

4:33
CREATIVE LAB

Game4U 플랫폼 개발기

소셜과 게임의 경계에서

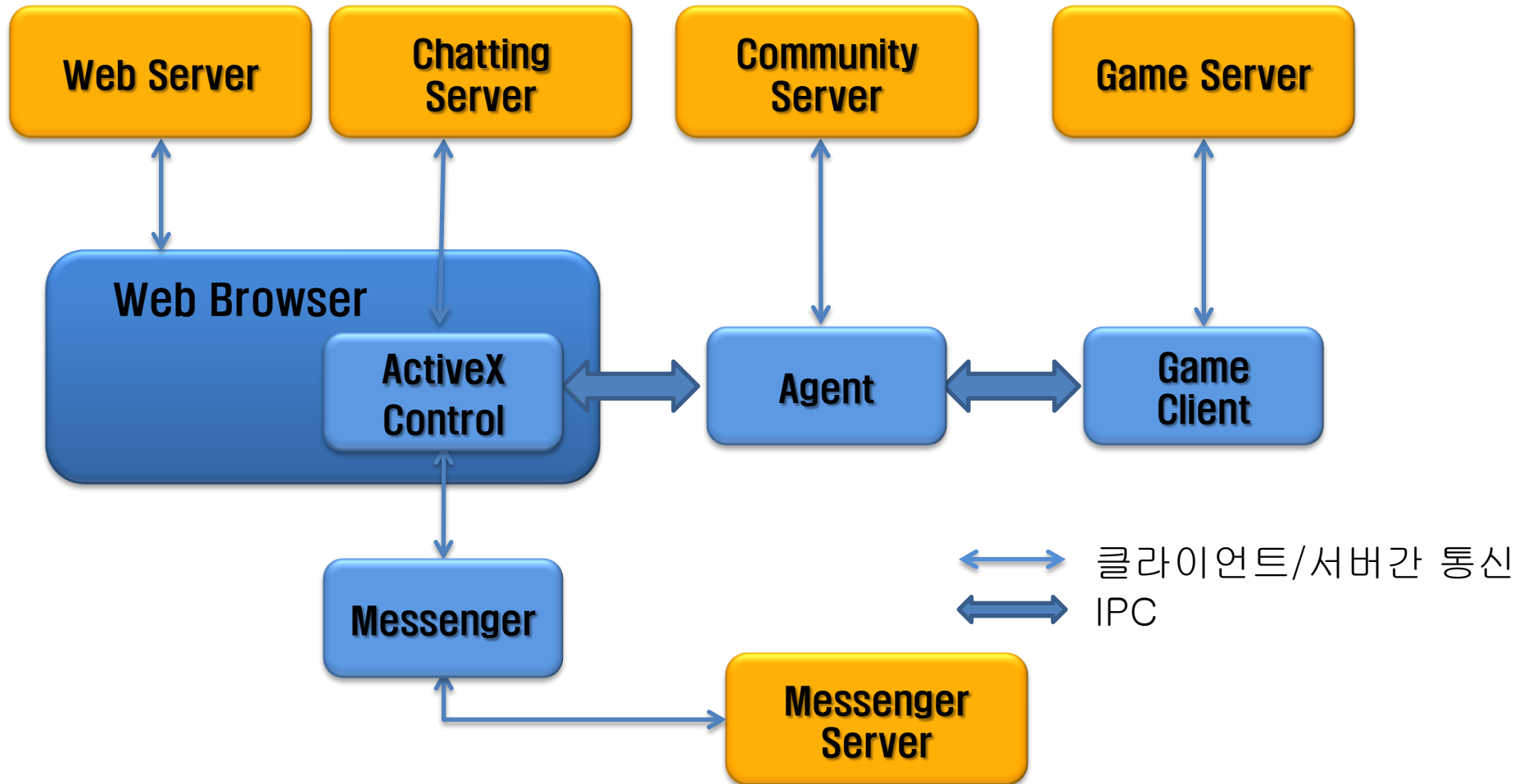
<http://rhea.pe.kr/>

4:33
CREATIVE LAB

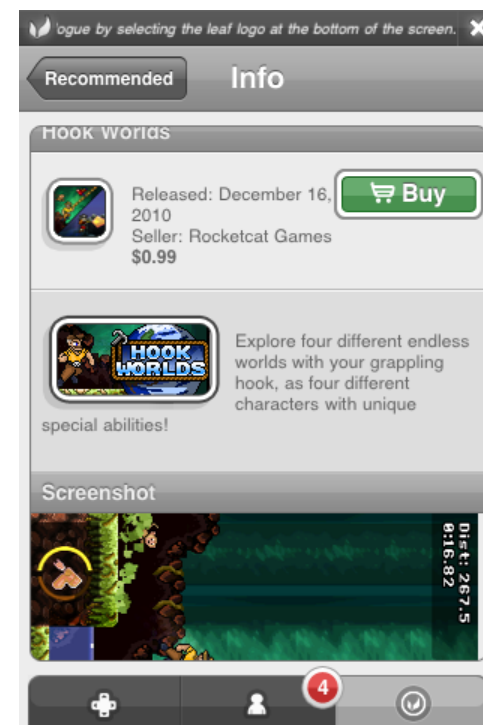
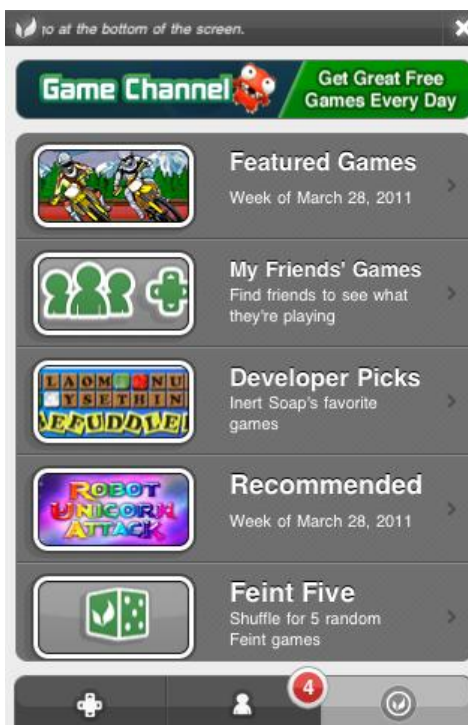
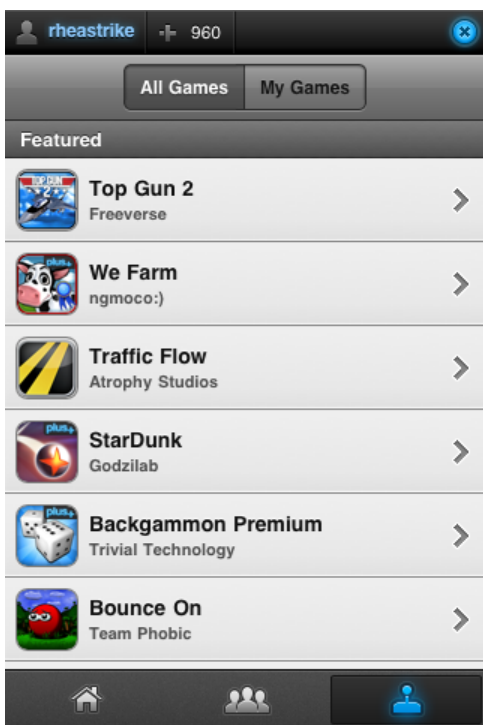
1. **Smart Device Platform**
2. **Game4U**
3. **Secret Box**

