

腾讯云游戏服务器伸缩GSE-游戏服务器托管 游戏服务器部署及弹性伸缩

产品名称	腾讯云游戏服务器伸缩GSE-游戏服务器托管 游戏服务器部署及弹性伸缩
公司名称	昆山昱唯网络科技有限公司
价格	100.00/月
规格参数	品牌:腾讯云 产品:游戏服务器伸缩GSE
公司地址	花桥国际商务城曹新路70号
联系电话	17601404160

产品详情

服务器费用游戏服务器伸缩 GSE 按不同机型、地域、CPU、内存、操作系统定价，按秒计费，按小时结算。价格表机型地域CPU（核）内存（G）Linux 系统定价（元/小时）Windows 系统定价（元/小时）标准型S5北京/上海/广州240.340.34280.550.55480.730.738161.461.468322.192.1916322.922.9216644.394.3924484.394.3924966.586.5832645.855.85321288.778.77成都240.220.22280.50.5480.660.668161.321.328321.981.9816322.642.6416643.963.9624483.963.9624965.945.9432645.285.28321287.927.92香港240.560.77280.871.74481.162.318162.314.638323.476.9416324.639.2616646.9413.8924486.9413.89249610.4220.8332649.2618.523212813.8927.78标准型S3成都240.620.62280.940.94481.251.258162.52.58323.753.7516325.015.0116647.517.5124487.517.51249611.2611.26326410.0110.013212815.0215.02新加坡240.60.83280.91.98481.22.648162.415.298323.627.9416324.8210.5816647.2415.8824487.2315.87249610.8623.8232649.6421.163212814.4831.76孟买240.380.6280.761.8481.022.48162.044.88323.057.216324.079.616646.1114.424486.1114.424969.1621.632648.1419.23212812.2128.8硅谷240.530.74280.731.46480.971.948161.943.888322.915.8216323.887.7716645.8211.6524485.8211.6524968.7417.4732647.7715.533212811.6523.3弗吉尼亚240.380.6280.721.8480.962.48161.924.88322.887.216323.849.616645.7614.424485.7614.424968.6421.632647.6819.23212811.5228.8法兰克福240.50.74280.91.98481.22.648162.415.298323.627.9416324.8210.5816647.2415.8824487.2315.87249610.8623.8232649.6421.163212814.4831.76标准型 S2成都240.610.61280.931.93481.241.248162.472.478323.73.716324.954.9516647.417.4124487.427.42249611.1111.1132649.899.893212814.8214.82香港240.560.65280.871.5481.1628162.313.998323.475.9916324.637.9916646.9311.9824486.9411.98249610.417.9732649.2515.973212813.8623.96曼谷240.510.72280.841.37481.121.828162.243.648323.355.4612243.365.4612485.038.1916324.477.2816646.710.9224486.7110.92249610.0516.3932648.9514.553212813.421.855622423.4538.24首尔240.540.65280.981.96481.312.618162.615.228323.927.8316325.2210.4416647.8315.6724487.8315.67249611.7523.5326410.4420.893212815.6731.33东京240.550.92280.981.63481.312.178162.614.348323.926.5116325.228.6816647.8313.0224487.8313.02249611.7519.53326410.4417.363212815.6726.04计算型C4上海480.970.974161.451.458161.931.938322.92.916645.85.83217414.3814.386434828.7628.76流量费用游戏服务器伸缩 GSE 网络按流量用量计费，按小时结算。价格表价格模型区域定价（元/G/小时）按流量计费中国香港1美国硅谷、多伦多0.5泰国0.5弗吉尼亚0.5印度0.58法兰克福0.8日本、俄罗斯0.8广州、上海、北京、成都、首尔0.8新加坡0.8游戏服务器伸缩（Game Server Elastic-scaling，缩写 GSE）提供专用游戏的服务器托管服务，支持有状态的游戏服务器部署和扩缩容，实现服务发现、高效灵活的服务器伸缩和就近调度的能力，帮助开发者快速构建稳定、低延时的多人游戏的部署环境，并节约大量的运

