《XX项目》游戏架构

X年X月X日

# 游戏介绍

XX公司回合制MMORPG手游巅峰之作！ 以人物、宠物养成和战斗为核心，糅合装备打造鉴定、抓鬼封妖等经典玩法，独创绿色无负担的游戏环境、百种造型鲜明的致炫萌宠，只为带给玩家不一样的回合体验。好玩不累、快乐交友！ 该游戏pc端，移动端，所有代理混服，一机一服部署。

# 游戏架构

* 客户端：UnityEngine。
* 服务端：skynet
* 数据库： 玩家数据存储mysql，日志存储mongodb。



## 服务端架构



**架构说明**

skynet引擎为中心，提供若干服务，客户端通过TCP长连接连入gate服务，每个用户在服务端都有唯一的代理服务agent，各个Agent通过skynet与系统中的其它功能或者玩法产生交互。

## 客户端架构

登陆流程是：

客户端与平台登陆获取校正key -> 客户端将key发给服务器skynet-> 服务器skynet 

# 初期资源需求

功能机：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 配置要求 | 云厂家（可不填） | 地区（可不填） | 用途 | 其他需求 |
| CPU-内存-存储-带宽-系统要求 | 腾讯云 | 北京区 | Cdn源、日志统计、朋友圈 | 无 |
| CPU-内存-存储-带宽-系统要求 |  |  | 数据中心、客服中心 | 无 |
| CPU-内存-存储-带宽-系统要求 |  |  | 测试服 | 无 |

游戏服机器：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 配置要求 | 云厂家（可不填） | 地区（可不填） | 用途 | 预期可承载在线 |
| CPU-内存-存储-带宽-系统要求 |  |  | S1 |  |