Smart Device Platform

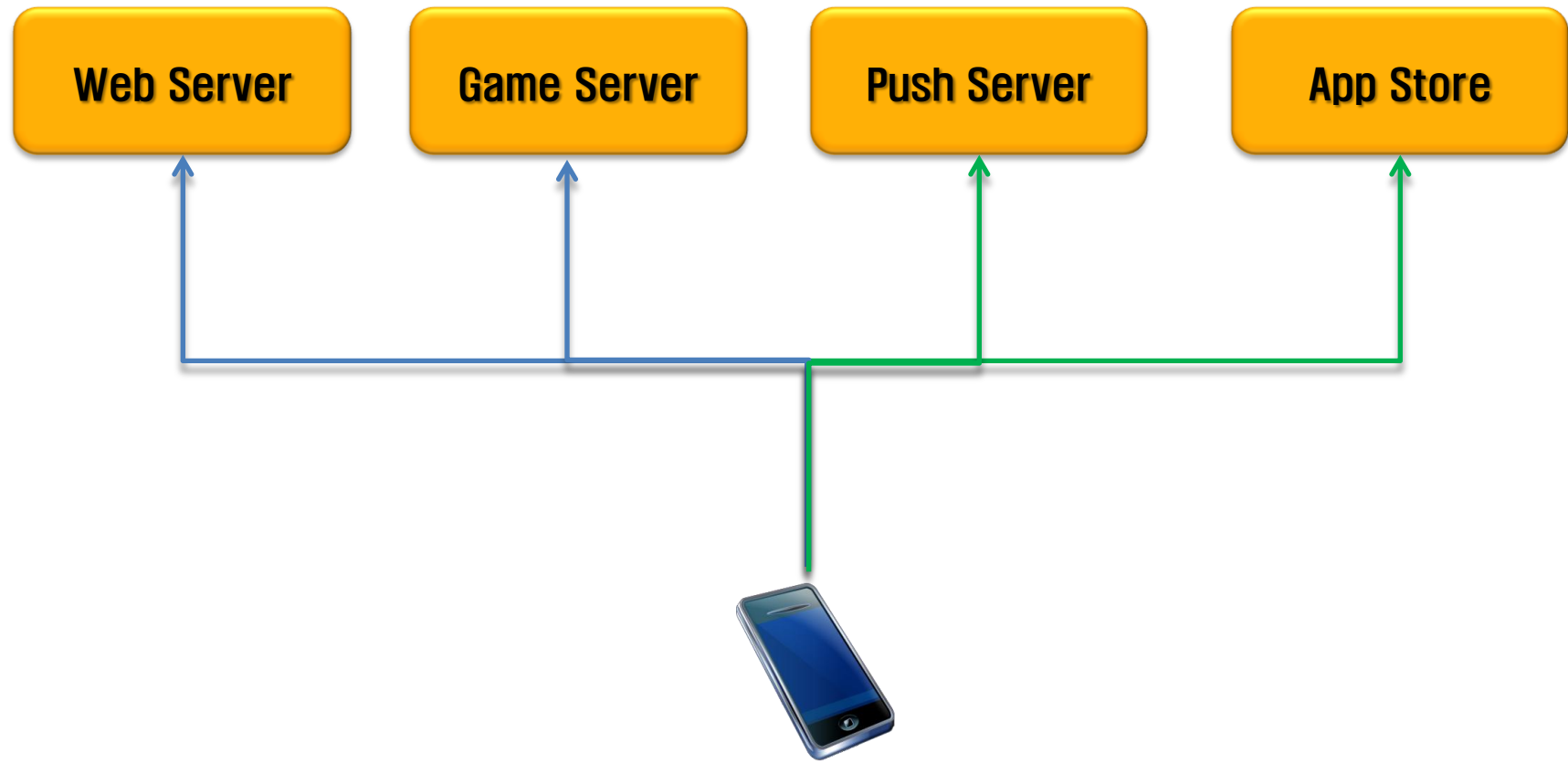
- 어떤 위치에서나 사용자 세션을 공유



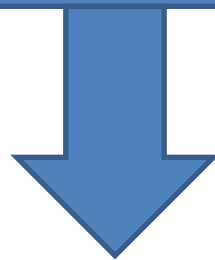
- 스마트폰으로 시장이 옮겨졌다
- ngmoco:)의 Plus+
- OpenFeint



- 간단?



- 한 서버 아키텍처로
iOS 와 Android를 동시 만족