维成本。支持 Unreal、Unity 引擎，C#、C++ 以及 gRPC 支持的任何语言的 server 框架部署和运行，应用于 FPS、MOBA、回合制、MMORPG、棋牌游戏中战斗服、消息 PUSH 等需要保持状态的场景。产品架构游戏服务器伸缩为游戏代码包提供运行环境，该环境可以进行服务发现、扩缩容、多地部署、就近调度，开发者在服务端框架中集成 GSE 的 ServerSDK，客户端通过 API 请求游戏服务器，GSE 返回最恰当的游戏服务器供客户端访问。产品功能程序部署和更新程序部署开发者可以通过 GSE 上传程序代码包和依赖，GSE 将程序部署到服务器舰队（fleet），并根据配置启动。不停服更新游戏场景一般会停服更新，但 GSE 提供别名机制，可以实现不停服更新。A/B Test 可轻松实现 A/B Test，或者结束 A/B Test。服务器实例管理弹性伸缩以一天为周期进行弹性伸缩：GSE 可设置服务器实例类型和伸缩范围，实例将在这个范围内进行伸缩。游戏的访问每天都有高峰和低谷，通常在中午和晚上时，服务器实例的数量将有一个高峰，在午夜后，服务器实例的数量会降到最低。GSE 将根据每天每个时刻服务器的访问量进行自动伸缩。有状态的缩容：GSE 不会缩减有进程运行的实例，低负载触发缩容时通知游戏进程正在缩容该台服务器，并屏蔽新的游戏服务器会话分配到该台服务器上，但不强制缩减实例致客户端无法连接，等待游戏进程发起结束指令后，才真正触发停止进程和回收服务器。多地部署 GSE 支持多地部署，在多个地区构建服务器舰队，构建成一个服务器舰队的队列，当请求队列时，系统自动选择运行正常地域的服务器舰队，供游戏客户端访问，开发者也可手动调整舰队优先级。某个地域出现故障后，短时间内切换到其他地域。全球发布 GSE 在上海、北美等地部署，即将部署在更多区域。进程管理进程启动 GSE 按照页面配置的进程启动路径、启动参数、允许并发进程数，从而启动进程。进程准备就绪进程启动后，调用 API 告知 GSE，进程准备就绪，可以接受访问。进程健康检查 GSE 会定时将进程进行健康检查，如果进程不健康，会屏蔽进程，且该进程将不会再被分配给调用方。进程结束当 GSE 需要缩容，或者健康检查失败时，会通知进程结束。进程可以选择是否结束，如果进程没有当即结束，GSE 根据页面配置的保护策略来处理进程。进程也可以主动调用 API 告知 GSE 结束。游戏服务器会话管理 GSE 对游戏服务器会话进行管理和分配。从业务上看，一个游戏服务器会话代表游戏的一个对局，更广泛代表一个服务；从后台程序上看，游戏服务器会话对应一个进程，GSE 会根据配置预先启动进程，通常一个进程对应一个游戏服务器会话。客户端通过云 API 请求为客户端分配一个游戏服务器会话，GSE 会将游戏服务器会话分配在一个空闲的进程上。游戏服务器会话开始当调用方请求游戏服务器会话时，GSE 会分配一个空闲、健康的进程来开始游戏服务器会话。游戏服务器会话结束当游戏服务器会话上没有玩家，或者游戏服务器会话不健康时，游戏服务器会话会主动或者被动地结束，在结束前会保存日志，方便开发者查找问题。游戏服务器会话的就近分配 GSE 可以根据网络延时选择离玩家最近的地域分配给玩家。服务器根据可用的游戏服务器会话比例进行伸缩游戏服务器舰队上可以配置游戏服务器会话缓冲作为弹性扩缩容条件，游戏服务器会话缓冲即游戏服务器会话可用比例。监控和日志系统提供服务器实例（CVM）监控、游戏服务器会话监控和操作日志。关联功能可以通过 游戏玩家匹配（GPM），实现玩家匹配功能。GPM 提供灵活、强大的匹配逻辑算法，支持自定义匹配规则，匹配完成后可自动将玩家对局放置到 GSE 游戏服务器队列。实时伸缩，节约成本 GSE 可设置服务器实例类型和伸缩范围，实例将在这个范围内进行伸缩。游戏的访问分为高峰和低谷，GSE 使用玩家流量自动扩展服务器容量。为玩家流量出现高峰时做好准备，但在玩家流量较低时，无需为空闲服务器容量付费。有状态扩缩容模式 GSE 不会缩减正在运行游戏服务器会话的实例，玩家流量低于一定负载触发缩容时，GSE 会通知实例上的所有游戏服务器会话准备进行缩容，并屏蔽掉新请求，但游戏服务器会话在结束运行前，不会强制缩减实例，而是等待程序处理，程序发起指令后，将停止服务器并销毁资源。健康检查，保障服务稳定对服务器进行健康检查，实时监控运行环境，如遇到服务器故障，秒级调度屏蔽异常的服务器。无需运维人工干预。如遇到大面积故障，可通过测速自动切换区域、也可通过手动设置踢出故障区域。多地部署，有效容灾 GSE 支持多地部署，在多个地区构建服务器舰队，构建成一个服务器舰队的队列，当请求队列时，系统自动选择运行正常地域的服务器舰队，并将域名提供游戏玩家进行访问，某个地域出现故障后，可快速切换到其他地域。不停服更新，无忧使用 GSE 提供不停服更新的能力。客户端通过别名请求服务器舰队（fleet）下的服务器，版本更新的时候，新建服务器舰队 fleet，并把别名（alias）的配置指向新建的 fleet，客户访问的别名不变，从而实现不停服更新。全球发布，就近接入 GSE 发布在北美、中国上海等多个区域。GSE

