

# Kubevela & Game Server

MMORPG类型游戏服编排管理

# 单pod型游戏服

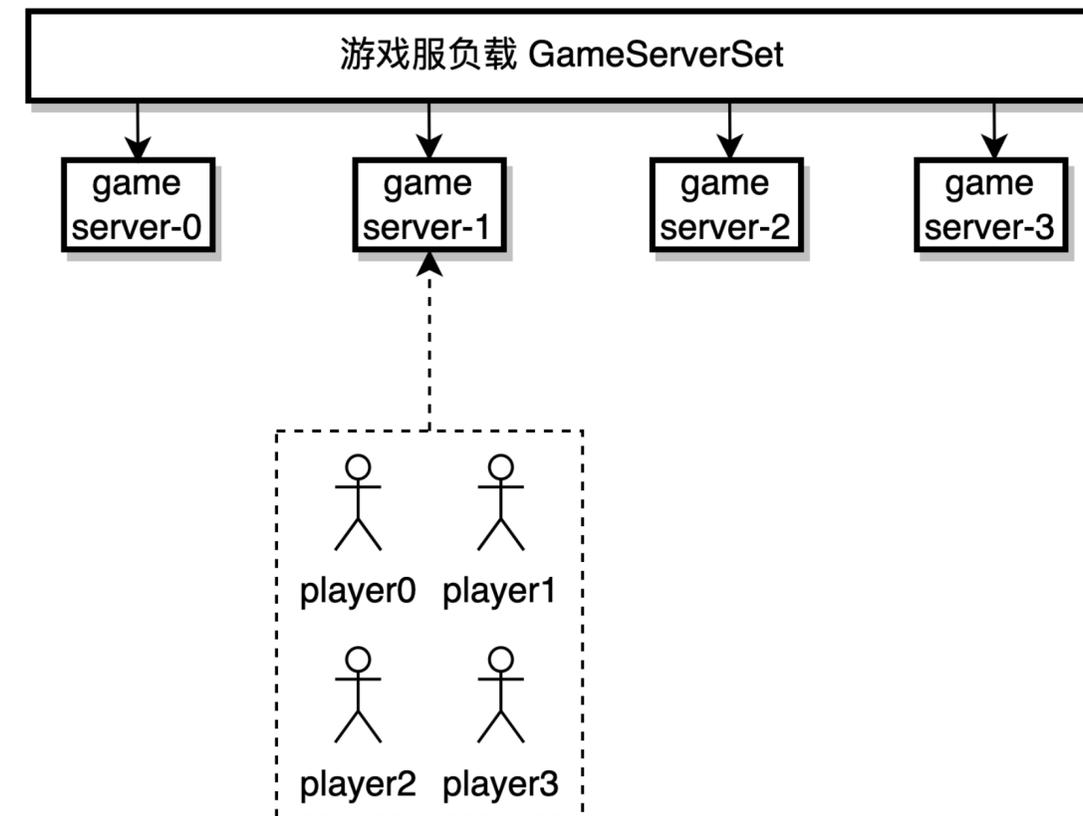
## 使用一个workload管理



PvE大世界类型游戏



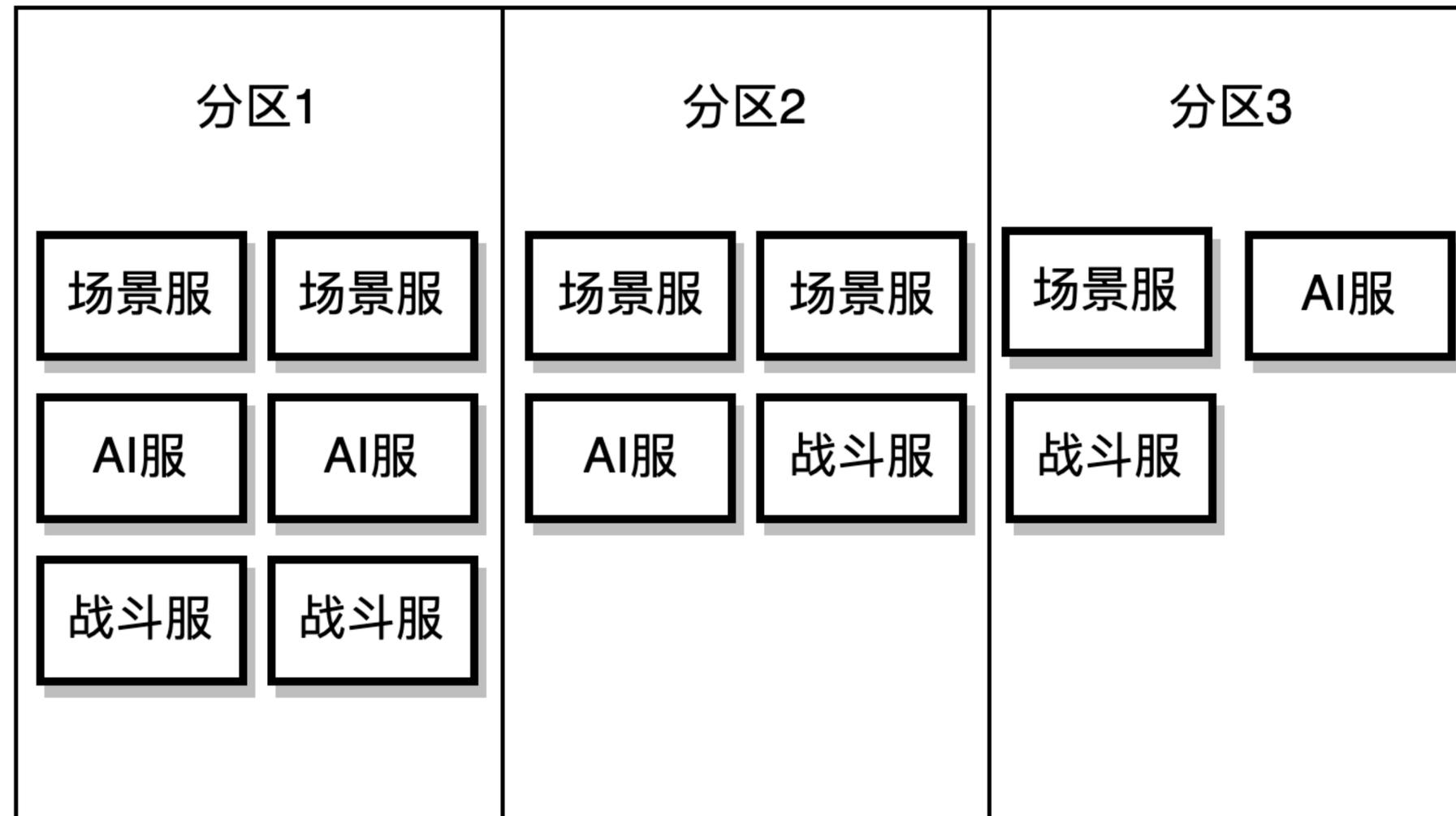
PvP开房间类型游戏



# MMORPG游戏服特点

## 分区分服

- 各区之间互为平行世界
- 每个区都包含不同角色的服务
- 各区各角色服务都有各自的扩缩需求



# MMORPG游戏服部署模式

分区0	分区1	分区2
GameServerSet- 【场景服】		
GameServerSet- 【AI服】		
GameServerSet- 【战斗服】		

使用单个负载，跨区部署：  
1) 定向弹性变得复杂 2) 版本总需统一

不同区不同角色使用不同负载

分区0	分区1	分区2
GameServerSet-0-【场景服】	GameServerSet-1-【场景服】	GameServerSet-2-【场景服】
GameServerSet-0-【AI服】	GameServerSet-1-【AI服】	GameServerSet-2-【AI服】
GameServerSet-0-【战斗服】	GameServerSet-1-【战斗服】	GameServerSet-2-【战斗服】

存在主进程的模式

分区0	分区1	分区2
GameServerSet- 【World】		
GameServerSet-0-【AI服】	GameServerSet-1-【AI服】	GameServerSet-2-【AI服】
GameServerSet-0-【战斗服】	GameServerSet-1-【战斗服】	GameServerSet-2-【战斗服】

# MMORPG游戏服常见运维动作

- 开服/新开服

- ◆ 开服部署；或者过于火爆超出预期，开新服

- 关服/合服

- ◆ 游戏热度下降，为节约资源进行关服/合服

- 定向停服更新/热更新

- ◆ 大版本停服更新；简单脚本热更新。更新时指定区服顺序和节奏

- 手动扩缩容/自动扩缩容

- ◆ 针对某区某角色服务定向扩缩容

分区0	分区1	分区2	分区3
GameServerSet-0-【场景服】	GameServerSet-1-【场景服】	GameServerSet-2-【场景服】	GameServerSet-3-【场景服】
GameServerSet-0-【AI服】	GameServerSet-1-【AI服】	GameServerSet-2-【AI服】	GameServerSet-3-【AI服】
GameServerSet-0-【战斗服】	GameServerSet-1-【战斗服】	GameServerSet-2-【战斗服】	GameServerSet-3-【战斗服】