- 각 기능을 사용할지, 말지는
컨텐츠 개발자의 몫
- PC



Open API

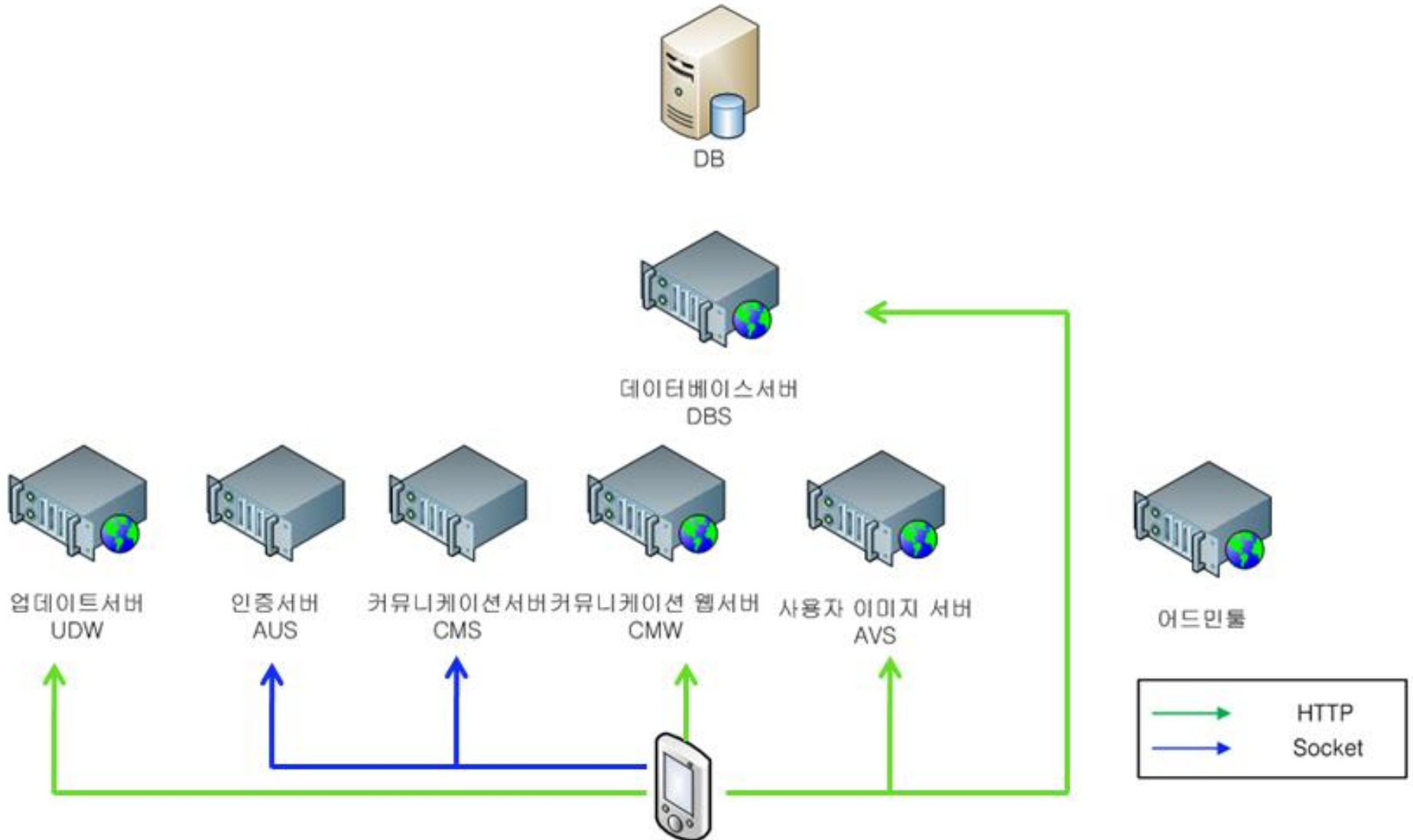
- Network Programming을 할 줄 모르는 클라이언트 개발자
- 각 클라이언트별 다른 플랫폼/언어
- 보안 vs. 속력
- 연결 vs. 비연결
- 배터리
- 클라이언트 업데이트 싯점
- 로그인 최소화

