

云游戏平台的对接与研发工作

产品其他文档

Exported on 03/02/2022

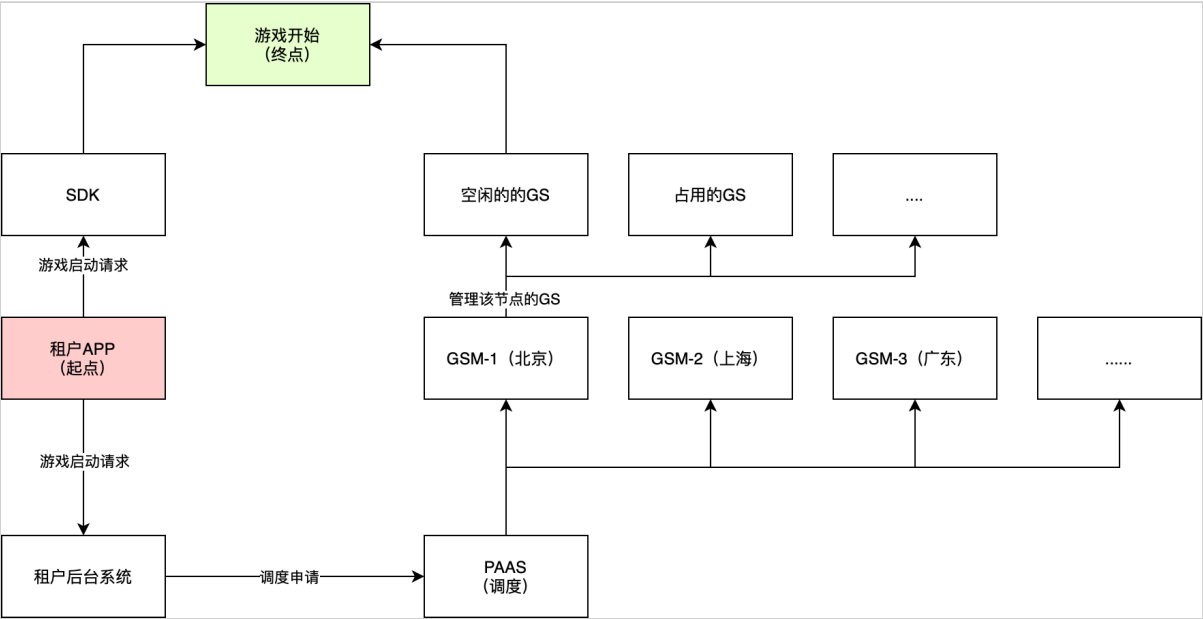
Table of Contents

1 云游戏整体架构及部署方案	3
1.1 架构基本说明	3

1 云游戏整体架构及部署方案

1.1 架构基本说明

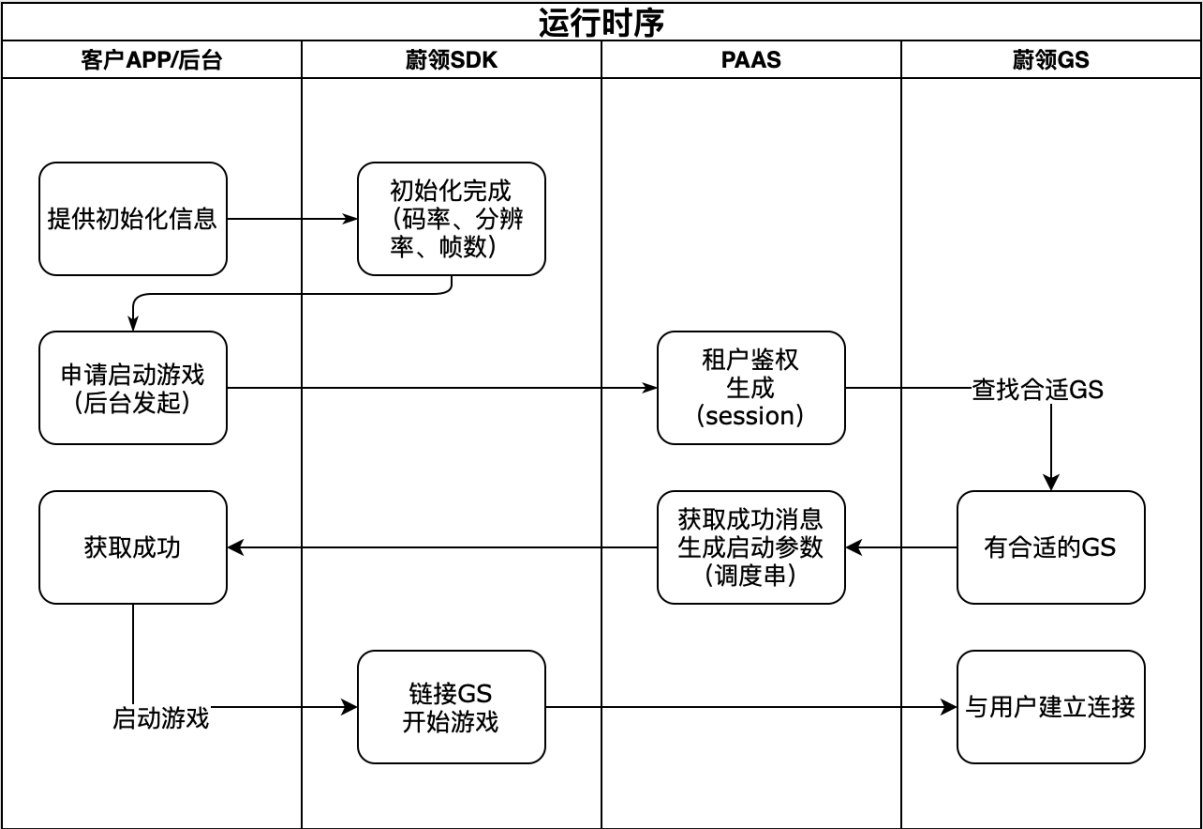
架构图如下



名词解释：

- 蔚领GS：云游戏本体实际运行的环境，包含以下要素
 - GS软件环境：保证游戏按照业务逻辑运行、获取游戏视频、发送串流、接收游戏操控流的程序
 - 适配文件：保证游戏能够实现存档加载、初始化文件加载的文件
 - 游戏本体：游戏本体包
- 蔚领SDK：在客户（租户）APP内合入，用以保证云游戏音视频流正常接收展现，游戏本体能够操控，并且接受宿主应用业务指令的程序。
 - SDK目前支持安卓/IOS/MAC/网页。网页端采用webrtc方案，其他客户端基于UDP的srtp协议
 - 支持H264和H265
- 蔚领PAAS：完成调度，使SDK与目标GS能够匹配的业务管理系统。同时会处理部分云游戏业务产生的工作流。
- GSM：负责完成分配蔚领GS的管理服务器。

运行时序：



- 1. 蔚领SDK获取宿主应用的初始化信息（客户app调用sdk能力完成）
- 2. 宿主应用（客户端申请启动游戏），由宿主应用服务端发送申请启动游戏的请求至蔚领PAAS（《PAAS调度文档》相关功能）
- 3. 蔚领PAAS进行用户鉴权并查询是否有可用的蔚领GS供游戏启动（蔚领内部逻辑）
- 4. 如有可用的蔚领GS，则PAAS返回加密的调度参数，供SDK与GS建立连接，并启动游戏。（蔚领PAAS调度返回-客户服务端-客户APP-蔚领SDK）
- 5. （如有必要）当链接建立后调用SDK的管道下发相关信息（实现登录）
- 6. （如有必要）客户服务端通过《PAAS生命周期文档》接收该会话计时信息
- 7. （如有必要）客户服务端通过《PAAS踢人文档》踢掉特定用户