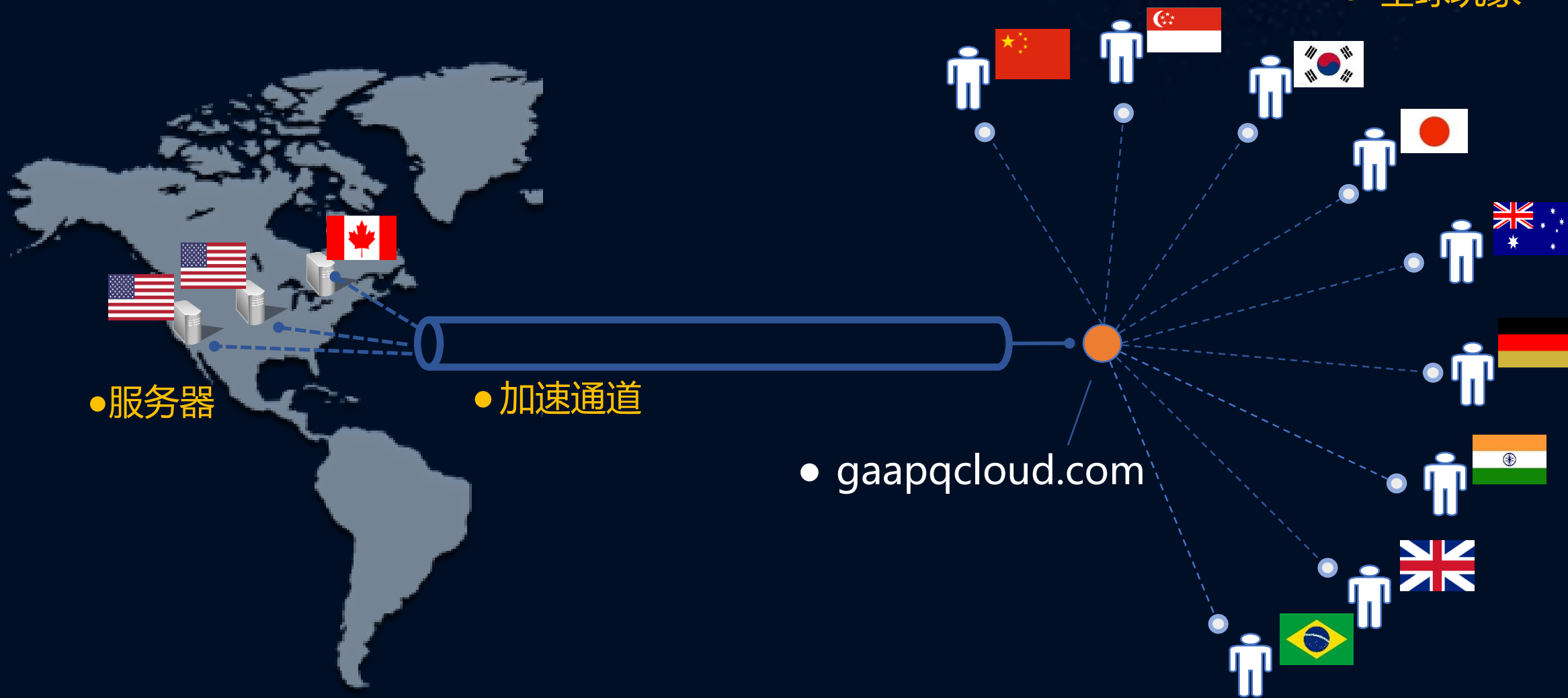
“一键”部署

● 全球玩家

● 服务器

● 加速通道

● gaapqcloud.com



核心能力 - 基于场景的可靠加速

接入

全球单域名，就近

客户端全球统一

策略

3种调度策略

源站负载均衡

TOA

获取客户端真实IP

用户位置分析

扩容

按需、无感知

紧贴业务

源站

云内、云外、云外LB

直接适配

覆盖

全球17加速区互通

全球同服

协议

TCP/UDP/HTTP(S)

