1. **Payment:**
2. Money flow của game như thế nào ? Cơ chế update tiền vào tài khoản user khi user thực hiện việc nạp tiền ?

VNG：游戏的金钱流程如何？玩家进行充值之后，钱会怎么更新到玩家账号？Money flow giống của game TLBB.

* Cơ chế update tiền vào game : đối tác sửa lại phần billing service, không add knb theo itemId nữa mà dùng giá trị “knb” của wallet system gửi xuống cho Game Billing API của game giống như TLBB.

CY回复：

* 金钱流程跟天龙八部一样
* 充值后给玩家账号更新资源的机制：CY修改billing service部分，不再使用itemID信息进行更新金元宝，而像天龙八部一样直接使用wallet system传给游戏的Billing API

1. Tỉ giá quy đổi từ tiền nạp thành tiền ingame ? Có thể thay đổi tỷ giá này được không ?

VNG：充钱价值换成游戏里的元宝的汇率？此汇率是否可以修改？

CY回复：Product được tự định giá KNB.

按照VNG提出的兑换汇率

1. Log nạp tiền / tiêu tiền / giao dịch tiền trong game được lưu trữ như thế nào ?

VNG：充值、消费、游戏里交易的日志是怎么保存？

* Cách lưu trữ giống TLBB.
* Log của game là log file.
* Mỗi loại log là 1 nhóm file. 1h tạo ra 1 file. Log này lưu trữ ở server game. Log lưu trên server game 1 ngày, qua ngày mới sẽ backup log ngày hôm qua về server backup. VNG cung cấp server backup cho đối tác.
* Khi backup, mỗi server tự nén các file log này thành 1 file nén đẩy về server backup theo lịch. Log đẩy về server backup vào lúc 3h sáng mỗi ngày.
* Đối tác cung cấp document chi tiết về format của các loại log. Thời gian gửi : 22/12/2015.

CY回复：

* 保存跟天龙八部一样的机制
* 游戏日志为文件格式
* 每一种日志是一个文件夹，每个小时生成一组文件，日志在游戏服上当天内保存，后一天会把前一天的日志备份到备份服，备份服由VNG提供。
* 备份时，每个服务器自动压缩这些文件夹并按点推送到备份服，么天凌晨3点的时候日志会被推送到备份服。
* CY提供所有日志格式的描述文档（已提供）。

1. **Login and Wallet Integration :**

Đối tác sử dụng SDK Login và Wallet của VNG. Cần đối tác support theo thông tin hướng dẫn trong document ( đã có gửi trước đó ).

VNG：贵方使用VNG的SDK Login 以及 Wallet。需要贵方根据已发过的文档进行支持

1. **CDN and Game Client / Server Version Control:**
2. Game có thể tách ra 2 phần : phần install download trên store và phần data download từ hệ thống CDN của VNG không ? Có thể chia nhỏ các gói download trên hệ thống CDN theo từng giai đoạn trong game ( mỗi gói dưới 20MB ) để giảm thời gian download không ?

VNG：游戏是否可以分成两部分：在商城的install download以及VNG CDN系统的data download？是否可以根据游戏每个阶段在CDN系统把下载包分小（每部分少于20MB），用来减少下载时间？

* Đối tác sẽ trả lời trước ngày 31/12/2015.

CY 回复：会在2015/12/31 之前回复

1. Những thay đổi không quan trọng, không ảnh hưởng tới core game mà user cần update có thể đặt lên CDN không để tránh việc chờ update source game trên store ?

VNG： 不重要的更改，不影响到core game而玩家需要更新可不可以放到CDN, 用来避免需要在商城等待更新游戏资源？

* Những update nhỏ thì có thể để trên CDN.
* Đa phần các update đều phải update lại client.

CY回复：小的更新可以放在CDN上，大部分更新都需要更新客户端

1. **System Operation:**

Cấu hình server – ACL policies: VNG：服务器配置– ACL policies

* 1. Server specification:
     1. Đối tác cung cấp thông tin server specification để bên VNG review và request server.  
        CY提供server specification信息以便VNG评估以及申请服务器
     2. Danh sách server cần Public IP.  
        需要提供公共IP的服务器名单
     3. Danh sách OS tương ứng với từng loại servers.  
        相应于每个服务器的OS名单
* Đối tác sẽ gửi danh sách server request trong ngày 22/12/2015.
* Phần danh sách IP và OS sẽ cung cấp trong tuần từ ngày 22/12 – 27/12

CY回复：CY已提供server specification信息，公共IP的服务器名单以及服务器的OS名单27号之前提供

* 1. ACL policies:
     1. Đối tác cần phải thực hiện kết nối VPN từ một số Public IP (đối tác cung cấp giúp, ví dụ như public IP của ChangeYou office …) trước khi truy cập vào Access Server. Sau đó, từ Access server, đối tác mới thực hiện truy cập vào hệ thống server của PV3D tại VNG. Account VPN sẽ do VNG cung cấp, đối tác cần bao nhiêu account VPN?  
        访问Access Server之前贵方需要通过制定的公共IP进行VPN连接（麻烦贵方提供贵方使用的公共IP类似等）。然后，从Access Server贵方才能访问在越南的PV3D服务器系统。VPN账号会由VNG提供，贵方需要多少VPN账号？
     2. Đối tác cung cấp giúp các thông tin kết nối (source IP/port – destination IP/port – protocol) để VNG tiến hành request ACL. Đây là policies của VNG.