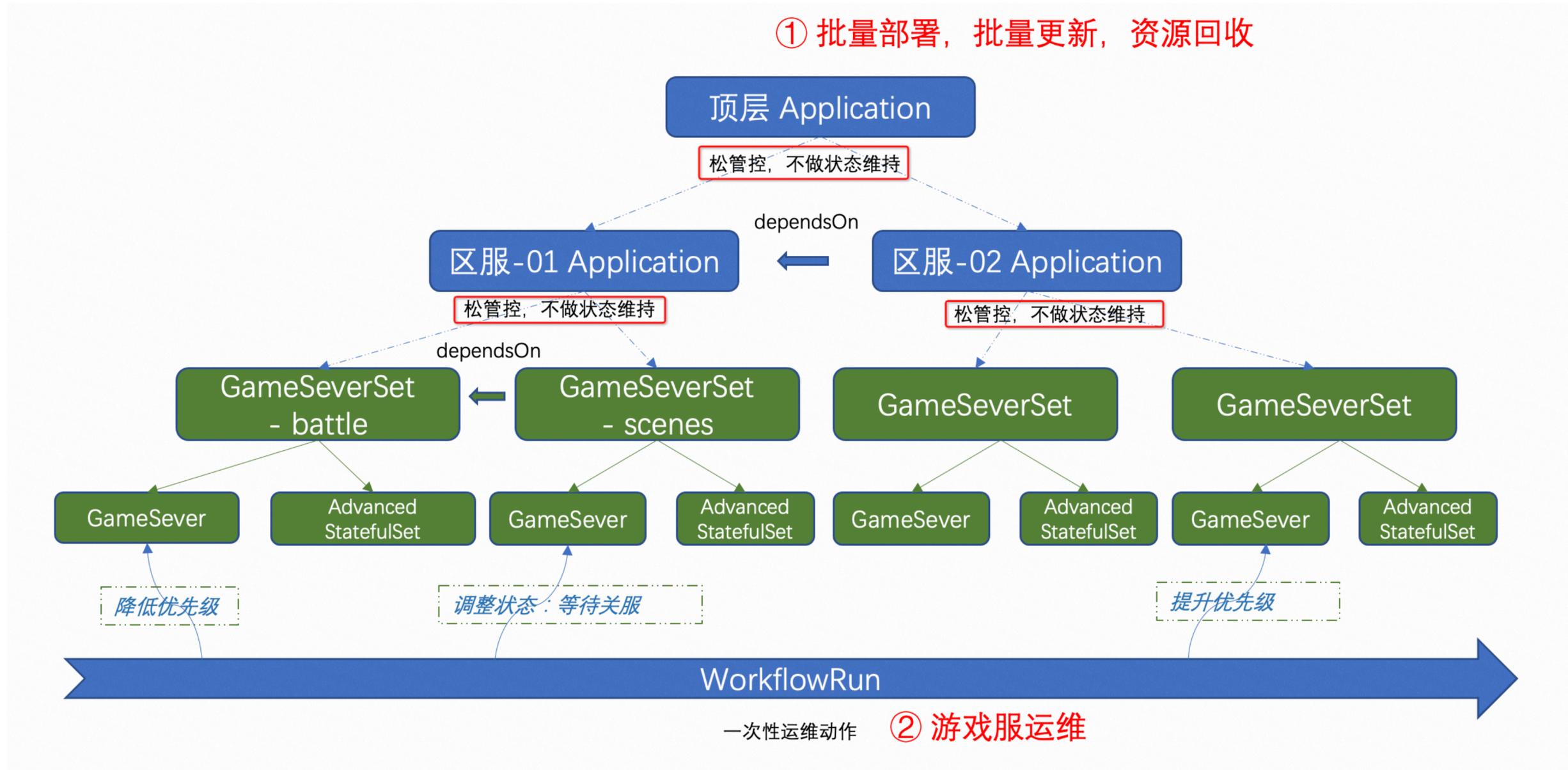
分区0	分区1	分区2
GameServerSet-0-【场景服】	GameServerSet-1-【场景服】	GameServerSet-2-【场景服】
GameServerSet-0-【AI服】	GameServerSet-1-【AI服】	GameServerSet-2-【AI服】
GameServerSet-0-【战斗服】	GameServerSet-1-【战斗服】	GameServerSet-2-【战斗服】

X

分区0	分区1	分区2
GameServerSet-0-【场景服】	GameServerSet-1-【场景服】	GameServerSet-2-【场景服】
GameServerSet-0-【AI服】	GameServerSet-1-【AI服】	GameServerSet-2-【AI服】
GameServerSet-0-【战斗服】	GameServerSet-1-【战斗服】	GameServerSet-2-【战斗服】



# kubevela编排方案



# Welcome



<https://github.com/openkruise/kruise-game>



云原生游戏交流钉钉群 群号: 44862615