Lobby和DS

路由

智能、自愈、冗余

最佳延迟、容灾

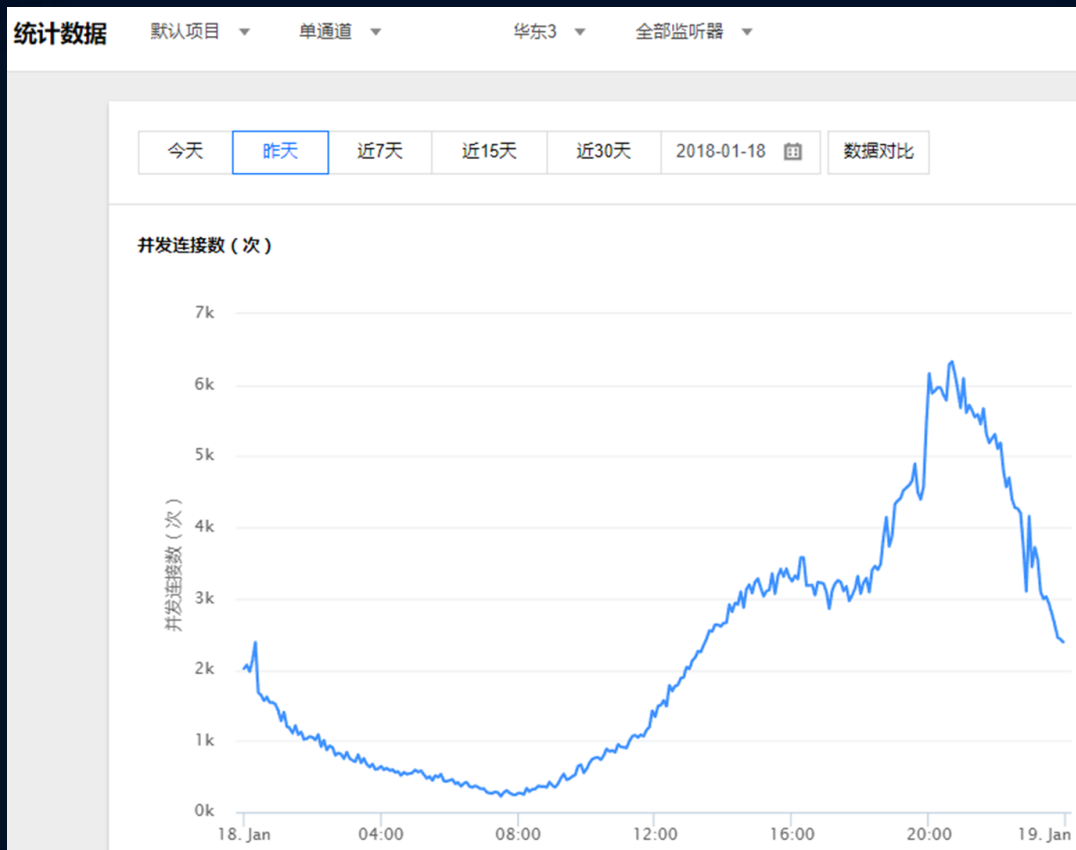
端口

灵活端口映射

分区分服

核心能力 - 高效运管、成本控制

多维度数据分析



云监控告警

告警策略 阈值告警

外网入带宽 统计周期1分钟 >

外网入带宽
外网出带宽
并发

云API

- 统计数据

按量计费

- 按实际使用量
- 后付费
- 带宽合并计费 (全球多区域)

