

# Exit Games

## 借助 IBM Cloud 裸机服务器助力多玩家在线游戏开发

Exit Games 基于 IBM Cloud 裸机服务器运行其 Photon 多玩家游戏开发云，每个月可容纳 2.5 亿名游戏玩家，同时助力大约 26 万名开发人员开发下一个精彩游戏。

### 业务挑战

Exit Games 希望构建一款高度可用、可扩展且可靠的 SaaS 平台，用于全球的多玩家游戏开发及游戏托管。

### 转型

Exit Games 部署了 IBM Cloud 裸机服务器，借助来自 IBM 的广泛支持，可确保更高的性能、更低的成本。

### 结果

40%

相比基于虚拟服务器的云托管，性能提升了 40%

10%

成本仅为同等云平台的 10%

少于 4 个小时

配备新裸机服务器所需的时间少于 4 个小时

### 业务挑战故事

#### 背景信息

游戏行业服务于各种平台上的用户，包括智能手机、社交媒体页面、传统 PC、专业化控制台等。这种情况导致数字娱乐市场的规模比以往更大，也更为复杂。协作型游戏或多玩家游戏已经成为主流，部分原因在于社交媒体的繁荣发展，以及互联网的永续互联性。

若要充分利用这种巨大的发展机会，游戏开发者需要创建高质量的多玩家体验，无论是双人棋类游戏还是大规模的多玩家在线游戏 (MMOG) 均应如此。他们必须在一个可靠、可扩展的平台上设计游戏、构建游戏并交付这些游戏，确保玩家无论在世界上任何地方，也无论他们使用何种设备，均可获得积极的游戏体验。

2009 年，Exit Games 构建了 Photon 云，这是一种用于多玩家游戏开发和托管的软件即服务 (SaaS) 产品。

通过这种 SaaS 模型，即便是独立开发者、初创公司或是学生游戏开发者，也可以访问该平台，能够像大型工作室一样使用平台上的相同工具。到目前为止，全球超过 26 万名游戏开发者在该平台上进行了注册，Photon 云上所托管游戏每月的玩家用户数量超过 2.5 亿，因而已成为全球最大的游戏云。

Exit Games 的创办人兼首席技术官 Christof Wegmann 介绍说，“我们希望让多玩家游戏的开发流程变得更简单。”在过去，这种类型的游戏一直是大型开发公司的专利，因为只有他们才能投入足够的资源来开发这种高度复杂的游戏。我们期望的解决方案不仅要能适于这些大型开发公司，还要能够适于那些拥有一流创意的大量小型游戏开发工作室。”

要让 2.5 亿用户满意绝非易事。Exit Games 有责任为游戏开发者提供可靠且高度可用的云服务，以便紧跟开发者的高端需求。

如果玩家的游戏体验滞后或者无法访问他们最喜欢的游戏，他们就会停止玩游戏，一般认为这是游戏开发者的错。为了避免出现这类抱怨，Photon 云提供了一流的可用性，这是客户成功与声誉的关键。

Exit Games 还必须确保其平台能够提供一流的可扩展性和灵活性，确保客户能够随着游戏技术的演变不断融入新的功能。

Wegmann 说道，“虚拟现实 (VR) 和增强现实 (AR) 是目前游戏领域最热门的技术。为了顺应这种潮流，我们正在不断增加新的软件开发者套件 (SDK)，确保我们的客户可以不断地开发出吸引玩家眼球的创新型游戏。”

Wegmann 及其团队在如何解决这些挑战方面的思路非常清晰；他补充说道，“我们非常清楚，我们将我们的 Photon 云托管到裸机服务器上而不是虚拟机上。我们通过测试发现，裸机是游戏开发的理想平台，因为我们可以通过专用服务器实现更高的内存、处理能力和网络吞吐量。不过，我们也需要正确的合作伙伴。”

“我们可以告诉我们的客户，我们的游戏托管平台是一个业内领先的云平台，完全可确保性能、互联性与可扩展性。这一点让他们非常放心，也让我们的市场优势更加明显。”

