神仙传服务端架设详细文档

1、服务器介绍

神仙传服务器程序分帐号服务器(**AccountServer**)、世界服务器(**WorldServer**)、聊天服务器(**ChatServer**)（暂缺）、日志服务器(**LogServer**)、数据库服务器(**DBServer**)、若干网关服务器（**NetGate**）、数据代理服务器(**DataAgent**)及若干地图服务器(**ZoneServer**)构成。

**AccountServer**负责玩家登录访问及回馈整组服务器内所有网关服务器列表。

**WorldServer**负责跨地图游戏逻辑的处理及角色数据处理中心。

**ChatServer**负责玩家聊天服务功能。

**DataAgent**负责角色数据后台缓冲存储服务。

**DBServer**由微软数据库SQLServer搭建，提供数据仓库服务**。**

**NetGate**负责转发玩家与各个服务器的交互数据提供服务。

**ZoneServer**实现多玩家在场景内游戏互动提供服务。

**LogServer**负责玩家游戏行为操作记录的数据存储。

服务器架构图看<服务器结构.vsd>

2.服务器硬件部署

从区服划分来看，神仙传的区服划分概念与其它游戏有所不同。一个大区从物理结构来看同属一组服务器，大区内各个服务器组是以”线”的概念逻辑划分的，每”线”至少配备5台硬件机器用于地图服务器。从玩家角度理解的服务器组名，其实就是逻辑划分的“线”的名称。

神仙传每组服务器机器配备:

a) **AccountServer**单独配置1台。

b) **WorldServer**、**DataAgent**和**ChatServer**共用1台。

c) **DBServer**主服务1台，备份1台，共2台。

d)**LogServer**单独配置1台。

e)根据在线玩家增长数量，每次增加1线，就需增加5台用于**NetGate与ZoneServer**，其中每台硬件设备部署1个NetGate和若干个ZoneServer。

按照整组服务器支持15000个在线玩家来计算，需开设10线提供服务。每线增加5台硬件设备支持1500玩家在线，总计需配备5 + 5\*10 = 55台硬件设备。

当整组服务器在线玩家到达15000时，须考虑新建另一整组服务器。比如：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏大区 | 承载人数 | 计算机硬件设备 | 大区内服务器组数(线数) |
| 电信一区 | 15000 | 5 + 5\*10= 55台 | 10组(线) |
| 电信二区 | 15000 | 5 + 5\*10= 55台 | 10组(线) |
| 电信三区 | 15000 | 5 + 5\*10= 55台 | 10组(线) |
| 电信四区 | 15000 | 5 + 5\*10= 55台 | 10组(线) |
| 网通一区 | 15000 | 5 + 5\*10= 55台 | 10组(线) |
| 网通二区 | 15000 | 5 + 5\*10= 55台 | 10组(线) |
| 网通三区 | 15000 | 5 + 5\*10= 55台 | 10组(线) |

3.服务器配置

服务器配置内容存储在后缀名.cfg的加密数据文件中。若需要重新设置，可通过应用程序名带命令行参数setup进行重新设置。例如:

AccountServer.exe/setup

WorldServer.exe/setup

NetGate.exe/setup

LogServer.exe/setup

假设以下服务器硬件环境: （红色表示外网使用端口）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 机器 | 外网IP | 内网IP | 服务应用 | TCP Port | UDP Port |
| A | 60.186.0.1 | 192.168.0.1 | AccountServer | 21000 |  |
| B | 60.186.0.2 | 192.168.0.2 | WorldServer/ChatServer/DataAgent | 41000/22000/60000 |  |
| C | 60.186.0.3 | 192.168.0.3 | LogServer | 50000 |  |
| D | 60.186.0.4 | 192.168.0.4 | DBServer |  |  |
| E | 60.186.0.5 | 192.168.0.5 | NetGate/ZoneServer | 21001/41001 | 21001/41001 |
| F | 60.186.0.6 | 192.168.0.6 | NetGate/ZoneServer | 21001/41001 | 21001/41001 |
| G | 60.186.0.7 | 192.168.0.7 | NetGate/ZoneServer | 21001/41001 | 21001/41001 |
| H | 60.186.0.8 | 192.168.0.8 | NetGate/ZoneServer | 21001/41001 | 21001/41001 |

