协议

【{消息对象

T：time, //时间

CN:N, //客户端操作序列号

SN:N, //服务器端操作序列号

FROM:”ID”, //发起者玩家ID

TO:”ID”, //接受者玩家ID

TYPE:N， //消息类型

DATA:{

ORI:”ID”, //发起者角色ID

ACTION:”STRING”, //动作名称

PRAM:[“1”,”2”….], //参数

}

RETURNTYPE:N, //返回类型

RETURNVALUE:[{

target:”ID”, //被作用者

attribute:{

HP:N,

………

}

},

{……..}

},

{………}

】

TYPE:

1:系统信息（玩家登陆，公告，出错等）

2:战斗信息

3:应答信息

4:剧情信息（大地图）

5:战场地图（map ini）（包括选择的武将信息）

6:存档信息

7:脚本信息

21:玩家信息

22:买卖信息

23:物品信息

24:角色信息

RETURNTYPE：

0:正确，读取returnvalue的KEY/VALUE

非0:错误，读取returnvalue的字符串错误信息