**游戏服务器通用日志规范**

**北京畅游天下网络技术有限公司**

**内部文档 不得外传**

**版本历史**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 更新时间 | 更新内容 | 编写人 |
| V1.0 | 2014-05-19 | 服务器日志新版 | 冯慧姣 |
| V1.1 | 2014-05-19 | 细节修改 | 王胜、冯慧姣 |
| V1.2 | 2014-05-29 | 去掉启动日志；增加规范版本号和步骤号字段；醒目标示日志级别；增加自定义个性化日志的说明 | 冯慧姣 |
| V1.3 | 2014-05-29 | 简化步骤号编码规则 | 冯慧姣 |
| V1.4 | 2014-06-03 | 修改“rolelevel”数据类型为int型 | 冯慧姣 |
| V1.5 | 2014-06-23 | 1.修改“正整数”型字段的默认值为“0”；2.增加login日志备注说明第三条；3修改部分日志序号错误问题；4统一多个日志里“0 失败；1成功” | 冯慧姣 |
| V1.6 | 2014-06-25 | 1.加入日志命名规则和日志存放目录的要求的详细描述。2.修改文件生成规则，生成空文件的时候只打出一个“null”占位生成，不带入其它信息。3.客户端版本“version”增加备注说明：客户端版本号。 | 赵学成、冯慧姣 |
| V1.7 | 2014-07-25 | 修改日志级别说明，增加服务器事件log（一级日志）：serverevent.log.yyyy-mm-dd | 冯慧姣 |
| V1.8 | 2014-08-07 | 部分日志增加字段，已用颜色（橙色）高亮显示。 | 冯慧姣 |
| V1.9 | 2014-09-17 | 1.“关键字段解释”中增加对“ip”表示方法的说明；  2. 在“充值”日志中增加“商品id”字段；  3. 在“升级”日志中增加“升级时长”字段；  4. 将“经验或货币获得”与“货币消耗”日志合并为“货币获得与消耗”日志，且对其中部分原有字段做调整，并增加“行为”字段；  5. 将“物品获得”与“物品消耗”日志合并为“物品获得与消耗”日志，且对其中部分原有字段做调整，并增加“行为”字段；  6.“接受任务”与“完成任务”日志增加“任务类型”字段；  7.“关卡战斗”日志增加“关卡类型”字段；  8.“心跳”日志增加对“时间戳”的备注说明；  9. 增加“商城”一级日志。 | 王燕、冯慧姣 |
| V2.0 | 2016-4-14 | 1.增加“激活码”二级日志;  2.日志目录增加日志存放服务器路径说明  3.login的日志说明中关于roleid部分改成全服唯一； | 李单单 |

## 规范说明（请仔细阅读）

* **日志命名规则：**

以相应埋点日志模块名称和时间组合命名：日志模块名称.log.yyyy-mm-dd

日志模块名称：请使用英文，不要超过15个字符

**如果是按天切分（文件生成的时候，文件名带日期）**

以login举例

当天文件 login.log.2014-05-20

第二天的文件 login.log.2014-05-21

**如果是按小时切分（文件生成的时候，文件名带日期）**

以login举例

当前文件 login.log.2014-05-20-16

下一小时文件 login.log.2014-05-20-17

**注意两种情况下当前文件名称都不是 login.log**

* **日志目录规则：所有埋点日志统一放在 cylog目录下 ，目录名要求英文（尤其WINDOS需要注意）**

注：如果日志是按服务器存放的，请将serverid放在cylog/后。

LINUX举例 /home/$game/log/**cylog**/

WINDOWS d:\$game\log\**cylog**/ （英文目录，不要有空格之类）

* **日志目录+日志命名规范 举例**

**LINUX**

/home/shjx/log/**cylog**/login.log.2014-06-23

/home/shjx/log/**cylog**/login.log.2014-06-22

/home/shjx/log/**cylog**/login.log.2014-06-21

/home/shjx/log/**cylog**/recharge.log.2014-06-23

/home/shjx/log/**cylog**/recharge.2014-06-22

/home/shjx/log/**cylog**/recharge.2014-06-21

**WINDOS**

D:\shjx\log\**cylog**\login.log.2014-06-23

D:\shjx\log\**cylog**\login.log.2014-06-22

D:\shjx\log\**cylog**\login.log.2014-06-21

D:\shjx\log\**cylog**\recharge.log.2014-06-23

D:\shjx\log\**cylog**\recharge.2014-06-22

D:\shjx\log\**cylog**\recharge.2014-06-21

* **文件生成规则：**

每天生成一个日志文件，若没有日志生成，则只打出一个“null”占位生成文件。

* **编码格式：**

所有日志文件要求utf-8无BOM格式编码。

* **分隔符规则**

每条日志占一行，日志字段之间以十六进制数“0x01”分隔（此处无法复制，具体可以看下面截图），最后一个字段后无分隔符；

Java中生成日志的示例代码

                   char c = 0x01;

