# 游戏服务器

[网络游戏](https://baike.baidu.com/item/%E7%BD%91%E7%BB%9C%E6%B8%B8%E6%88%8F/59904)公司往往在运行初期要投入大批资金，购买高性能[服务器](https://baike.baidu.com/item/%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8)。可是，一旦进入赢利期，后续的投入几乎可以不计，所以，行业内的投入主要在于[游戏](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F/6128712)规则的创设，代码的编写，以及带宽的租用，服务器的购买或者租用。

**中文名**

游戏服务器

**外文名**

Game Server,wap only

**用    途**

[游戏](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F/6128712)规则的创设，代码的编写

**购买者**

[网络游戏](https://baike.baidu.com/item/%E7%BD%91%E7%BB%9C%E6%B8%B8%E6%88%8F/59904)公司

目录

1. 1 [网游](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8/4920614?fr=aladdin#1)
2. ▪ [聊天](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8/4920614?fr=aladdin#1_1)
3. ▪ [战斗](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8/4920614?fr=aladdin#1_2)
4. ▪ [脚本NPC](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8/4920614?fr=aladdin#1_3)
5. ▪ [特种NPC](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8/4920614?fr=aladdin#1_4)
6. ▪ [数据提供](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8/4920614?fr=aladdin#1_5)
7. ▪ [业务分离式集群](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8/4920614?fr=aladdin#1_6)
8. 2 [网吧](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8/4920614?fr=aladdin#2)
9. 3 [页游](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8/4920614?fr=aladdin#3)

网游

[编辑](javascript:;)

聊天

在很多MMORPG中，聊天都占据了大部分的网络流量，所以将聊天业务分离，建立单独的聊天服务器成为了很多开发者首先想到的事情。

战斗

其次是回合制战斗MMORPG中的战斗模块，由于玩家在进行战斗时，几乎和主服务器完全没有关联，所以将战斗业务分离到单独服务器也是理所当然、顺理成章的事情。

脚本NPC

我们在和一些NPC对话执行剧情的时候，虽说也是在地图上进行，但真正的剧情执行却和地图关系不大，所以也可以将使用脚本的NPC转移到单独的服务器上，而主服务器上仅在地图网格上标识出NPC的编号和位置。

特种NPC

我们刚提到了将脚本NPC独立出来，而更应该也更容易分离出来的应该是诸如医生（+HP）、护士（+MP）、传送员这些特种NPC。因为这些NPC的处理过程基本一致，所以写成固定的程序而非脚本将大大提高游戏服务器的响应速度，并降低硬件成本。主服务器仅根据地图网格上记录的NPC类型、编号即可完成NPC调用。

数据提供

有些游戏是即时为客户端提供数据的。比如一些支持实时地图修改的游戏或是一些需要在客户端执行的脚本。而对于这些内容，我们可以只在主服务器上保存他们的类型和编号，而让客户端根据类型、编号到另一台服务器上去下载。

业务分离式集群

一、业务的分离使得每种服务器程序变得简单，这样可以降低出错的几率，即便出错，也不至于影响到整个游戏的进行，而且可以通过快速启动另一台备用服务器替换掉出错的服务器。

二、业务的分离使得流量得到了分散，这样可以减轻网卡的负担，系统遍历、程序的响应速度都会得到提升。

三、短小的程序在编译为二进制码后，如果足够小，便可以全部放入CPU缓存（服务器级CPU一般都有数MB的缓存，完全足够放入1至2MB代码段的程序），这将大大提升程序运行的速度。

四、由于将大部分业务都分离了出来，所以主服务器基本上只是处理人物的行走或人物行走数据的传输，单台服务器能够处理的人物将大大提升。其他的业务由于没什么相互联系，所以可以按最大人数增加服务器。而由于主服务器业务简单，也很容易制作动态均衡处理。

网吧

[编辑](javascript:;)

网吧里为了对众多的游戏进行统一有效的管理，而专门设立的高性能电脑主机。

游戏可谓多之又多，每个游戏都可能为网吧老板带来经济效益，而越来越多的游戏让网吧经营者手忙脚乱。借助着windows系列中的服务器操作系统的成熟，网吧经营者找到了福音。用一台略高于客户机的配置的主机，把所有的网吧里用到的游戏都拷到游戏服务器。然后安装好游戏服务器软件，进行设置。

发展到今天，它应该能完成下面的工作：

1 它能自动更新游戏补丁，并提醒经营者。

2 它能把更新后的游戏补丁，及时地传递给有更新要求的客户机。

3 它要满足当前网吧设计的数据读取量的二倍以上。

4 它应该具备很强的兼容性，稳定性，扩容性。

5. 它的工作界面应当直接，直观，易操作，易维护。它的说明语言应该通俗易懂。

页游

[编辑](javascript:;)

网页游戏服务器是基于WEB的游戏，网页游戏服务器能让游戏玩家只要通过网络打开浏览器就能进行游戏，网页游戏服务器是基于Web浏览器的网络在线多人互动游戏，无需下载客户端，只需打开IE网页，10秒钟即可进入游戏，不存在机器配置不够的问题，最重要的是关闭或者切换极其方便，尤其适合上班族。

发展到今天，网页游戏服务器能完成下面的一些工作：

1、能承载用户机器低配置运行游戏；

2、具备各个浏览器的兼容性，稳定可靠快速；

3、能自动更新游戏补丁；

4、工作界面更加直观，易于扩展维护；

5、能承受3D效果，并且运行顺畅