1 mangos <http://getmangos.com/>

不是一个魔兽私服模拟器，它是一个开源的自由软件项目，是用c++和C#编程语言，实现的一个支持大型多人在线角色扮演游戏服务器的程序框架，在这个框架下，它理论上应该支持任何客户端的网络游戏，很多人就利用这个开源项目来实现魔兽私服。

2 KBEngine http://kbengine.org/cn/docs/

是一款开源mmog服务端引擎， 使用统一协议能够轻松与前端对接，能轻松使用unity3d、 ogre、 cocos2d、 html5等作为前端表现

底层框架由c++编写， 逻辑层使用python(支持热更新)， 开发者无需重复实现一些通用的底层服务端技术， 使开发者能够真正集中精力到游戏开发上来， 快速打造各种游戏。

补充:

官网: [http://kbengine.org](http://kbengine.org/" \t "https://www.oschina.net/question/_blank)

源代码:[https://github.com/kbengine/kbengine](https://github.com/kbengine/kbengine" \t "https://www.oschina.net/question/_blank)

Unity3d插件:[https://github.com/kbengine/kbengine\_unity3d\_plugins](https://github.com/kbengine/kbengine_unity3d_plugins" \t "https://www.oschina.net/question/_blank)

Demo：

unity3d:[https://github.com/kbengine/kbengine\_unity3d\_demo](https://github.com/kbengine/kbengine_unity3d_demo" \t "https://www.oschina.net/question/_blank)

unity3d:[https://github.com/kbengine/kbengine\_unity3d\_warring](https://github.com/kbengine/kbengine_unity3d_warring" \t "https://www.oschina.net/question/_blank)

ogre:[https://github.com/kbengine/kbengine\_ogre\_demo](https://github.com/kbengine/kbengine_ogre_demo" \t "https://www.oschina.net/question/_blank)

html5:[https://github.com/kbengine/kbengine\_html5\_demo](https://github.com/kbengine/kbengine_html5_demo" \t "https://www.oschina.net/question/_blank)

3 Pomelo [http://pomelo.netease.com](http://pomelo.netease.com/" \t "https://blog.csdn.net/leansmall/article/details/_blank)

是网易开发的一款开源游戏服务器框架，出了做游戏的服务器端，他也可以作为一个高效网站后台。

4 KBEngine(c++ + python),  scut(c#/python)，pomelo(nodejs)。