



Play the world

with

KT ucloud biz

모바일기술팀
문달현 SE

1. GAMES for Mobile



2. Why (KT) Cloud?

Money

불확실한 IT 서비스를 하면서,
초기 투자비용과 운영비 그리고 매몰 비용을 감당할 수 있는가?

우리가 원하는 만큼의 성능을 낼수 있는가?

Performance

Support

신규 프로젝트를 준비시 시스템 아키텍처에
대한 도움을 받을수 있는가?

정형화된 클라우드라도 우리의 입맛대로
변경이 가능한가?

Customizing

3. 레퍼런스 서비스 1. 밀리언 아서 Story(2012)

일본 스퀘어에닉스의 게임으로서
대규모 스케일의 대작



3. 레퍼런스 서비스 1. 밀리언 아서 Story(2012)

2012년 12월 20일

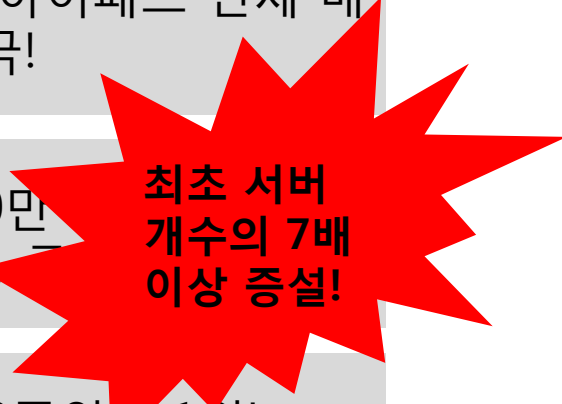
구글 마켓 & 애플 앱스토어 동시 출시

2012년 12월 21일

출시 첫날 서버 증설 2회, 아이패드 전체 매출 1위 등극!

2012년 1월 4일

다운로드 건수 50만
앱스토어 최고 매출 1위!



최초 서버
개수의 7배
이상 증설!

2013년 1월 17일

앱스토어 최고 매출 3주연속 1위!
구글 최고 매출 2위!

2013년 3월 29일

서비스 100일
100만 유저 돌파!

3. 레퍼런스 서비스 1. 밀리언 아서 Story(2012)

2012년 12월 20일

Server * 8ea

2012년 12월 21일

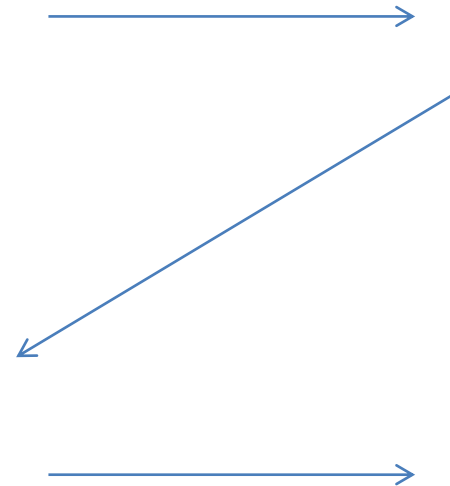
Server * 8ea

2013년 1월

Server * 100ea

2013년 2월

SSDServer



3. 레퍼런스 서비스 1. 밀리언 아서 Story(2012)