客户案例 – Supercell 《部落冲突：皇室战争》

问题

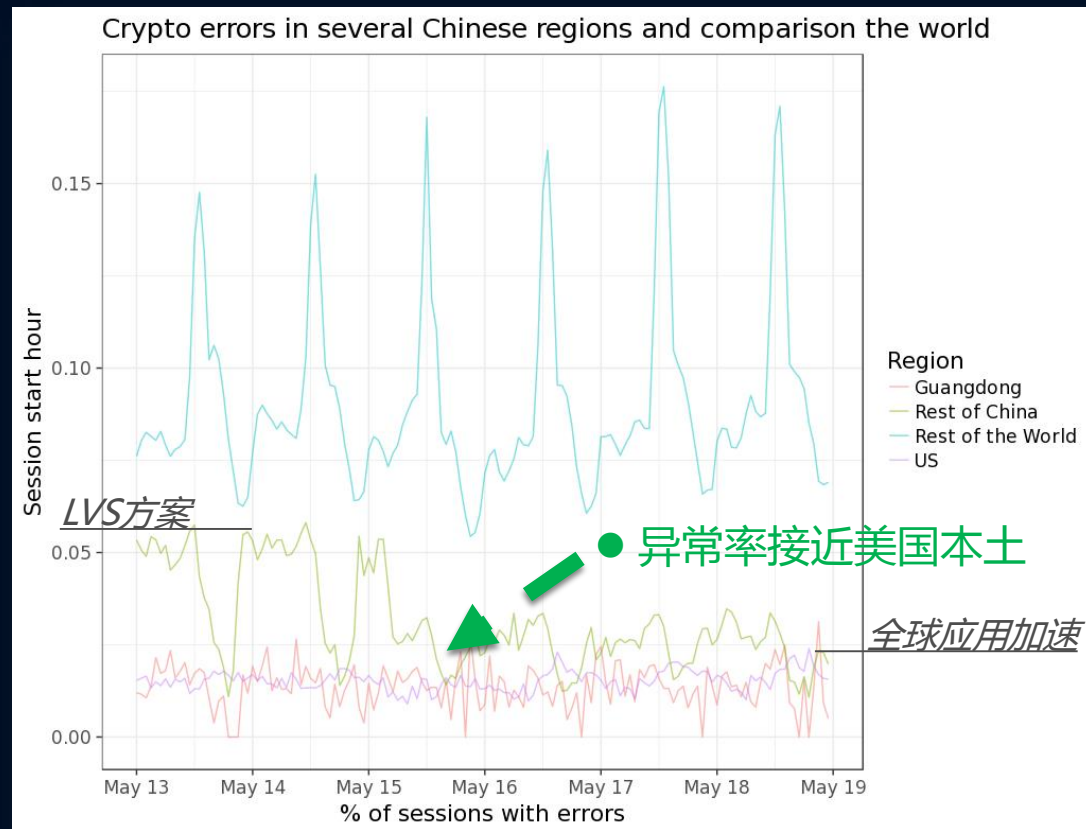
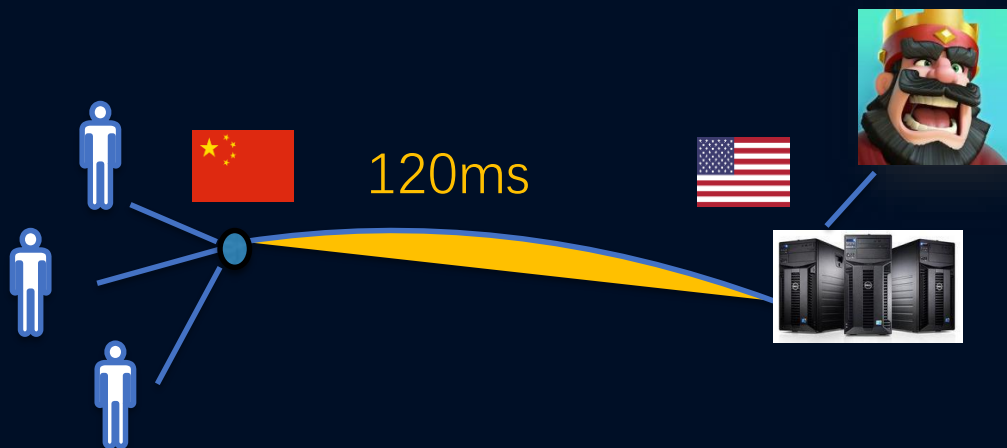
全球同服架构，中国玩家如何享有公平竞技体验