                   String s = "1111"+c+"2222"+c+"3333";

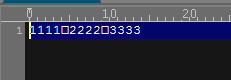
                   File file = new File("d:\\a.txt");

                   file.createNewFile();

                   BufferedWriter bw = new BufferedWriter(new FileWriter(file, true));

                   bw.write(s);

                   bw.close();



* **其他规则：**

1. 日志时间字段，请使用yyyy-mm-dd HH:mi:ss格式。
2. 所有含id的字段都需传数字。
3. 每个字段长度，请不要超过255个字符。
4. **非必须获取字段“字符串”型可返回默认值“null”，“正整数”型返回默认值“0”；必须获取字段若在个别情况下获取不到，“字符串”型返回默认值“null”，“正整数”型返回默认值“0”，并在文档中说明情况。（“0”实际打印出来的不带引号）**

* **日志重要度划分**

**说明：一级日志和二级日志必须埋点**、三级日志建议埋点，日志级别可根据游戏类型和玩法侧重点变化，**三级日志文档需研发与运营共同协商提供，数据团队协助改善后形成最终文档再实施**。

**一级：**登录、登出、充值、创建角色、新手引导、升级、角色登陆、服务器事件

**二级：**经验或货币获得、货币消耗、物品获得、物品消耗、接受任务、完成任务、关卡战斗、完成成就、参与活动、心跳日志

**三级：**个性化埋点日志

## 关键字段解释（重点注意）

1. deviceid设备唯一标识：

**调用SDK提供的接口，此接口可获取客户端本地缓存的设备唯一标示。**

**（调用示例：MBIServiceManager.getInstance().getDeviceId(MainActivity.this);）**

**注：MAC地址取WIFI MAC地址（大写带冒号格式）**

1. appkey： 使用对接billing的时候，提供的appkey。
2. gamechannel： 推广渠道唯一标识，与billing中推广渠道的id值一致。
3. ip: 使用“点分十进制”表示法，如：10.0.0.1。
4. rechargechannel： 充值渠道id,与billing中充值渠道id值一致。
5. **userid ：billing分配的用户userid**
6. serverid 游戏服务器id。
7. roleid 唯一标识用户在不同分区的角色，同一用户在不同分区的角色id不同。
8. 价值虚拟币：可以通过充值方式兑换的游戏虚拟币，例如元宝、钻石等。
9. 游戏代币：除了价值虚拟币外的其它可用来兑换物品或直接消耗的代币。

目录

[规范说明（请仔细阅读） 3](#_Toc448482656)

[关键字段解释（重点注意） 5](#_Toc448482657)

[1. [2050]游戏服务器登录（login） 一级日志 7](#_Toc448482658)

[2. [3025]创建角色（rolebuild） 一级日志 7](#_Toc448482659)

[3. [3030]角色登录（rolelogin） 一级日志 8](#_Toc448482660)

[4. [4010-4990]新手引导（newstages） 一级日志 9](#_Toc448482661)

[5. [9999]登出（logout） 一级日志 10](#_Toc448482662)

[6. [5050]充值（recharge） 一级日志 11](#_Toc448482663)

[7. [6010]升级（levelup） 一级日志 12](#_Toc448482664)

[8. 服务器事件（serverevent） 一级日志 12](#_Toc448482665)

[9. 商城日志（shoptrade） 一级日志 13](#_Toc448482666)

[10. [B1010]货币获得与消耗（money） 二级日志 14](#_Toc448482667)

[11. [B2110]物品获得与消耗（item） 二级日志 15](#_Toc448482668)

[12. [B3110]接受任务（gettask） 二级日志 16](#_Toc448482669)

[13. [B3120]完成任务（finishtask） 二级日志 17](#_Toc448482670)

[14. [B4110]关卡战斗（PVEfight） 二级日志 18](#_Toc448482671)