**a)帐号服务器(AccountServer)**

UserCount = 3000; //缺省外网用户连接数

MaxUserCount = 5000; //最大外网用户连接数

UserNetIP = "60.186.0.1"; //外网开放服务IP

UserNetPort = 21000; //外网开放服务端口（TCP）

WorldServerIP = "192.168.0.2"; //世界服务器内网开放IP

WorldServerPort = 41000; //世界服务器内网开放端口

MaxDBConnection = 5; //最大数据库连接数

DB\_Server = "192.168.0.4"; //帐号数据库服务器IP

DB\_Name = "Account"; //帐号数据库名

DB\_UserId = "Account"; //帐号数据库登录用户ID

DB\_Password = "tj2005"; //帐号数据库登录密码

**b)世界服务器（WorldServer）**

RemoteCount = 100; //缺省内网用户连接数

MaxRemoteCount = 200; //最大内网用户连接数

RemoteNetIP = "192.168.0.2"; //内网开放服务IP

RemoteNetPort = 41000; //内网开放服务端开放端口(TCP)

MaxDBConnection = 5; //最大数据库连接数

DB\_Server = "192.168.0.4"; //角色数据库服务器IP

DB\_Name = "Actor"; //角色数据库名

DB\_UserId = "Tang"; //角色数据库登录用户ID

DB\_Password = "tj2005"; //角色数据库登录密码

DB\_LogServer = "192.168.0.4"; //日志数据库服务器IP

DB\_LogName = "NewLog"; //日志数据库名

DB\_LogUserId = "Tang"; //日志数据库登录用户ID

DB\_LogPassword = "tj2005"; //日志数据库登录密码

DB\_AccountServer = "192.168.0.4"; //帐号数据库服务器IP

DB\_AccountName = "Account"; //帐号数据库名

DB\_AccountUserId = "Account"; //帐号数据库登录用户ID

DB\_AccountPassword= "tj2005"; //帐号数据库登录密码

WorldServerId = "电信一区"; //世界服务器名

AreaId = 1; //设定大区ID

**c)网关服务器(NetGate)**

UserCount = 1000; //缺省外网用户连接数

MaxUserCount = 3000; //最大外网用户连接数

UserNetIP = "60.186.0.5"; //外网开放服务器IP

UserNetPort = 21001; //外网开放端口（TCP/UDP双端口）

RemoteCount = 50; //缺省内网用户连接数

MaxRemoteCount = 100; //最大内网用户连接数

RemoteNetIP = "192.168.0.5"; //内网开放服务IP

RemoteNetPort = 41001; //内网开放服务端口(TCP/UDP双端口)

WorldServerIP = "192.168.0.2"; //世界服务器内网服务IP

WorldServerPort = 41000; //世界服务器内网服务端口

NetLineId = 1; //大区内服务器组逻辑分组ID

NetGateId = 1; //当前组内网关序列号

MaxDBConnection = 5; //最大数据库连接数

DB\_Server = "192.168.0.4"; //角色数据库服务器IP

DB\_Name = "Actor"; //角色数据库名

DB\_UserId = "Tang"; //角色数据库登录用户ID

DB\_Password = "tj2005"; //角色数据库登录密码

DataAgentIP = "192.168.0.6"; //角色数据代理服务器内网服务IP

DataAgentPort = 60000; //角色数据代理服务器内网开放端口

**d)角色数据代理服务器(DataAgent)**

ipAddress = "192.168.0.2"; //内网服务IP

port = 60000; //内网开放端口

maxClientCount = 500; //最大用户连接数

minClientCount = 300; //最小用户连接数

workThreadCount = 5; //工作线程数

WorldServerIP = "192.168.0.2"; //世界服务器内网服务IP

WorldServerPort = 41000; //世界服务器内网服务端口

**e)地图服务器(ZoneServer)**

地图服务器的配置与其它服务器不同，需要在gameres\server\default.cs配置

$Pref::Net::BindAddress = "192.168.0.5"; //地图服务器的内网服务IP

$Pref::Net::Gate = "192.168.0.5:21001"; //网关服务器的内网服务IP及端口

$Pref::Net::DataAgentIp = "192.168.0.2"; //数据代理服务器的内网服务IP

$Pref::Net::DataAgentPort = "60000"; //数据代理服务器的内网服务端口

f)日志服务器(LogServer)

（暂缺）

g)聊天服务器(ChatServer)

（暂缺）

4.服务器安全问题

整组服务器除**AccountServer**和**NetGate**对外开放端口以外，其它服务器程序均在局域网内部相互传输数据。其中**AccoutServer**仅对外开放**TCP**端口**21000**。每台有部署ZoneServer服务的硬件设备上仅部署**1**个NetGate并开放**TCP**和**UDP**双端口**21001**。

另外为保障各服务器内网通讯顺畅，不限制任何端口。

5.其它

a)在线更新文件服务器

b)客户端宕机文件FTP文件服务器

c)客户端宕机文件服务邮箱