效果

RTT < 200ms

解决

华东-美西 的全球应用加速通道



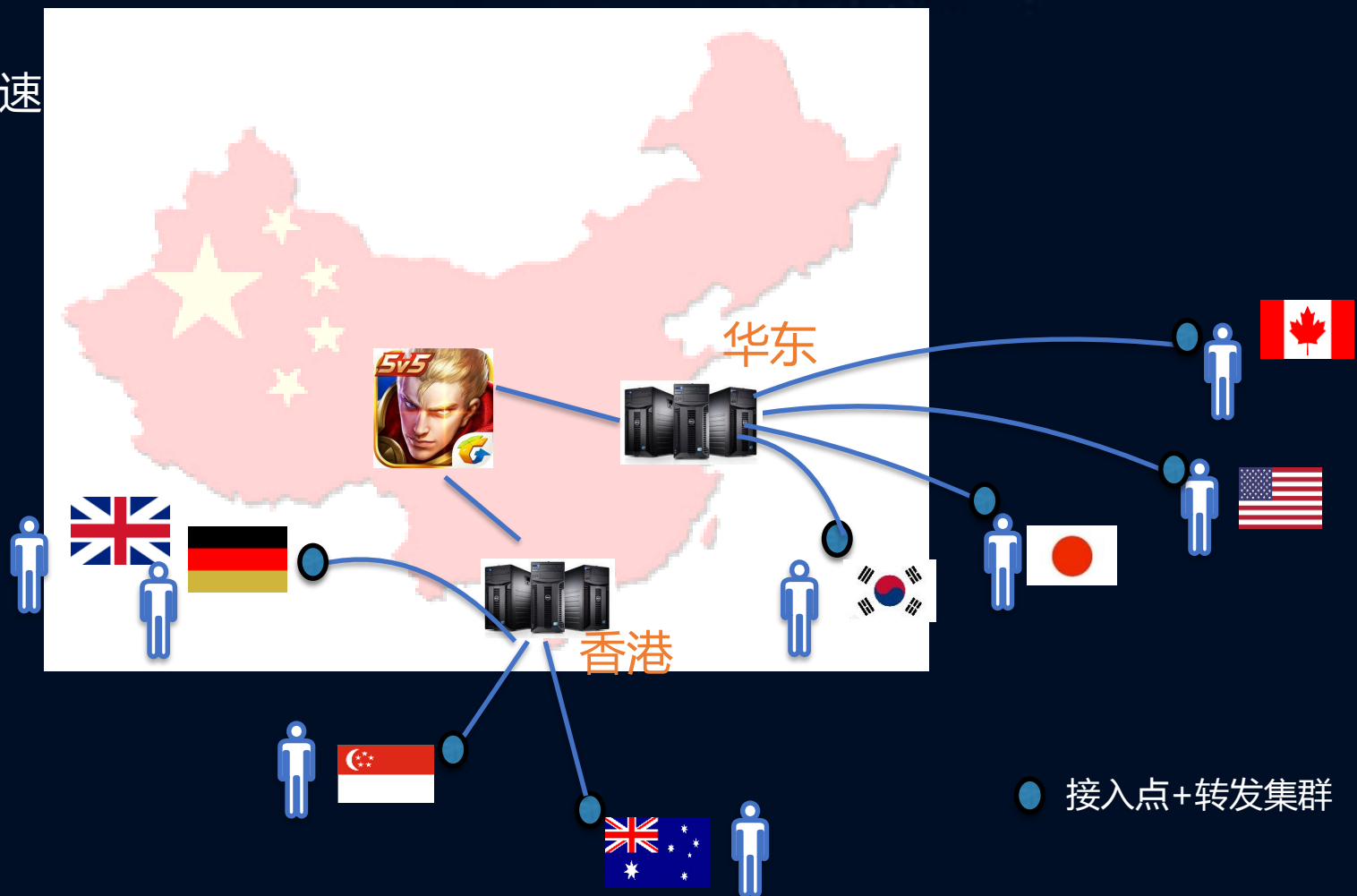
客户案例 - 王者荣耀（国服海外优化）

问题 降低海外热点区域玩家的访问延迟

解决

1. 多区域源站通过不同全球应用加速通道，覆盖欧美、东南亚、澳洲
2. 集群大量端口映射能力

