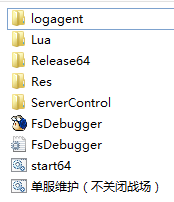
一、资源

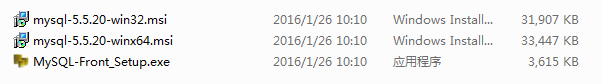
1、服务端

获取服务端文件，其中包含如下文件



2、数据库

获取数据库安装文件，其中包含32位、64位版本以及可视化工具，根据系统安装。



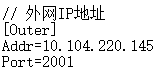
二、配置

1、服务端配置

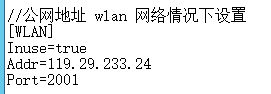
a、使用文本批量修改工具修改Release64文件夹内所有ini配置文件中的serverID



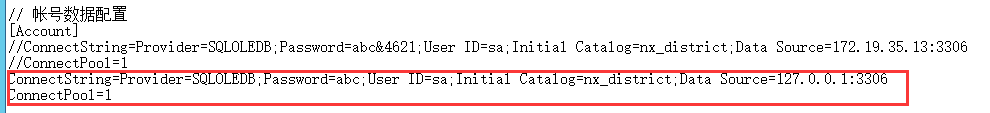
b、修改game\_lister.ini、game\_entry.ini、game\_entry1.ini配置中的外网IP



注：若服务器为双IP，上述IP应修改为服务器内部IP，并修改game\_entry.ini、game\_entry1.ini中的WLAN下的Inuse=true、Addr=服务器对外IP



c、修改game\_store.ini 、game\_sns.ini、game\_snsstore.ini中的数据库连接地址及连接账号



d. game\_world.ini

1.带语音功能:

修改为语音服务器IP

[Voice]

Inuse=true

Addr=192.168.2.3

Port=3001

2.修改gmcc为

// GMCC扩展服务器

[GmccExtra]

Inuse=true

Addr=127.0.0.1

Port=1241

3. 修改charge为

// 计费应用服务器IP地址

[Charge]

Inuse=true

Addr=127.0.0.1

Port=1231

e. game\_charge.ini

节点说明 :

1.[main]提供给world连接的ip,与游戏通信,同台服务器不需要修改(本地服务)

2.[HTTP]连接提供http服务的 (暂不使用)

3.[Cas] 登陆验证服务器连接配置

ip=192.168.2.69

port=8070

service=http://xcd.whalesgame.com 验证需要提供的参数,标识游戏,有验证服务器分配

f. game\_gmcc.ini

节点说明 :

1.[main]提供给world连接的ip,与游戏通信,同台服务器不需要修改(本地服务)

2.[HTTP]连接提供http服务的 (暂不使用) 参数要配置,有gmcc分配具体的地址

serverAlias=s-jyw-xy-dev

profileUrl=http://192.168.9.8:9999/client/registe

noticeUrl=http://192.168.9.8:9999/client/notices

giftUrl=http://192.168.9.8:7080/restful/ws/userService/exchange/gift

orderUrl=http://192.168.9.8:7080/restful/ws/userService/receive/item

orderConfirmUrl=http://192.168.9.8:7080/restful/ws/userService/confirm/order

configUrl=http://192.168.9.8:9999/client/configes

mailConfirmUrl=http://192.168.9.8:9999/client/confirm/mail

cmdConfirmUrl=http://192.168.9.8:9999/client/confirm/gm

//推送配置

pushUrl=https://api.jpush.cn:443/v3/push

pushKey=477caa0914577c48acedff1f

pushSecret=26d4ea010fe36f4a2a961fca

pushSound=default

pushBuilderId=0

PushTimeLive=0

production=0

3.[RPC] 修改为与gmcc可通信的ip 端口(ip一定要内网ip, 是与后台配置一致的ip)

4.日志配置文件说明(在res目录下):

log4plush.properties: 游戏服务日志配置，注意配置远程服务路径，远程服务需要开启loggingserver服务

game\_charge.properties: 登陆扩展服务器日志配置，登陆需要分析的日志配置远程服务(登陆成功，退出事件), 内部程序日志取MAIN，写在程序所在目录下

game\_gmcc.properties: gmcc服务器日志配置，内部程序日志取MAIN，写在程序所在目录下

5.loggingserver启动: 配置好loggserver.properties，在windows下直接运行即可，在linux下执行脚本nohup ./loggingserver 9000 loggingserver.properties > /dev/null 2>&1 &

2、数据库配置

a、安装对应版本mysql，向导中使用标准版本

b、使用可视化工具或mysql命令框执行用户权限命令

GRANT ALL PRIVILEGES ON \*.\* TO sa@localhost IDENTIFIED BY 'abc' WITH GRANT OPTION;

