

游戏里 50% 角色都是 0 级居然跟上班时间“有关”

原创 我是哥飞 哥飞 2020-04-29 18:34:43

哥飞，十年技术人，创过业，卖过公司，现为某游戏发行公司技术负责人。欢迎关注，在这里，哥飞和你聊技术、管理、广告、游戏等话题。

上周接入一款游戏后，
运营同事发现次日留存有点问题，
就去 CP 后台下载创角日志和升级日志。

统计日志后发现，
每天 0 到 9 点进来的角色中有 50% 都是 0 级。

正常玩家至少会玩一会儿，
那么角色等级就会变化，
不可能是 0 级。

0 级的就是创建角色后，
啥都没操作就流失了。

这个问题就严重了，
遂各种排查。

排查我们自己的发行 SDK 前后端，
同时在发行的其他游戏数据正常，
看各种错误日志也没异常，
所以发行 SDK 应该是没问题的。

再问 CP，
CP 排查各种数据后，
也说没问题。

这就很神奇了，
而且每天运营上班后都会统计，
每天都有问题。

直到今天，
我让运营给日志给我，
我用脚本来计算一下。

结果发现更严重的问题，

不仅仅是 0 到 9 点有问题，
而是除了每天最后 3 个小时，
其他时间都有问题。

而且 0 级比例更高，
不仅仅 50% 角色是 0 级，
而是最高 88% 都是 0 级。

出大问题了啊，
这很严重啊，
但是其实游戏各种数据还是挺正常的。

再按照区服分组统计数据，
终于发现规律了，
每个服刚开服的 0 级角色最多，
再往后 0 级角色比例越来越低。

我就想，
会不会是游戏日志文件有问题。

再回过头来看日志文件，
果然发现问题了，
原来是 CP 后台下载的日志单文件最高 5 万条。

又因为 CP 后台每次只能下载一个服的日志，
所以每个服下载的都是最新的 5 万条升级日志，
最早进来的玩家，
如果最近没有玩游戏，
那么他们的升级日志就不在这 5 万条内，
所以就被判定为 0 级角色了。

那为什么最开始会被认定为 0 到 9 点有问题呢？
因为我们运营同事每天 10 点上班，
开完运营会议差不多 11 点左右开始统计数据。

所以最新的 5 万条日志，
一大半是最近一两个小时导入的角色升级日志，
还有一小半是之前几个小时导入的角色升级日志，
所以得出的结论是，
一到 10 点就正常。