麻烦贵方提供链接信息（source IP/port – destination IP/port – protocol）便于VNG进行申请ACL，这是VNG的保密政策

CY回复：

* VPN 以及ACL信息: 27号之前CY会提供VPN需求名单（跟服务器信息一起）
* 服务器运维工作：由CY负责

1. Về việc backup / restore các service đặc thù:
   1. Theo yêu cầu của VNG, các dữ liệu liên quan đến game cần được backup về hệ thống chung của VNG. Đối tác có thể thực hiện vấn đề này không?
      1. Nếu không: đối tác cần commit có thể phục hồi 100% data khi có xảy ra sự cố liên quan.
      2. Nếu có: đối tác cung cấp các yêu cầu về việc backup tương ứng với với từng loại dữ liệu khác nhau (ví dụ: dữ liệu game – thời gian lưu trữ - thời gian thực hiện backup …)

VNG：关于特殊服的backup / restore事项：

* 1. 根据VNG的要求，游戏有关数据都要备份到VNG特备系统。贵方是否可以满足此要求？

一，如果不可以：贵方需要保证可以恢复100%游戏数据如有异常事故发生

二，如果可以：请提供对每种数据的相应备份要求（比如：游戏数据种类，保存期限，进行备份时间等）

* Hiện tại game đang sử dụng các giải pháp sau để backup cho game : có 3 giải pháp backup:
  + MySQL : master – slave. Khi server master down thì sẽ tự động switch qua server slave trong 1-2 s
  + Backup mỗi ngày 1 lần toàn bộ database MySQL vào lúc 4h sáng.
  + Backup mỗi 1 tiếng : increamental backup data trong ngày
  + Data của các server sẽ được backup vào 1 server chung, sau đó sẽ cấp quyền cho VNG vào server đó để backup về server VNG.

CY回复：

* 目前游戏正在使用以下备份数据方式：一共3个方式
* MySQL：master – slave 主库down时1-2秒内会自动switch到府库
* 每天凌晨4点的时候备份MySQL的所有数据库一次
* 每个小时本分：当天内increamental backup data
* 服务器的所有数据都会被备份到同一个服务器去，然后提供给VNG访问权限以备份数据到VNG的服务器
  1. Đối với tác vụ restore:
     1. Xảy ra vấn đề / sự cố như thế nào mới tiến hành tác vụ restore.

关于restore问题：

发生怎样的事故才进行restore操作

* Việc restore sẽ do product quyết định là có thực hiện restore lại hay không.

CY回复：

* 由运营决定是否需要restore
  + 1. Thời gian restore dự kiến tối đa là bao lâu.

预计最长Restore时间是多久？

* Tối đa là 5 – 6 tiếng.

CY回复：

* 最长5-6小时
  + 1. Đối tác cần VNG hỗ trợ các vấn đề gì trong quá trình thực hiện restore.

Restore过程中贵方需要VNG如何配合

* Bên VNG hỗ trợ test và confirm kết quả sau khi restore.

CY回复：

* VNG配合测试以及确认restore结果

1. Về việc monitor cho các service game :
   1. Game đã có sẵn cơ chế monitor service hay chưa ? Cách xác định service game đang chạy tốt hay đang bị vấn đề như thế nào ?

VNG：service game监督事项：

* 游戏现已有service监督机制了没？怎么判断service game情况是良好还是正在有问题？
* Đối tác có Zabbix riêng, sẽ setup lên các server để thực hiện việc monitor. Sau đó đối tác sẽ cung cấp dashboard cho VNG để bên SDK có thể monitor trên công cụ đó.

CY回复：

* CY有自己的Zabbix，会给其他服务器配置上去以能进行监控，CY会提供给VNG监控账号，VNG可以从上面监控。

1. Cách tính CCU ( concurrent connection ) của game như thế nào ? Cách lấy số liệu CCU ( tổng số ccu của game và số ccu của từng cụm server game ) ?

VNG：游戏怎么计算CCU（concurrent connection）？提取CCU数据方式（游戏CCU总数以及每组服务器的CCU）

* Chờ đối tác check lại với team làm BI Tool rồi confirm sau. Product check với đối tác về thời gian cung cấp cho mình API lấy thông tin CCU của game.

CY回复：

* CY需要再跟BI Tool team确认才能回复，麻烦CY确认后给予反馈。

1. **Log and Support tool:**
2. Các loại log hiện tại game đang có ? Cơ chế lưu trữ log như thế nào ( storage, thời gian lưu trữ, rotate log ) ? VNG cần access vào hệ thống log của game để lấy data làm report, đối tác có hỗ trợ được không ?

