# main函数执行流程

### Load全部表格。

### 加载配置文件。

### 根据配置文件加载设置服务器时区。

### 加载所有消息包（GC、CG）工厂。

### 加载tLogSocket

### 加载SafeSdk。

### 根据SceneNpc表格加载场景NPC（服务器逻辑上加载）。

### 根据ServerConfigList表格创建当前进程所属服务器。

### 注册各模块。

* 登陆线程

# Tickate（节拍率）

128tick和64tick区别一览

Tickrate简单的说就是客户端与服务器之间更新数据的速度。比如说每个玩家的位置，开枪，等等所有的信息在玩家与服务器，服务器与玩家之间的传输速度。128tick就是64tick的2倍，每秒传输128次。

使用128tick的服务器，游戏中的弹道会更加稳定，刷新率提高，游戏的帧数也会更高，甚至在游戏中你都可以跳的更高。

# 腾讯平台支持

IDIP：接入后提供游戏实时数据访问支持，受理各类数据接口封装支持。

Tlog：为游戏运营日后获取基础运营类数据（用户类、收入类），精细化游戏运营数据（道具类、金钱类、对局类）收集分析展示提供日志基础。