**游戏指令**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **功能** | **客户端请求指令** | | **服务器响应** | | |
| **指令号** | **协议体** | **指令名** | **指令号** | **协议体** |
| **登录** | 101 | PBCommonMsg  strPar1:玩家昵称 | **登录成功** | 101 | PBCommonMsg  intPar1:玩家id |
| **开始撮合** | 201 | PBRequestStartGame | **准备撮合** | 1042 | PBCommonMsg  intPar1:匹配一轮的时长（单位毫秒） |
| **开始加载** | 1001 | PBGameLoadingMsg |
| **上报加载进度** | 202 | PBGameLoadingRecvMsg | **同步加载进度** | 1010 | PBGameLoadingProcessMsg |
| **游戏开始倒计时** | 1026 | PBCommonMsg  IntPar1:倒计时（单位毫秒） |
| **游戏正式开始** | 1002 | 无 |
| **移动指令** | 203 | PBMoveRecvMsg | **移动同步** | 1024 | PBLivingMoveMsg |
| **移动停止** | 205 | PBMoveStopReqMsg | **移动停止** | 1025 | PBMoveStopMsg |
| **心跳** | 001 | PBPingReq | **心跳** | 001 | PBPingResp |
|  |  |  | **移动轨迹** | 1011 | PBMoveCurPointMsg |
| **使用技能** | 204 | PBSkillStartRecv | **技能开始** | 1004 | PBSkillStartSend |
| **锁定目标** | 1005 | PBSkillLockTargetSend |
| **技能释放** | 1006 | PBSkillReleaseSend |
| **血量变化** | 1015 | PBUpdateHpSend |
| **属性变更** | 1020 | PBUpdateAttributeMsg |
| **技能停止** | 1007 | PBSkillStopSend |
| **添加生物** | 1013 | PBGameAddLivingMsg |
| **生物死亡** | 1016 | PBGameRemoveLivingMsg |
| **换弹夹** | 1048 | PBSkillCoolTimeMsg |
| **新加的buff** | 1008 | PBAddBuffMsg |
| **移除buff** | 1009 | PBRemoveBuffMsg |
| **打断技能** | 1037 | PBSkillInterruptReq |  |  |  |
|  |  |  | **冲刺** | 1019 | PBUpdatePosMsg |
|  |  |  | **强制位移** | 1029 | PBLivingForceMoveMsg |
|  |  |  | **强制停止** | 1030 | PBMoveStopMsg |
|  |  |  | **冲锋** | 1032 | PBForwardMoveResp |
|  |  |  | **被冲锋** | 1034 | PBBeForwardMoveResp |
|  |  |  | **复活等待时间** | 1023 | PBPVPRebornTimeMsg |
|  |  |  | **生物复活** | 1017 | PBReviveLivingMsg |
|  |  |  | **加待提交元素** | 1050 | PBCommonMsg  intPar1:生物id  IntPar2:增加值  Intpar3:总值 |
|  |  |  | **加经验** | 1051 | PBCommonMsg  intPar1:生物id  IntPar2:玩家等级  boolPar1:是否升级 |
|  |  |  | **~~游戏结算倒计时~~** | 1052 | PBCommonMsg  intPar1：倒计时时长（单位毫秒） |
|  |  |  | **游戏结算** | **1003** | PBGameOverMsg |
|  |  |  | **击杀数** | **1053** | PBCommonMsg  IntPar1:击杀数 |
|  |  |  | **死亡数** | **1054** | PBCommonMsg  IntPar1:死亡数 |
|  |  |  | **助攻数** | **1055** | PBCommonMsg  IntPar1:助攻数 |
| 复活换英雄 | 1057 | PBChangeHeroReq |  |  |  |
|  |  |  | **阵营元素变化** | **1058** | PBCampScoreResp |
|  |  |  | **超级元素塔出生** | 1059 | 无 |
| 退出游戏 | 1060 | 无 | **退出游戏** | 1060 | 无 |

**\*注：**

1. PBCommonMsg通用于字段较少的情况，在协议文档中会详细描述字段含义，用法。其他协议文件见pb源文件。

2.PB文件msg命名增加“PB”前缀