[15. [B5110]完成成就（achievement） 二级日志 19](#_Toc448482672)

[16. [B6110]参与活动（activity） 二级日志 19](#_Toc448482673)

[17. [B7110]激活码激活（activationcode） 二级日志 20](#_Toc448482674)

[18. [B9990]心跳日志（heart） 二级日志 20](#_Toc448482675)

[自定义个性化日志说明 21](#_Toc448482676)

### [2050]游戏服务器登录（login） 一级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：login.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户进入游戏服务器时记录， | | | | | |
| 备注：1.登陆动作在创建角色和新手引导之前，首次登陆角色id和角色名可为空；2.账号id是billing分配给玩家的唯一标示，在所有游戏服唯一；角色id是玩家在进入到某个游戏服务器时下生成的角色id，在所有游戏服唯一（以防合服）；**3.此日志是一个核心日志，必须打印，部分游戏没有建立角色的过程（比如部分卡牌游戏），可不打“创建角色”和“角色登陆”日志。** | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 | 客户端版本号 |
| 4 | 日志模块名 | login | 字符串 | 是 | 默认值“login” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“2050” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 | 埋点完成后给出服务器id的对照表 |
| 8 | 推广渠道id | gamechannel | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 账号id | userid | 字符串 | 是 | billing生成的userid |
| 10 | 账户名 | accname | 字符串 | 是 | 畅游玩家输入的注册账号或第三方平台传回的id |
| 11 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 | 首次登陆可为空，默认值“null” |
| 12 | 角色名 | rolename | 字符串 | 是 | 首次登陆可为空，默认值“null” |
| 13 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 | 首次登陆默认为最低等级 |
| 14 | 设备唯一标识 | deviceid | 字符串 | 是 |  |
| 15 | 登录ip | ip | 字符串 | 是 |  |
| 16 | 价值虚拟币总量 | valueamount | 正整数 | 是 | 价值虚拟币例如：钻石、元宝等 |

### [3025]创建角色（rolebuild） 一级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：rolebuild.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户进入某个游戏服务器创建角色完成时记录 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | rolebuild | 字符串 | 是 | 默认值“rolebuild” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“3025” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 推广渠道id | gamechannel | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 11 | 角色名称 | rolename | 字符串 | 是 |  |
| 12 | 角色职业id | roletypeid | 字符串 | 否 | 埋点完成后返回角色职业id的对照表 |

### [3030]角色登录（rolelogin） 一级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：rolelogin.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：新玩家在创建完角色之后加载进入游戏场景时记录和老玩家在选完角色加载进入游戏场景时记录 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | rolelogin | 字符串 | 是 | 默认值“rolelogin” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“3030” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 | 埋点完成后给出服务器id的对照表 |
| 8 | 推广渠道id | gamechannel | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 账号id | userid | 字符串 | 是 | billing生成的userid |
| 10 | 账户名 | accname | 字符串 | 是 | 畅游玩家输入的注册账号或第三方平台传回的id |
| 11 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 12 | 角色名 | rolename | 字符串 | 是 |  |
| 13 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 14 | 设备唯一标识 | deviceid | 字符串 | 是 |  |
| 15 | 价值虚拟币总量 | valueamount | 正整数 | 是 | 价值虚拟币例如：钻石、元宝等 |

### [4010-4990]新手引导（newstages） 一级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：newstages.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户完成每步新手引导时记录 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 编号 | 备注 | 格式 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | newstages | 字符串 | 是 | 默认值“newstages” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 规则见下方说明 |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 推广渠道id | gamechannel | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 11 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 12 | 新手引导步id | eventid | 字符串 | 是 | 埋点完成后给出对照表 |

**新手引导步骤号说明:**

|  |  |
| --- | --- |
| 新手引导步 | 步骤号 |
| 新手引导第1步 | 4010 |
| 新手引导第2步 | 4020 |
| 新手引导第3步 | 4030 |
| 新手引导第4步 | 4040 |
| 新手引导第5步 | 4050 |
| 新手引导第6步 | 4060 |
| 新手引导第7步 | 4070 |
| 新手引导第8步 | 4080 |
| 新手引导第9步 | 4090 |
| 新手引导第10步 | 4100 |
| …… | …… |
| 新手引导第99步 | 4990 |