- Exit Games 创办人兼首席技术官 Christof Wegmann

## 转型故事

### 游戏系统

在对许多备选产品进行谨慎评估之后，Exit Games 最终选择使用 [IBM Cloud 裸机服务器](#)。

Wegmann 介绍说，“我们印象非常深刻的是，借助 IBM Cloud 裸机服务器，我们能够非常快速地配备新服务器，而且能够在不到 4 小时内完成新资源的部署和运行，而如果使用其他裸机服务器产品，这一过程最长可能需要 10 天的时间。“我们发现，我们不仅实现了 40% 的性能提升，而且该平台的成本仅为同等云平台的十分之一。”

尽管这些数字很有说服力，但是 Exit Games 仍希望能够通过迁移至裸机实现定性效益。

Wegmann 表示，“服务质量对我们而言非常重要。我们需要能够在客户提出请求或出现问题时做出快速响应，因此希望我们的云提

供应商能够做到这一点。IBM Cloud 的服务人员时刻在线，而且他们的团队会竭尽所能为我们提供帮助，协助我们时刻满足开发者的所有需求。”

这种积极的影响能够提升开发者的体验，最终提升游戏体验，这一点非常关键。

Wegmann 说道，“我们的客户既有 Square Enix 等大型游戏开发公司，也有许多刚刚起步的独立开发工作室。但是，他们都期望获得 100% 的可用性和一流的客户服务，我们不能令他们失望。”

## 结果故事

### 提升

与 IBM Cloud 的合作注定会给 Exit Games 未来的发展带来战略性的影响。

Wegmann 解释说，“我们可以告诉我们的客户，我们的游戏托管平台是一个业内领先的云平台，完全可确保性能、互联性与可扩展性。这一点让他们非常放心，也让我们的市场优势更加明显。我们还希望在 AR 和 VR 方面开展一些合作，因为一些同行已经开始在该领域与 IBM Cloud 展开了合作。”

目前，Photon 云完全托管在 IBM Cloud 裸机服务器上，这些服务器分布在全球多个数据中心。如此一来，Exit Games 能够不断纳入新功能和 SDK，并拓展到新的区域，进而不断发展客户和用户群。

Wegmann 介绍说，“多玩家游戏在世界各地蓬勃发展，尤其是在亚洲。我们对我们的开发者社区表现出的创意感到非常兴奋，对未来也充满了期待。我们可以自豪地说，客户的成功与我们密不可分。”

## 关于 Exit Games

Exit Games 开发了 Photon 引擎，该引擎是实时多玩家跨平台游戏开发的首选网络引擎。Photon 拥有超过 26 万名注册开发人员，他们来自于 Square Enix、Codemasters、KranX、FISHLABS、Nival、Bigpoint、Walt Disney、Taito、Konami、World Golf Tour 等多家公司，这些公司都致力于构建在线游戏和应用。

## 解决方案组件

- IBM Cloud 裸机服务器

## 采取下一步行动

若想了解有关 IBM Cloud 的更多信息，请联系 IBM 代表或 IBM 业务合作伙伴，或访问以下网站：

<https://www.ibm.com/cloud-computing/cn/zh/>

[查阅更多客户故事](#)或[了解有关 IBM Cloud 的更多信息](#)

打印

© Copyright IBM Corporation 2018. 1 New Orchard Road, Armonk, New York 10504-1722 United States. 美国印刷 2018 年 3 月

IBM、IBM 徽标、ibm.com 及 IBM Cloud 是 International Business Machines Corporation 在世界各地司法辖区的注册商标。其他产品和服务名称可能是 IBM 或其他公司的商标。Web 站点 [ibm.com/legal/copytrade.shtml](http://ibm.com/legal/copytrade.shtml) 上的“Copyright and trademark information”部分中包含了 IBM 商标的最新列表。

IBM 并不一定在开展业务的所有国家或地区提供所有这些产品或服务。

性能数据和客户示例引用仅供说明之用。实际性能结果可能因特定的配置和操作条件而有所不同。

本文档中所引用的所有客户示例仅供说明之用，仅表示某些客户通过采用 IBM 产品已实现了一定的成效。实际环境成本和性能特性会因单个客户的配置与条件而有所不同。具体请联系 IBM，了解我们能够为您提供哪些帮助。

客户应负责确保与适用的法律和法规的合规性。IBM 并不提供法律建议，亦不声明或保证其服务或产品可确保符合任何法律或法规。