- 보안을 위해 로긴은 Socket
- Time Stamp

- Service
 - 게임 서비스 넘버
 - 스토어 구분
 - 스토어 국가 구분
 - 버전

- MS-SQL 2008 R2
 - 왜 NoSQL을 안썼나요?
 - 공간 쿼리
- 콘텐츠 서버가 직접 DB를 접근해서는 안된다.
 - 1997년부터 알려진 “상식”
 - 3 Tier





Game4U


- XML
 - 플래시 서버
- JSON
 - UTF-8
- 이 기종 호환성
- 프로토콜 처리기와 I/O의 분리
 - 업데이트때 유리
 - 서버 먼저 업데이트
- XOR + SSL

- 모든 것의 시작
- AUS
- TimeStamp
- CMW등 다른 서버와의 TimeStamp 동기화
- DBS가 생성
- User Serial Number 응답

- 모르겠다면 분산을 추천
- 용도에 맞게 서버를 분리
 - OOP는 클래스 구분 뿐만이 아닌 모든 것에 적용된다.


- 개발사가 직접 클라이언트를 배포할 수 없다.
 - 클라이언트와 서버가 동시에 업데이트 될수 없다
 - 온라인 게임에는 최악의 환경
 - 콘텐츠 업데이트 방식만으로는 불가능
- 서버가 1주 먼저 업데이트
 - 이전 버전 / 최신 버전 클라이언트 양쪽 모두 지원
 - 클라이언트의 접속 주소를 서버 마음대로 변경할수 있어야 함
- Uni-Destination Server
 - 온라인 Live에는 필수적

Rhea01 [X]




Rhea01
게임을 만듭니다.


트로
랭킹





게임 [X]

모든 게임 내 게임

 **모로저택비밀** >
네시삼십삼분

 **시크릿박스**
네시삼십삼분

 **에픽하츠**
네시삼십삼분



Pick [X]

에픽하츠

-  **그리피스** 34세 >
-  **너무어렵네요 ㅠ** >
-  **무적초인** 20세 >
-  **Firstmage** 26세 >
-  **jfesun** 29세 >
-  **qqqq** 31세 >

- 가입과 로그인

전화번호

Device ID

VS.