### [9999]登出（logout） 一级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：logout.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：玩家退出游戏时打印（退出动作包含：正常退出、杀进程、锁屏、切入后台足够长时间） | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | logout | 字符串 | 是 | 默认值“logout” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“9999” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 推广渠道id | gamechannel | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 账户名 | accname | 字符串 | 是 |  |
| 11 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 12 | 角色名称 | rolename | 字符串 | 是 |  |
| 13 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 14 | 设备唯一标识 | deviceid | 字符串 | 是 |  |
| 15 | 价值虚拟币总量 | valueamount | 正整数 | 是 | 例如：钻石、元宝等 |
| 16 | 在线时长（单位S） | onlinetimes | 正整数 | 是 |  |
| 17 | Vip等级 | Vip | 字符串 | 否 |  |
| 18 | 剩余体力值 | energy | 正整数 | 否 |  |

### [5050]充值（recharge） 一级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：recharge.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户充值成功并发货成功时记录 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | recharge | 字符串 | 是 | 默认值“recharge” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“5050” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 推广渠道id | gamechannel | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 11 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 12 | 充值额度（RMB元） | amount | 浮点数 | 是 | 例如：6.0 |
| 13 | 充值渠道id | rechargechannel | 字符串 | 是 | 与billing里“支付渠道”一致，例如：3006（91）、2001（AppStore）等 |
| 14 | 价值虚拟币数量 | valuequantity | 正整数 | 是 | 当次充值所兑换的虚拟币数量 |
| 15 | 币种 | currency | 字符串 | 是 | 1:人民币元；11：人民币分 |
| 16 | 用户进行充值时设备的ip | ip | 字符串 | 是 |  |
| 17 | 价值虚拟币总量 | valueamount | 正整数 | 是 | 充值后用户的虚拟币数量 |
| 18 | Vip等级 | Vip | 字符串 | 否 | 充值后的VIP等级 |
| 19 | 商品id | itemid | 字符串 | 否 | 充值时直接购买到的商品，如“月卡”、“季卡”、“某一档位的元宝（60元宝）”等，埋点完成后给出id对照表；若无则返回默认值“null” |

### [6010]升级（levelup） 一级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：levelup.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户升级时记录 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | levelup | 字符串 | 是 | 默认值“levelup” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“6010” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色名 | rolename | 字符串 | 是 |  |
| 11 | 升级后等级 | rolelevelaf | 正整数 | 是 |  |
| 12 | 升级前等级 | rolelevelbf | 正整数 | 是 |  |
| 13 | 升级时长 | time（单位S） | 正整数 | 否 | 角色从上一等级升级到当前等级所需的时间（仅指在游戏内的时间，不包含离线时间） |

### 服务器事件（serverevent） 一级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：serverevent.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：时间发生时打印 | | | | | |
| 备注：打印此日志前需先与**技术经理**共同商定SDK、billing、服务器端分别记录哪些行为，定义每个行为的行为号，再进行打印 | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | SDK版本号 | sdkversion | 字符串 | 是 | 如：v1.07，由SDK传回 |
| 4 | 系统 | system | 字符串 | 是 | 分服打印：“IOS”或“android”，混服打印：“all”（ios和Android混服） |
| 5 | 推广渠道id | gamechannel | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 设备唯一标识 | deviceid | 字符串 | 是 |  |
| 7 | 账号id | userid | 字符串 | 是 | billing生成的userid，未能获取的情况下填默认值“null” |
| 8 | \_行为号 | code | 字符串 | 是 | 与billing、SDK行为号定义规则保持一致，最终返回对照表 |
| 9 | 客户端版本号 | version | 字符串 | 是 |  |

### 商城日志（shoptrade） 一级日志

日志名称：shoptrade.log.yyyy-mm-dd

打点时机：用户进行商城物品购买时记录

备注：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | shoptrade | 字符串 | 是 | 默认值“shoptrade” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 7 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 10 | 商品类型id | itemtypeid | 字符串 | 是 | 0.货币；1.卡牌；2.装备；3.道具。按此规则定义id，埋点完成后返回最终对照表。商品为物品时，“商品类型id”与“物品获得与消耗”日志中的“物品类型id”一致。 |
| 11 | 商品id | itemid | 字符串 | 是 | 若商品为物品，“商品id“应与”物品获得与消耗“日志中的”物品id“一致；若商品为货币，”商品类型id“应与”货币获得与消耗“日志中的”货币id“一致。 |
| 12 | 商品数量 | itemcount | 正整数 | 是 |  |
| 13 | 消耗货币id | moneytypeid | 字符串 | 是 | “消耗货币id“应与”货币获得与消耗“日志中的”货币id“一致。 |
| 14 | 消耗货币数量 | moneycount | 正整数 | 是 |  |

