多 人 游 戏

同乐技术

# 前 言

在非本地多人的情况下，无论是专用服务器还是监听服务器，他们信息传输的方式都是：

对于客户端：

首先由某一客户端将需要同步的信息同步到服务器，再由服务器将需要同步的信息同步到所有客户端。

对于服务器：

每时每刻尽可能地去获取**各个**客户端的需要同步的数据，再将这些数据分发给**每个**客户端。（注意**各个**和**每个**的区别）

那么，现在我们研究的重点，就是：什么样的数据需要进行同步呢？

很显然，UI是不用同步的

同时，很显然，伤害和SpawnActor的实例是需要同步的。

下文中的多人游戏使用的是Lan多人，也就是局域网多人。对于Steam多人、Tencent多人等请参考对应的文档。

同时，本文档使用开源插件Advanced Steam Sessions

虽然这里有Steam名称，也有支持Steam的功能，但我们并不使用

插件网址：<https://vreue4.com/advanced-sessions-binaries>

同时，我们还需要另外一个插件：Online Subsystem Steam。

这两个插件是相互呼应的。如果我们并没有使用Advanced Steam Sessions，使用的插件就可以是Online Subsystem。当然，使用不同的插件时，使用的函数也就不一样了。

# 目 录

[前 言 2](#_Toc24604)

[目 录 3](#_Toc22170)

# 配 置

首先配置插件环境