ID

- 결코 게임 콘텐츠에 제약을 줘서는 안된다
- 낮은 메모리, 낮은 CPU사용
- 배터리

- XCode
- Eclipse

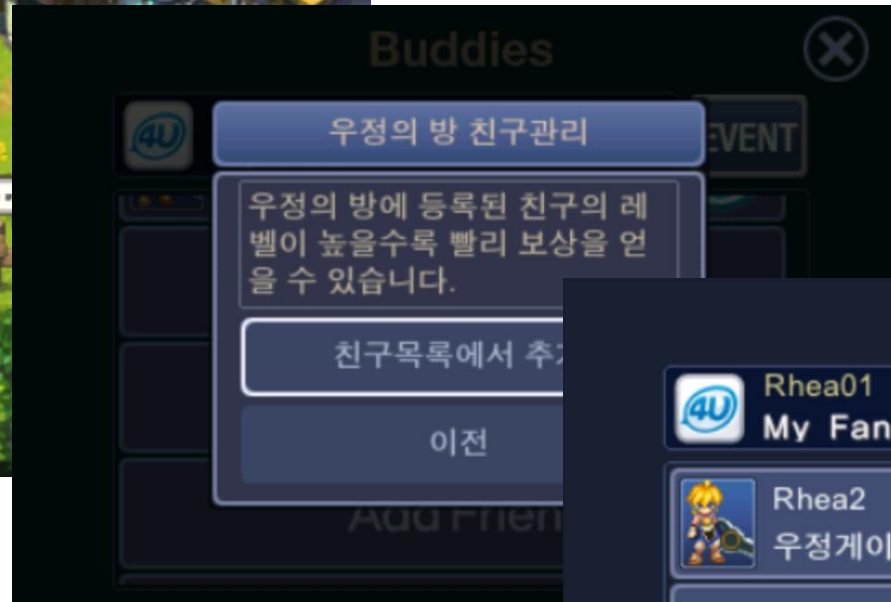
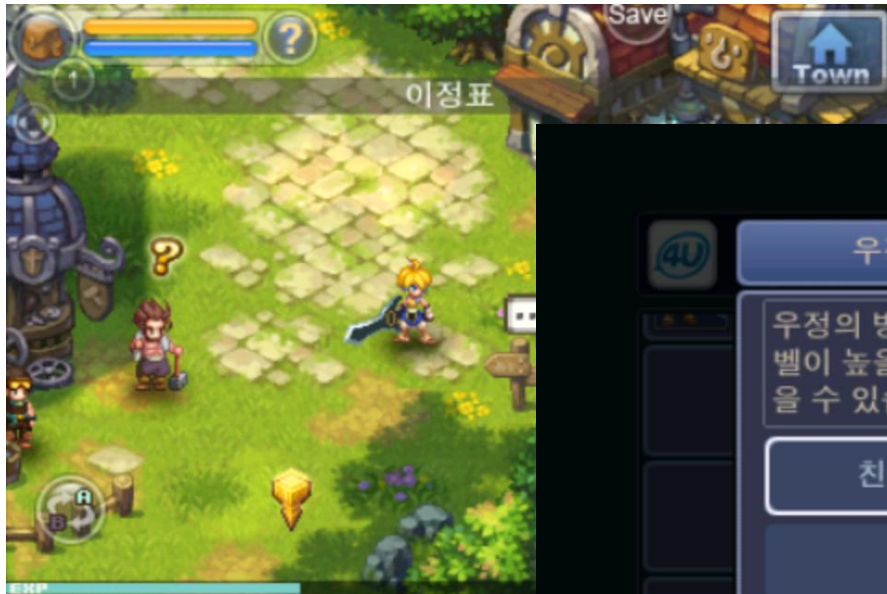
- Unity3D

- 불안정한 3G
 - 2년전 3G는 빨랐다.
 - 4G도 언젠가는...
- 너무 많아진 사설 WIFI
- PC LAN선 뺐다 꽃기 무한 반복?

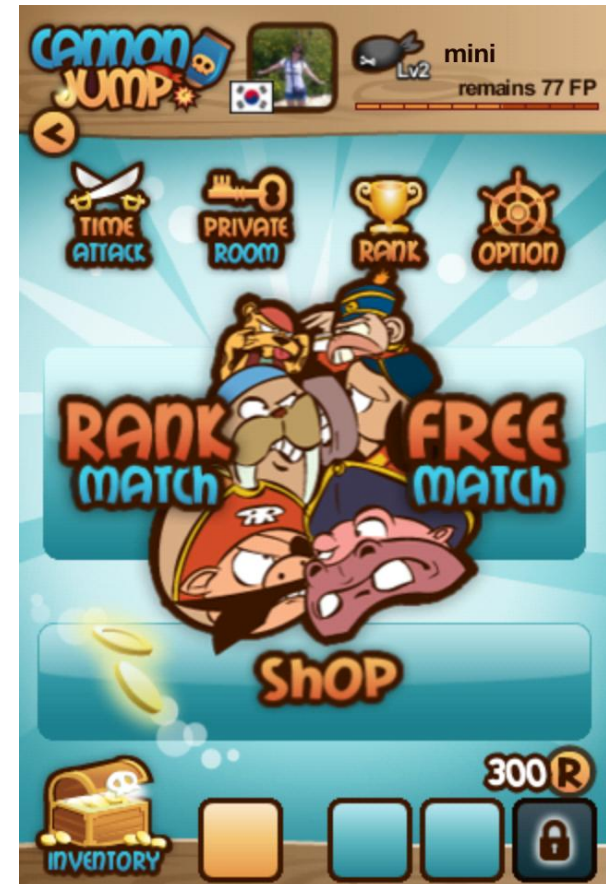
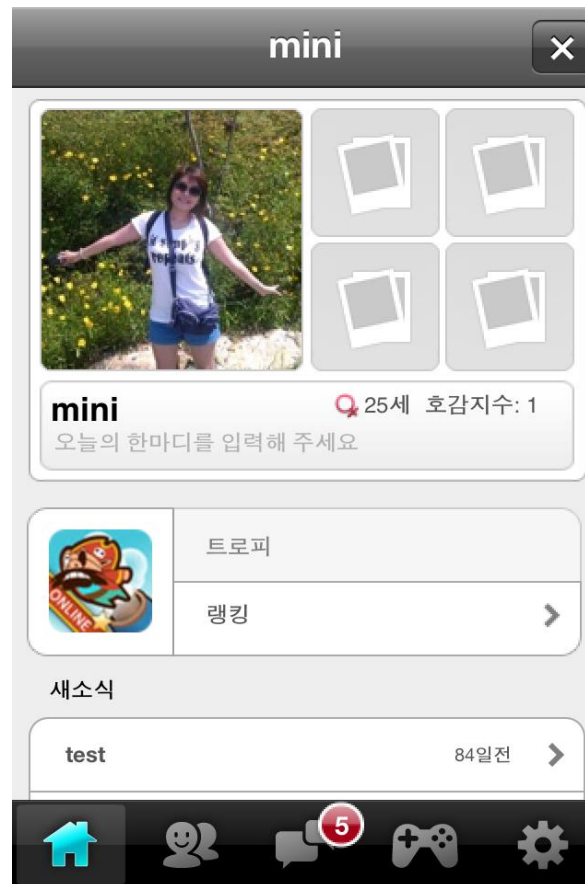
- 이동 중 TCP 연결형은 사실상 불가능

