**游戏服搭建：**

1. “服务器运行环境”此目录为服务器运行环境，即服务器主要程序运行的地方，开启这里的程序服务器就跑起来了
2. 这个目录基本不包含什么配置，策划使用仅需改服务器名就行了
3. 策划更新完本目录后，更改“服务器运行环境\xmds-server\conf\self.conf”文件，修改game.name参数，改为自己想叫的名字就行了
4. 启动服务器：xmds-server\xmds-game.bat双击运行文件，每个策划都可以开自己服了
5. 服务器数据配置文件在：正式脚本\json，改完后不要忘了转成json才有效

该目录下已有说明文档，请仔细阅读

1. 如需测试服生效，则需要传到SVN

**战斗服搭建：**

1. 战斗服所在目录是“服务器运行环境\ Release\_cehua”，与游戏服同级，直接从SVN上拉
2. 战斗服读的配置是在项目库的GameEditors下，这个已经配置好了，不用更改
3. 战斗服的端口都配置好了，不用更改
4. 启动战斗服双击Release\_cehua目录下的test.exe即可，可以做快捷方式到桌面
5. 游戏服连接战斗服的指向需要更改一下，还是“服务器运行环境\xmds-server\conf\self.conf”这个文件，里面有个battle.ice.host参数，改为127.0.0.1，即可连接本地战斗服，当然如果要连公共战斗服就改这个ip到公共服IP，端口默认都不用改
6. 开启服务器顺序：先开战斗服，再开游戏服，不然不保证正确。