

游戏联机对战引擎

词汇表

产品文档



腾讯云

【 版权声明 】

©2013–2022 腾讯云版权所有

本文档（含所有文字、数据、图片等内容）完整的著作权归腾讯云计算（北京）有限责任公司单独所有，未经腾讯云事先明确书面许可，任何主体不得以任何形式复制、修改、使用、抄袭、传播本文档全部或部分内容。前述行为构成对腾讯云著作权的侵犯，腾讯云将依法采取措施追究法律责任。

【 商标声明 】



及其它腾讯云服务相关的商标均为腾讯云计算（北京）有限责任公司及其关联公司所有。本文档涉及的第三方主体的商标，依法由权利人所有。未经腾讯云及有关权利人书面许可，任何主体不得以任何方式对前述商标进行使用、复制、修改、传播、抄录等行为，否则将构成对腾讯云及有关权利人商标权的侵犯，腾讯云将依法采取措施追究法律责任。

【 服务声明 】

本文档意在向您介绍腾讯云全部或部分产品、服务的当时的相关概况，部分产品、服务的内容可能不时有所调整。您所购买的腾讯云产品、服务的种类、服务标准等应由您与腾讯云之间的商业合同约定，除非双方另有约定，否则，腾讯云对本文档内容不做任何明示或默示的承诺或保证。

【 联系我们 】

我们致力于为您提供个性化的售前购买咨询服务，及相应的技术售后服务，任何问题请联系 4009100100。

词汇表

最近更新时间：2022-01-18 16:16:59

帧同步

帧同步是一种前后端数据同步的方式，一般应用于对实时性要求很高的网络游戏。

帧同步过程

各客户端实时上传操作指令集；服务端保存这些操作指令集，并在下一帧将其广播给所有客户端；客户端收到指令集后分别按帧序执行指令集中的操作。

状态同步

同步的是游戏中的各种状态。

同步流程

客户端上传操作到服务器，服务器收到后计算游戏行为的结果，即技能逻辑。

战斗计算都由服务器运算，然后以广播的方式下发游戏中各种状态，客户端收到状态后，更新自己本地的动作状态、Buff 状态、位置等，该方式多用于回合制游戏。

玩家匹配

玩家发起匹配请求，小游戏联机对战引擎将玩家按一定条件匹配在一起，超时即不再匹配，需要重新发起匹配。

房间匹配

玩家发起匹配请求，匹配成功加入房间，匹配不成功创建房间。