*Success
Factor*

모바일 서비스에 부합하는 서비스 도입



Cloud 의 동적 확장성

- ✓ 신속한 서버 확장
- ✓ 트래픽 급증에 대처

최신 성능, 기술 도입

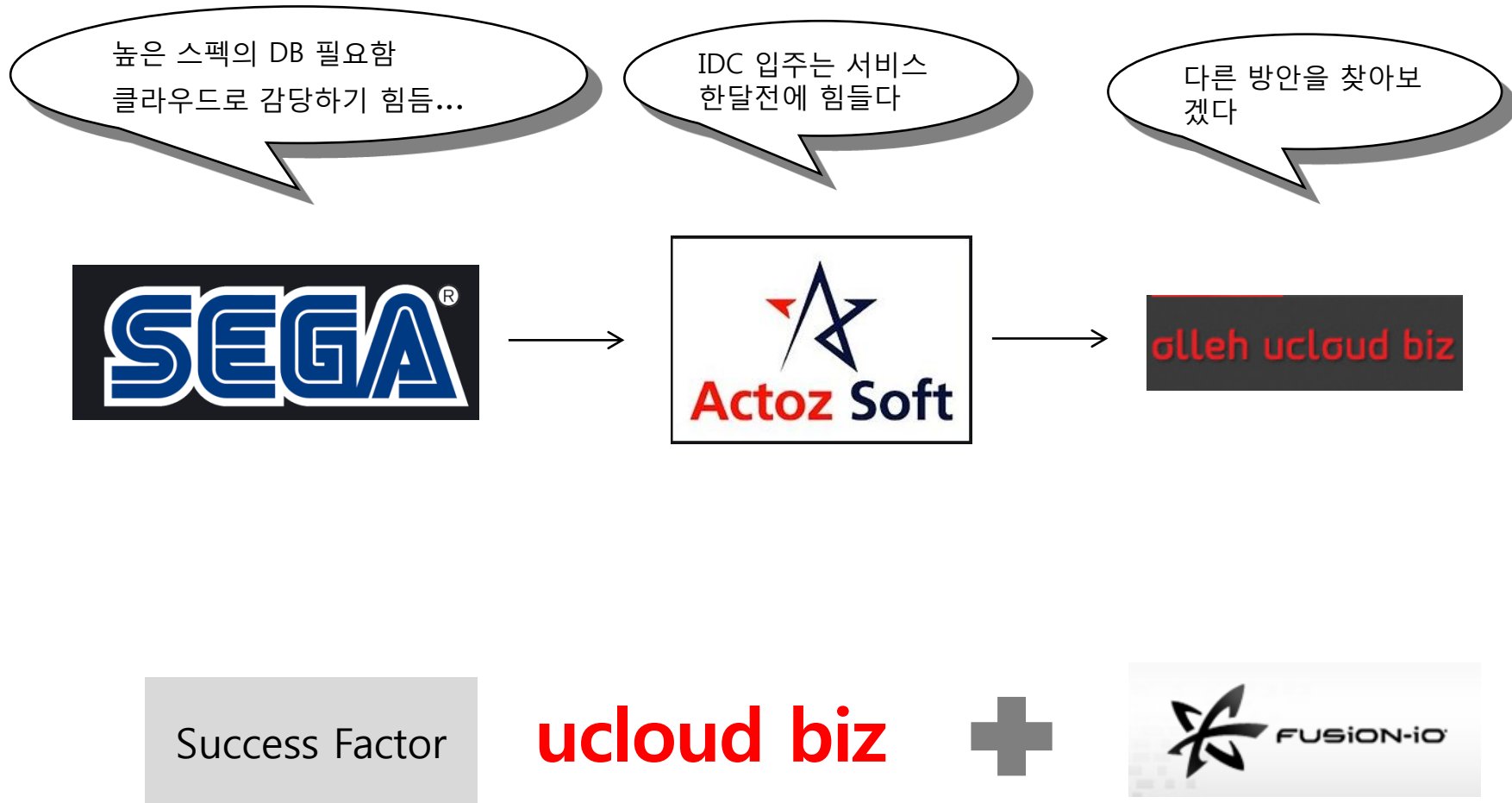
- ✓ DB서버 SSD 도입

3. 레퍼런스 서비스 2. 체인크로니클 Story(2014)