### [B1010]货币获得与消耗（money） 二级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：money.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户获得或消耗货币时记录（货币包含所有能兑换游戏内道具或物品的代币） | | | | | |
| 备注：1.同一类型的不同的货币id不一样，例如游戏内若有两种游戏代币，需分开; 2.需要尽量穷尽各种获得方式。 | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | money | 字符串 | 是 | 默认值“money” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值”B1010” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 11 | 获得或消耗方式id | causeid | 字符串 | 是 | 自定义货币获得和消耗方式id,埋点完成后返回最终对照表 |
| 12 | 获得或消耗数量 | quantity | 正整数 | 是 |  |
| 13 | 获得或消耗后总量 | total | 正整数 | 是 |  |
| 14 | 货币id | typeid | 字符串 | 是 | (1.价值虚拟币;2.游戏代币;按此规则增加id,埋点完成后返回最终对照表 |
| 15 | Vip等级 | Vip | 字符串 | 否 |  |
| 16 | 获得与消耗位置 | location | 字符串 | 否 | 对于“获得或消耗方式”里能定位到具体获得或消耗位置的，在此返回具体位置，并给出对照表，如不能返回默认值“null”。例如：获得方式是“副本掉落”，这里记录具体的副本或者关卡ID. |
| 17 | 行为 | action | 整数 | 是 | （1.获得；-1.消耗，埋点完成后返回最终对照表） |

### [B2110]物品获得与消耗（item） 二级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：item.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户获得或消耗除经验和货币外的其它任何物品时记录 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | item | 字符串 | 是 | 默认值“item” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“B2110” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 11 | 物品类型id | itemtypeid | 字符串 | 是 | （1.卡牌；2.装备；3.道具）按此规则增加id，埋点完成后给出最终对照表 |
| 12 | 物品id | itemid | 字符串 | 是 | 返回游戏内卡牌、装备、卡牌碎片、道具等的id（id唯一指向某种物品） |
| 13 | 获得或消耗方式id | causeid | 字符串 | 是 | 自定义物品获得和消耗方式id，如“物品获得”可分为：1.钻石商城购买；2.普通关卡掉落；3.boss关卡掉落等。“物品消耗”可分为：1.卡牌出售；2.装备出售；3.卡牌升级消耗等。埋点完成后给出最终对照表 |
| 14 | 获得或消耗数量 | quantity | 正整数 | 是 |  |
| 15 | Vip等级 | Vip | 字符串 | 否 |  |
| 16 | 获得或消耗位置 | location | 字符串 | 否 | 对于“获得或消耗方式”里能定位到具体获得或消耗位置的，在此返回具体位置，并给出对照表，如不能返回默认值“null”。例如：获得方式是“副本掉落”，这里记录具体的副本或者关卡ID. |
| 17 | 行为 | action | 整数 | 是 | （1.获得；-1.消耗，埋点完成后返回最终对照表） |

### [B3110]接受任务（gettask） 二级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：gettask.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户每次接受任务时记录一条 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | gettask | 字符串 | 是 | 默认值“gettask” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“B3110” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 11 | 任务id | taskid | 字符串 | 是 | 埋点完成后给出对照表 |
| 12 | 接受结果 | result | 字符串 | 是 | 0 失败；1 成功 |
| 13 | 任务类型 | tasktype | 字符串 | 否 | 1.普通任务 2 精英任务 若任务有此类难度区分，需作出区分；若无可直接返回默认值“null” |

### [B3120]完成任务（finishtask） 二级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：finishtask.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户完成任务时记录 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | finishtask | 字符串 | 是 | 默认值“finishtask” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“B3120” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 11 | 任务id | taskid | 字符串 | 是 |  |
| 12 | 完成结果 | result | 字符串 | 是 | 0 失败；1 成功 |
| 13 | 任务类型 | tasktype | 字符串 | 否 | 1.普通任务 2 精英任务 若任务有此类难度区分，需作出区分；若无可直接返回默认值“null” |