GRANT ALL PRIVILEGES ON \*.\* TO sa@"%" IDENTIFIED BY 'abc' WITH GRANT OPTION;

c、执行建库、建表脚本

建库：

create database nx\_district;

create database nx\_base;

create database nx\_log;

建表：

//使用Mysql-Front.exe 导入对应的数据表

use nx\_district;

source C:/sql/mysql\_district.sql;

use nx\_base;

source C:/sql/mysql\_database.sql;

source C:/sql/mysql\_public.sql;

source C:/sql/mysql\_sns.sql;

source C:/sql/mysql\_sns\_relation.sql;

source C:/sql/mysql\_trade.sql;

source C:/sql/mysql\_config.sql;

source nx\_role\_dumpinfo.sql

use nx\_log;

source nx\_res\_dumpinfo.sql

source game\_config.sql

source game\_config\_type.sql

d、导入预创建数据

将 D:\XCD-Server\PreCreatePlayerDataSQLFile 下的三个数据库脚本nx\_roles.sql，nx\_sns.sql， nx\_domains.sql中的serverid用文本编辑工具统一替换为当前配置的serverid，选中数据库 nx\_base 点击右键 输入 -> sql 文件

分别导入 nx\_roles.sql，nx\_sns.sql， nx\_domains.sql

3、开服测试

1.启动 start64.bat

2.启动 启动语音.bat

3.检查world控制台出现’game server ready’字样，有则表示成功

4.检查gmcc日志，无Error, Failed输出，所有的请求是否返回(通知，活动配置等)

5.检查charge日志，确保至少出现一个’on game ready(count:2)’, 表示gmcc与服务器正常连接了并成功通知到计费服务器，可以登陆了

1. Logagent检查

神策配置说明：

1. 查看logagent.conf配置是否正确

1). 日志路径(字段:path)是否正确指向日志目录，并确定有读取权限，注意windows下要\\

2). 匹配模式: pattern=analytics.log.\*

3). 日志分割: real\_time\_file\_name=analytics.log

4). 项目名称: project=production 如果根据文件导入多项目，这行注释掉，以日志文件为准

5). 主机地址: host=data.jyw.xy.com

6). 主机端口: port=8006

7). 主机id: 以游戏名\_host\_分区id命名，logagent\_id=xcd\_host\_10001

8). 处理速度: 这个根据cpu占用率调整，以不影响正常游戏为标准，目前暂定为 speed\_limit=800

2. 游戏版本配置(res/game.ini)(\*游戏从gmcc读取，只需要检查数据即可)

1). 游戏id： xcd定义为1 game\_id=1

2). 游戏版本: 以服务器修改版本 game\_ver=1.0

3). 游戏名: 以logagent的项目命名 game\_name=production

4). 分区名: district\_name=天书现世

5). 渠道id(需要与老季那边后台确认): channelid=1

6). 开发环境(需要与老季那边后台确认): production=2

3.启动logagent/bin/logagent.bat

4.检查是否正常启动

1). 是否一闪就被关闭了

2). 检查logagent/log是否出有错误日志

5.确认数据格式正确导入:

1). 进入http://data.jyw.xy.com:8007

2). 选择埋点标签

3). 选择埋点管理->筛选参数->刷新

4). 查看是否有导入错误

6.数据验证:

1). 进入http://data.jyw.xy.com:8007

2). 选择埋点标签

3). 选择数据接入辅助工具

达纳配置说明: 使用方式与神策类似，结构配置上稍为有变化， 要2个配置文件，都在conf下

common.properties：主要修改的配置文件，包括日志源路径、格式、服务器上传地址等

log4j.properties: 工具日志配置， 一般不需要修改

四、关闭服务器

1. 启动 单服维护（不关闭战场）.bat

2. 等服务器相关的exe关闭后, 关闭game\_gmcc.exe、game\_charge.exe、SoloHttpsVoice0.exe

1. 一键布暑化脚本
2. 数据库：所有数据脚本都在sql目录下，支持游戏数据安装，清除和预创角数据导入，详细使用说明见sql\XCD脚本使用说明.txt
3. 游戏程序: 脚本放置在cons\deploy目录中

1). copy\_dll.bat: 复制所有资源和变化的程序到deploy\bin目录，用于更新程序

2).copy\_dll\_full.bat: 复制所有资源和Release下所有程序，用于新服务器布署

3).pack.bat:打包deploy\bin文件夹，生成以日期命名的压缩文件，需要7zip支持

4). deploy.bat: 执行copy.bat&pack.bat

5). deploy\_d.bat: 执行copy.bat&pack.bat, 会复制pdb调试文件

6).deploy\_full.bat: 执行copy\_full.bat&pack.bat

7).deploy\_full\_d.bat: 执行copy\_full.bat&pack.bat, 会复制pdb调试文件