VNG：游戏现有的日志种类？

日志保存机制（保存库，保存期限，rotate log）？VNG需要进入 游戏日志系统提取数据（用来做报表），贵方可不可以支持？

* Đã có document các loại log và format.
* Log của game là log file. Mỗi loại log ghi vào file riêng.
* File log tự cắt ra theo giờ. Mỗi giờ 1 file.
* Log đầu tiên sẽ lưu trên từng game server của từng cụm. Sau đó sẽ đẩy về 1 server log chung. Thời điểm là khoảng 2h sáng.
* Trong trường hợp cần thêm thông tin, đối tác không support ghi thêm log mà sẽ cấp account với quyền tương ứng vào db slave để lấy số liệu tương ứng.
* 1 số loại log cần có mỗi giờ để làm số liệu, VNG sẽ gửi request cho đối tác để đối tác chuyển về server backup sớm hơn ( mỗi giờ chuyển 1 lần ).

CY回复：

* 已经提供log格式和描述文档
* 游戏日志为文件格式
* 每一种日志是一个文件夹，每个小时生成一组文件
* 日志在游戏服上保存，每天凌晨2点的时候自动推送到一个共同服务器来保存
* 运营需要更多信息时，CY不会补充日志而提供访问备份数据库的相应权限给VNG上去拿数据
* 有些日志需要每个小时收取来做数据，VNG会提供详细需求，CY支持给这些日志配置相应的推送备份服时间（每个小时推送一次）

1. Trong trường hợp VNG cần bổ sung thêm thông tin vào log có sẵn, hoặc thêm log mới thì có được không ? Thời gian cần để support tối đa là bao lâu ?

VNG：如果VNG需要在现有日志补充信息或者增加新日志，是否可以？最多需要多长时间？

* Đối tác không support thêm / sửa log hiện tại của game. Khi cần lấy thêm dữ liệu không có trong log, đối tác sẽ cung cấp account và cấp quyền tương ứng để lấy data cần thiết trong database slave.

CY回复：

* CY不支持修改/补充现有的日志，如VNG需要没有日志的数据，会提供给VNG访问备份数据库的相应账号与权限以便VNG自己上去找数据

1. Các tool hỗ trợ vận hành như CS Tool ( tool hỗ trợ xử lý yêu cầu của khách hàng như khoá account, mở account …), GMTool ( tool hỗ trợ game như kiểm tra hack, đền bù, thêm/xoá vật phẩm …), Report Tool ( tool report các chỉ số cho game ) đã có hay chưa? GMTool, CSTool … ( nếu có ) phải truy cập thông qua private IP (không dùng Public IP).

Lưu ý : phần GMTool, nếu có feature add tiền vào game thì những action add tiền này đều phải được write log bình thường như các action khác của user

VNG：一些辅助运营工具如CS Tool (处理客户要求如开、关账户)，GMTool（检查黑客、赔偿、增加或删除道具等工具），Report Tool（报告游戏指数的工具）已经有了没？GMTool, CSTool 等（若有）要通过private IP登录（不使用Public IP）。

注意：在GMTool上，如果有发生添加游戏元宝的行为，这些行为都需要跟其他行为一样记录日志

* GMTool có đủ log.

CY回复：

* GMTool有足够Log

1. Nếu VNG cần bổ sung thêm tính năng cho các tool trên thì đối tác support được không ?

VNG：如果VNG需要给上面的一些工具补充其他功能，贵方是否可以支持？

* VNG gửi yêu cầu cho đối tác đánh giá trước để xem có thực hiện được không.

CY回复：

* VNG提前提供详细需求，CY评估是否可以实现。

1. **Để đáp ứng yêu cầu kiểm toán (IFRS) và Build-up KPI report, VNG có các template về log, các bạn vui lòng xem xét apply giúp.**

VNG：为了查账要求（IFRS）以及建立 KPI report，VNG有记录日志有关的样式，请贵方评估批准。

* Đối tác không ghi thêm được log. Các thông tin đã có sẵn trong các log của game, VNG tự collect và build log IFRS theo format của VNG.

CY回复：

* CY不能支持补充Log，所有数据已包含在游戏的Log，VNG自己收集并创建VNG需求的IFRS Log格式

1. **Partner có cung cấp được bản Snaphot tiền tồn của users vào cuối mỗi ngày (23:59:59)** (bao gồm: account\_id, xu\_nạp\_tồn, xu\_thưởng\_tồn, time, svr\_id) không ?

VNG：贵方是否能在每天23:59:59提供给VNG Snaphot-玩家余额表（包括：account\_id，充值余额，赠送值余额，time, svr\_id）？

* Đối tác sẽ cấp quyền cho VNG vào từng server để lấy snapshot db.
* Đối tác mở quyền cho mình truy cậpvào db MySQL của từng cụm server để lấy data shapshot vào thời điểm 23:59:59.
* Đối tác gửi document mô tả data structure để mình lấy đúng dữ liệu cần thiết

CY回复：

* CY会提供给VNG权限进入每个服务器来收取snapshot
* CY提供给VNG访问每组服的MySQL数据库权限以便VNG可以在23:59:59时候获取snapshot数据
* CY提供data structure描述文档以便VNG可以获取正确需要数据