解决 欧美严重卡顿优化、亚太未发生卡顿比例显著提升，全球平均延迟降低**70ms**



客户案例 - 吃鸡类游戏加速

问题

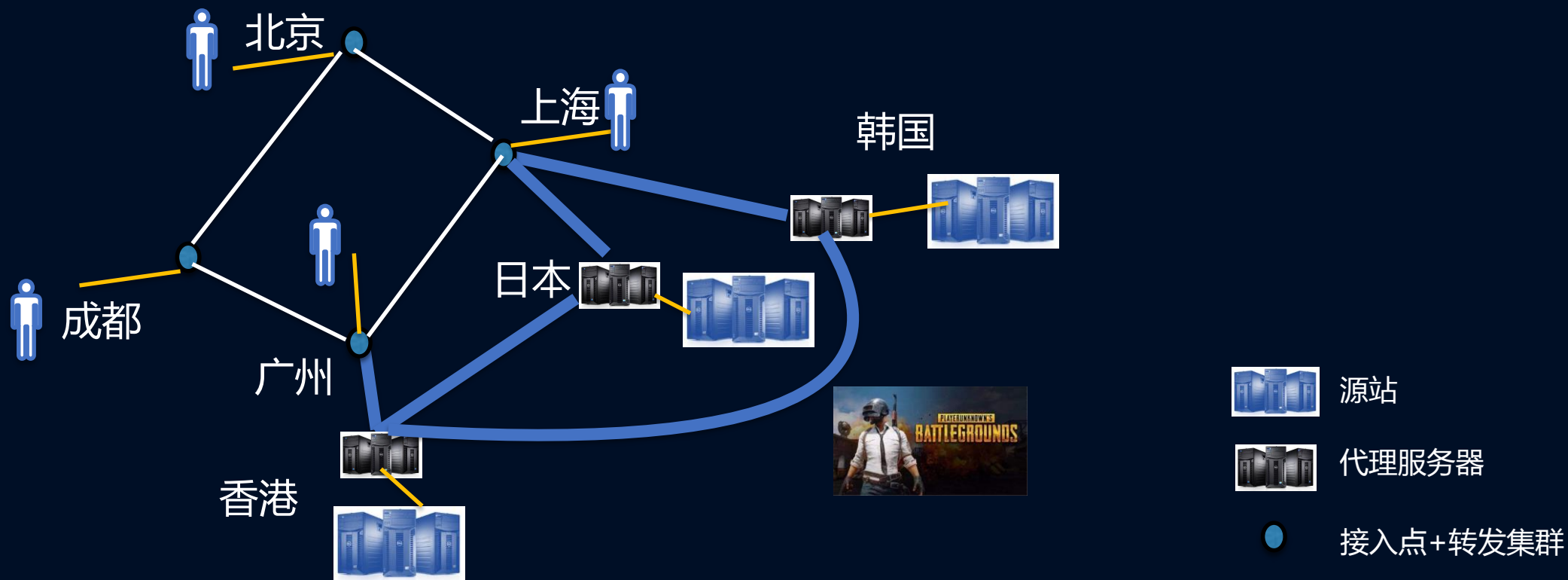
吃鸡类游戏高延迟、不稳定

效果

亚服、日韩服稳定加速

解决

国内多地域接入，骨干+多条出海专用高速通道智能路由，代理协议



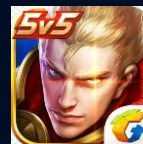