- 결론은 HTTP
- HTTPS 추천

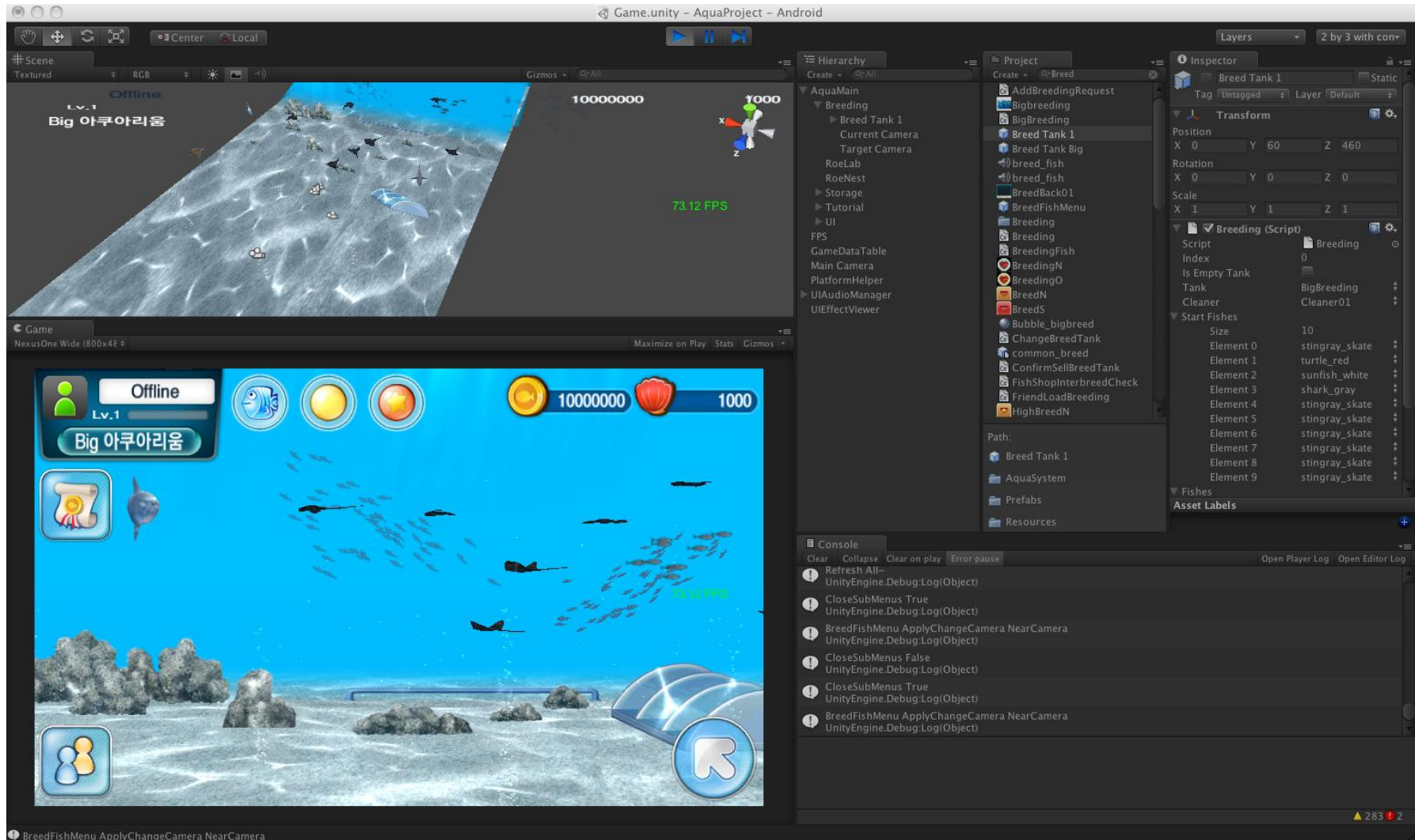
- Epic Hearts



- Canon Jump



• My Ocean

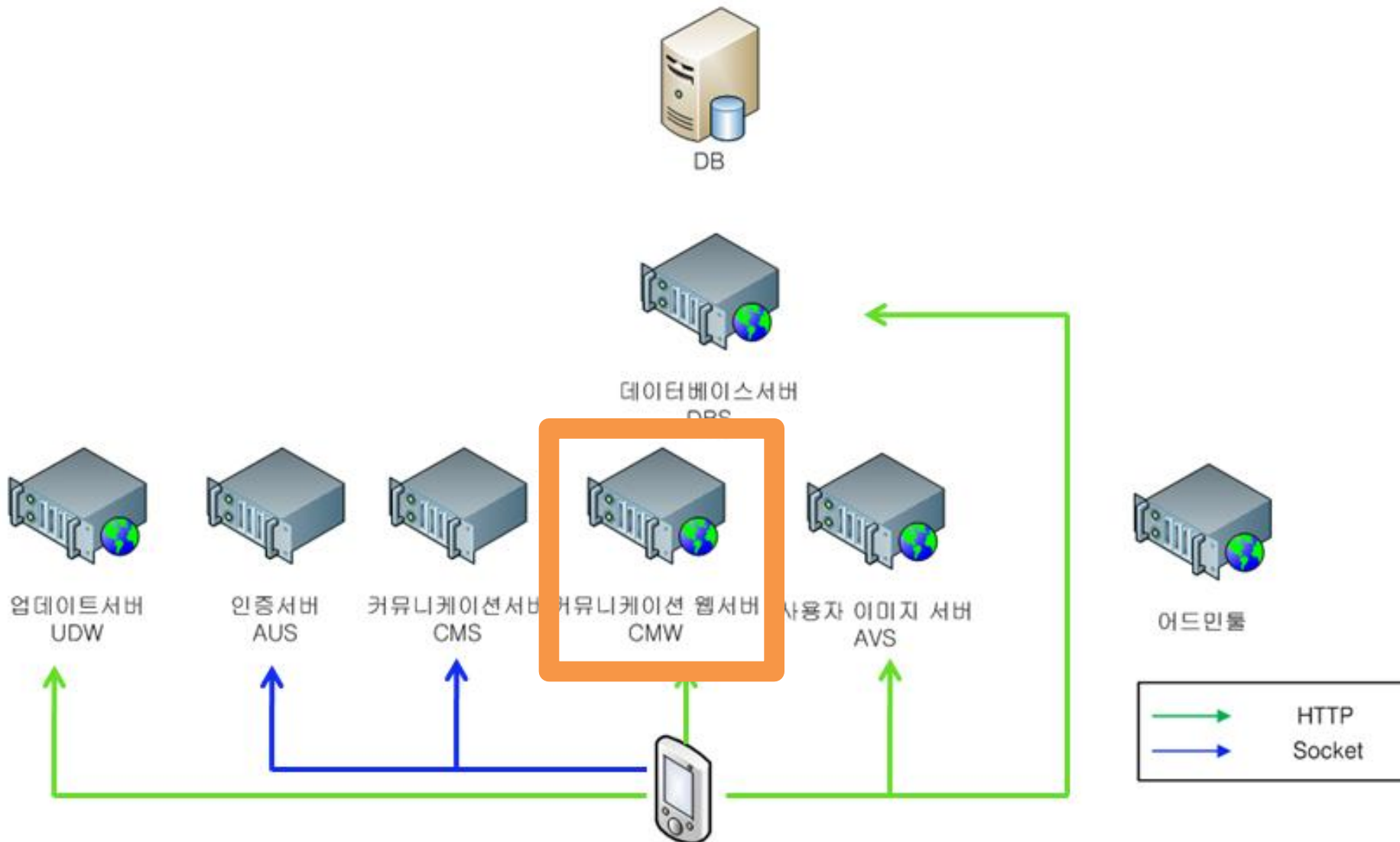


Secret Box

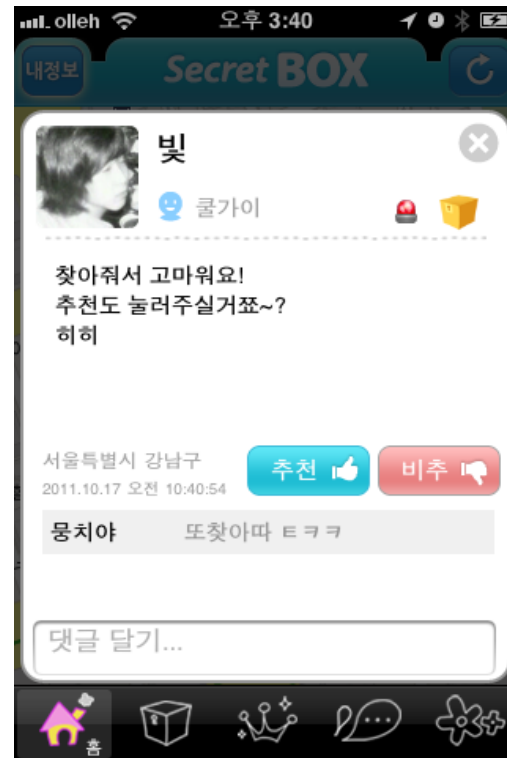
- 회원가입, 로그인, 로그아웃, 개인화
- 친구의 친구
- 위치 정보
- 실시간 정보



소셜 서비스의 기본적인 요소



- Message + LBS
- 시크릿박스를 위한 박스와 뽕주기에 비공개 API 추가
- SMS



- Game4U와 같은 멤버쉽
- 이미 Game4U 로그인 경험이 있다면 자동로그인