### [B4110]关卡战斗（PVEfight） 二级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：PVEfight.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户进行pve战斗时记录 | | | | | |
| 备注：根据游戏类型不同可选择获取“关卡id”"npcid""地图id"，三个字段不能全部为null | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | pvefight | 字符串 | 是 | 默认值“pvefight” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“B4110” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 11 | 关卡id | stageid | 字符串 | 否 | 默认值“null” |
| 12 | 战斗类型 | Type | 字符串 | 是 | 1.普通战斗；2.自动战斗；3.扫荡 |
| 13 | npcid | npcid | 字符串 | 否 | 默认值“null” |
| 14 | 战斗结果 | result | 字符串 | 是 | 0 失败；1 成功 |
| 15 | 地图id | mapid | 字符串 | 否 | 默认值“null” |
| 16 | 评价星级 | star | 字符串 | 否 | 默认值“null” |
| 17 | 关卡类型 | stagetype | 字符串 | 否 | 1.普通副本 2.精英副本 若关卡有此类难度区分，需作出区分；若无可直接返回默认值“null” |

### [B5110]完成成就（achievement） 二级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：achievement.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户完成成就时记录 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | achievement | 字符串 | 是 | 默认值“achievement” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“B5110” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 11 | 成就id | achievementid | 字符串 | 是 | 埋点完成后给出对照表 |

### [B6110]参与活动（activity） 二级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：activity.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户参与活动时记录 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | activity | 字符串 | 是 | 默认值“activity” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“B6110” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 11 | 活动id | activityid | 字符串 | 是 | 埋点完成后给出对照表 |

### [B7110]激活码激活（activationcode） 二级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：activationcode.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：用户参与活动时记录 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | activationcode | 字符串 | 是 | 默认值“activationcode” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“B7110” |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |
| 11 | 激活码id | codeid | 字符串 | 是 | 玩家输入的激活码或礼包码 |
| 12 | 礼包id | itemid | 字符串 | 是 | 激活码对应的礼包编号 |

### [B9990]心跳日志（heart） 二级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：heart.log.yyyy-mm-dd | | | | | |
| 打点时机：每1分钟记录一次 | | | | | |
| 备注：记录的时间起点必须从特定小时的某一10分钟起，比如11:31分开服，记录时间起点为：11:40；且必须记录开服后每个小时的00分、10分、20分、30分、40分、50分的数据。 | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间戳 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | heart | 字符串 | 是 | 默认值“heart” |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 默认值“B9990” |
| 7 | 游戏服务器id | serverId | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 在线用户数 | onlineuser | 正整数 | 是 |  |

## 自定义个性化日志说明

1. **研发根据游戏特性自行制作个性化日志，规范的制作需要严格按照“规范说明”“关键字段解释”里的要求来完成。**
2. **个性化日志无需另起文档，直接在最后一个通用日志“心跳日志”之后，将此日志规范完善成游戏的服务器端最终文档。**
3. **每个个性化日志规范必须包含以下信息：**

标题：[步骤号]日志中文名（日志英文名） 三级日志

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日志名称：xxxx.log.yyyy-mm-dd 【xxxx为自定义日志名，必须是英文】 | | | | | |
| 打点时机： 【描述日志是在什么哪步操作下生成】 | | | | | |
| 备注： | | | | | |
| 序号 | 字段名称 | 英文名称 | 字段类型 | 是否必填 | 备注 |
| 1 | 时间 | yyyy-mm-dd HH:mi:ss | 字符串 | 是 |  |
| 2 | 游戏标识 | appkey | 字符串 | 是 |  |
| 3 | 客户端版本 | version | 字符串 | 是 |  |
| 4 | 日志模块名 | xxxx | 字符串 | 是 | 与日志名相同 |
| 5 | 服务器日志规范版本号 | normversion | 字符串 | 是 |  |
| 6 | 步骤号 | stepnumid | 字符串 | 是 | 见下方说明 |
| 7 | 游戏服务器id | serverid | 字符串 | 是 |  |
| 8 | 账号id | userid | 字符串 | 是 |  |
| 9 | 角色id | roleid | 字符串 | 是 |  |
| 10 | 角色等级 | rolelevel | 正整数 | 是 |  |

1. **个性化日志步骤号规则说明：**

个性化日志属于三级日志，从C0100开始，C代表三级日志，前两位01代表日志类型，不同日志不同编号，最后两位代表玩家动作（如之前提到的获得与消耗），编码最大为C9999。