提供测速产品，能检测到游戏客户端到各个区域的延时数据，GSE 可通过延时数据，分配最近的服务器舰队给客户端。跨平台调用，方便省力GSE 可实现跨平台调用，PC 端、移动端和主机游戏均可，支持 C++、C# 客户端引擎和自定义游戏框架。无忧定价，按量计费GSE 可设置服务器实例类型和伸缩范围，实例将在这个范围内进行伸缩。游戏的访问分为高峰和低谷，GSE 使用玩家访问量自动扩展服务器容量，为玩家访问量出现高峰时做好准备，但在玩家访问量较低时，无需为空闲服务器容量付费。服务器舰队多个 CVM 实例构建成了一个服务器舰队，一个 CVM 上运行多个游戏服务器会话。GSE 对游戏服务器会话进行管理和分配，通常一个游戏服务器会话是一个进程。CVM 弹性伸缩根据游戏服务器会话缓冲进行弹性伸缩客户配置游戏服务器会话缓冲，即预留空闲的服务器进程占比，空闲不够时扩容，空闲足够时缩容。有状态的缩容GSE 不会缩减有游戏服务器会话运行的实例，缩容时，GSE 会通知游戏服务器会话，游戏服务器会话可以决定是否立即缩容。如果开发者在产品配置页面，选择了完全保护，游戏服务器会话如果一直在运行，并未同意缩容，将永远不会缩容。游戏服务器队列游戏服务器队列实际上是一组有优先级的服务器舰队的队列。该队列可以包含全球各地的服务器舰队，从而有条件实现就近调度和容灾。容灾原理GSE 支持多地部署，在多个地区构建服务器舰队，组成一个服务器舰队的队列，某个地域出现故障后，客户端到服务器的延时会变得非常大，系统会自动切换到延时较小的区域，从而实现容灾。同时，开发者也可手动调整舰队的优先级，将故障区域踢出队列。就近分配原理GSE 提供测速工具，可以测到客户端到服务端的延时，对于对战类的场景，GSE 将分配离整个房间玩家综合比较近的地域的服务器给客户。别名客户端通过别名 (alias) 请求服务器舰队 (fleet) 下的服务器，版本更新的时候，新建服务器舰队 (fleet)，并把别名 (alias) 的配置指向新建的服务器舰队 (fleet)，客户端仍然调用同一个别名，实现不停服更新。游戏服务器伸缩可以应用于不同游戏的多种场景。各种玩法场景如下：对战服对战服通常在几分钟、十几分钟结束对局，最长不超过1小时，每天在中午和晚上达到最高峰，游戏用户低谷期，服务器没必要使用。通过 GSE 可较大减少成本，高峰时即时扩容，低谷时即时缩容。另外 GSE 可以每次为对局分配最近的地域进行对战，保障网络稳定和对战的公平性。适用于棋牌、回合制/策略、实时对战类的游戏。创建一个游戏服务器会话，这个会话代表一个房间、一个服务，游戏服务器会话内的玩家进行战斗、聊天等通信。消息 PUSH在常用的游戏框架里，客户端和服务端需保持一个长连接，服务端可即时将消息推送给客户端，消息推送通常是游戏核心模块。消息推送在部署层面会遇到的问题：网络故障，消息大面积推送失败。大多数消息推送采用几台高配置服务器，一台服务器故障影响范围较大。使用 GSE 可最低成本做到多地容灾，当某处出现故障时，可迅速切换到其他地域。消息推送分布在多个服务器上，如果单台服务器出现故障且影响范围较小，可迅速切换其他服务器。