- 성별, 닉네임은 회원 가입 후 설정

- 스마트폰은 개인화가 무척 강한 기기
- 실제 거짓 가입은 거의 없음

olleh 오전 3:36

Game 4U

시크릿 박스 이용을 위해서는 Game 4U 가입이 필요합니다.
이메일은 아이디로 사용됩니다.
※ 이메일, 비밀번호는 아이디 분실 시 찾기 용도로 사용됩니다.

신규회원

이메일 ex) four33@four33.com

비밀번호 6 ~ 16characters

회원가입 완료

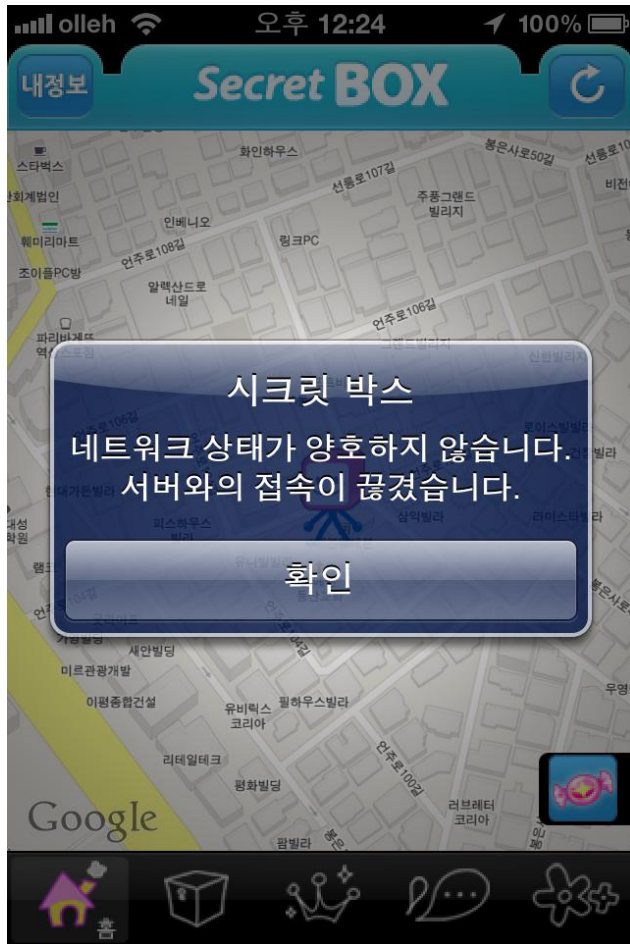
기존회원 자동 로그인

이메일 ex) four33@four33.com

비밀번호 6 ~ 16characters

기존회원 로그인

- Google Open API의 변경
- 24시간 연락불가능한 Open API의 위험성



긴급 공지 사항

현재 지도상에서 <박스 물기>와 <박스 탐색>을
이용하실 수 없습니다.

원인 : 우편번호 관련 OpenAPI의 서비스 종료

다시 위 기능들을 이용하실 수 있도록
조속히 업데이트 하겠습니다.

이용에 불편을 드려 대단히 죄송합니다.



- 왜 접속하는가?



- 스마트폰 서버 플랫폼 역시 MMORPG와 같다
- 신기술 vs. 안정적인 기술, 선택은 리더의 몫
- 앱은 달라도 One World가 목표
- 네트워크와 Push가 그것을 만들어줌
- 다만 Live는 PC 온라인과 달라짐

- 안정적인 플랫폼은 그 자체가 콘텐츠 상품
- SNS의 본질은 개인화와 친구의 친구, +알파