合作伙伴



● 模拟/策略类



● MOBA



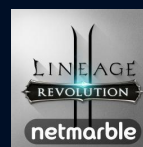
● 棋牌类



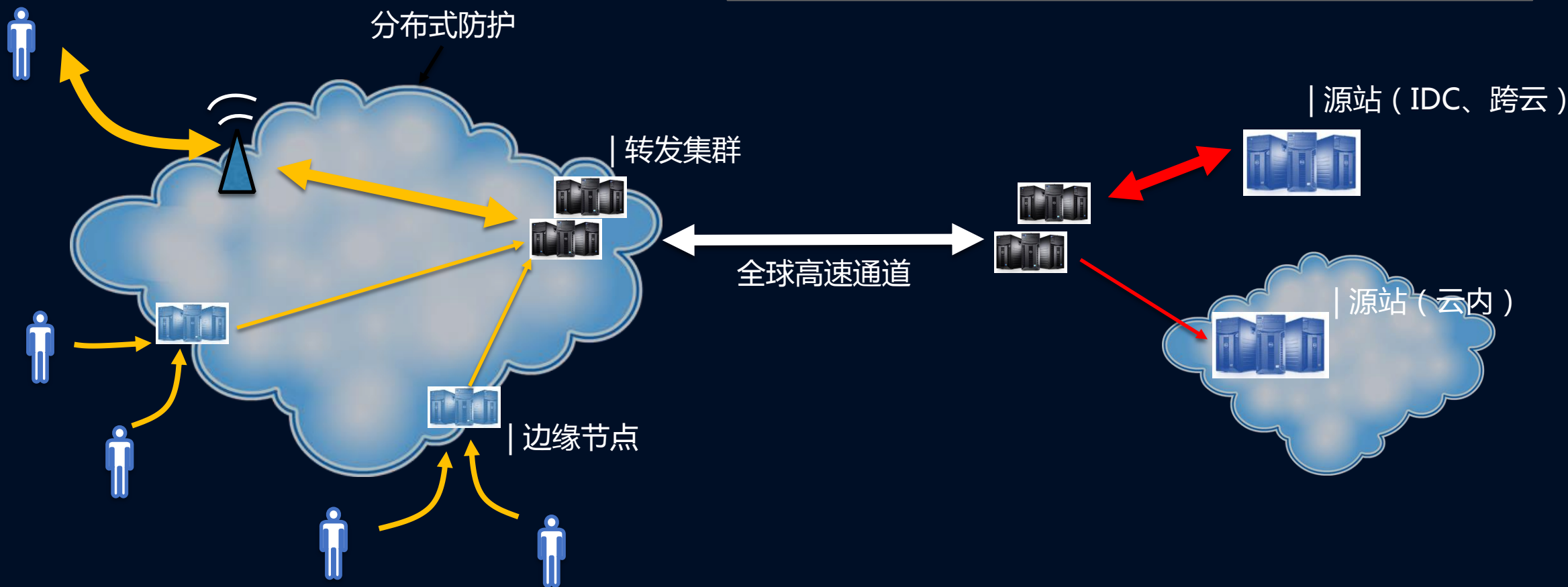
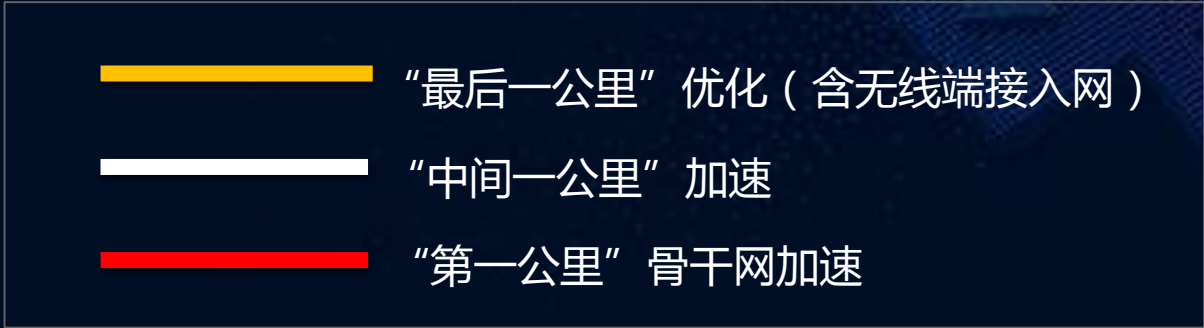
● 射击类



● 角色扮演



未来展望



THANKS !