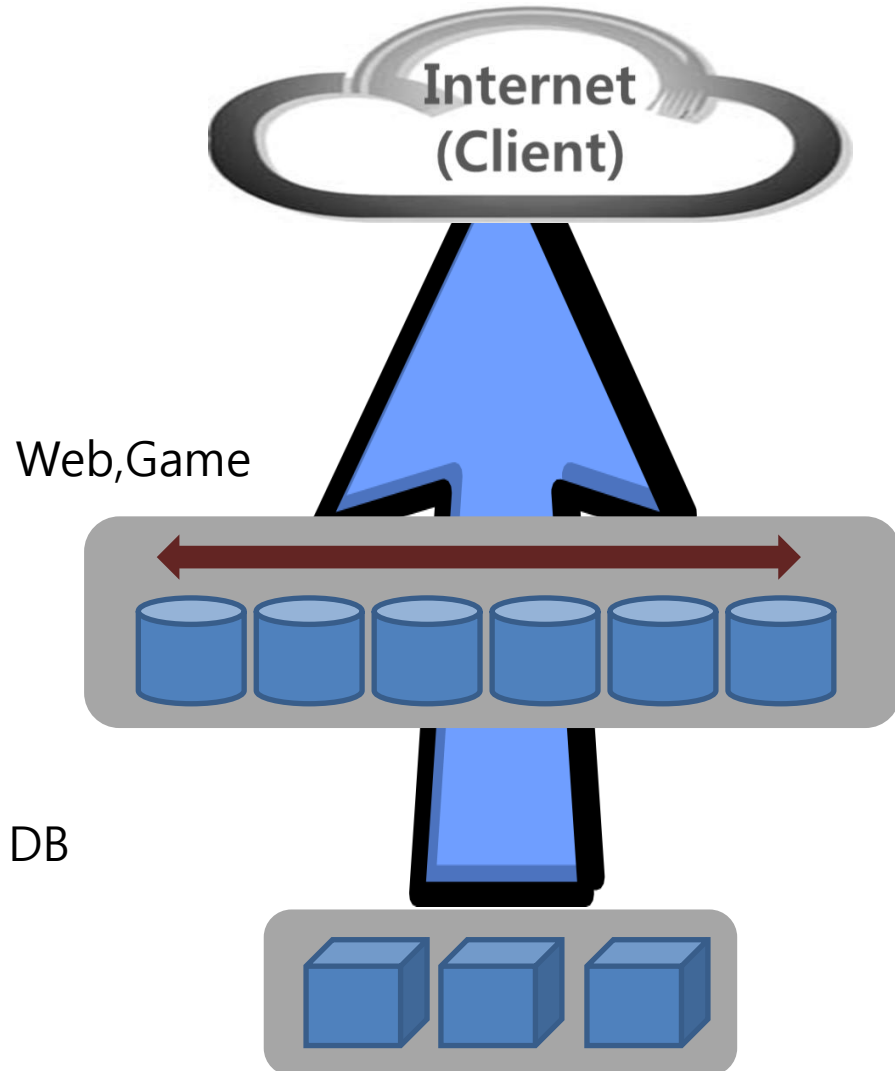
세가네트웍스가 개발한 게임으로 일본 내
구글 매출 3위, iOS 2위까지 기록한 히트작



3. 레퍼런스 서비스 2. 체인크로니클 Story(2014)



3. 레퍼런스 서비스 2. 체인크로니클 Story(2014)



체인 크로니클 Hybrid Cloud 적용 컨셉

- ✓ 서비스 네트워크는 클라우드 인프라 확장에 따라 같이 확장 됨
- ✓ 게임서버는 Cloud인스턴스로 상황에 따라 늘리고 줄임(Scale-In/Out)
- ✓ 일부 DB서버는 Fusion IO를 물리서버로 구축 → 다소 초기 비용은 들지만 운영 비용은 매우 저렴하고 상황에 따라 다른 게임에도 돌려 가면서 상황

4. Cloud를 잘 활용할 수 있는 꿀(?) 팁

- ✓ Cloud 사업자마다 유리한 부분이 서로 다름(어디는 CPU, 어디는 메모리, 어디는 IOPS 등)
 - ➔ 진행 예정인 서비스를 고려하여 가장 잘 맞는 클라우드를 선택
- ✓ 서비스 런칭 시 적게 설계하고 클라우드의 특성을 이용하여 쉽게 확장
- ✓ 초기 도입에는 기초적인 콘솔 이용부터 활용하여 서비스 특성 파악
 - ➔ 다음대용량의 인프라를 활용할 경우 API 활용하기
- ✓ Cloud 사업자와 인프라 아키텍처와 운영 방안에 대해 커뮤니케이션 하기.
 - ➔ 서로의 정보공유를 통하여 더 나은 서비스 제공

Q & A