

文件编号	-	作 者	大魔王
文档版本	1.3.2	最后修改日期	2018 年 1 月 6 日

官方对战平台 API 说明文档



编 写 人：大魔王

编写时间：2017 年 1 月 19 日

版本号	日期	说明	修订人
1.0	2017/1/15	创建文档	大魔王
1.1	2017/1/15	增加了新纪元传奇作者小鬼提供的获取时间说明	大魔王
1.2	2017/1/19	重写了服务器存档展示的教学, 之前的教学有误, 会导致无法展示数据。	大魔王
1.2a	2017/1/27	完善房间展示教学。	大魔王
1.3	2017/5/28	-增加了获取公会名 -增加了判断服务器存档读取成功（设置房间显示一定要加这个判断）详见：四、设置房间展示 -增加了判断公会职位（会长、管理、成员） -增加了获取玩家在地图等级排行榜中的名次（只限 1000 名内） -增加了获取判断主播（蓝 V） -增加了判断职业选手（红 V） -增加了获取天梯段位 -增加了获取天梯名次 -增加了设置天梯相关的所有 API	大魔王
1.3.1(new)	2017/8/19	增加全局存档读取功能	大魔王
1.3.2(new)	2018/1/6	增加服务器存档防刷分的教学	大魔王

前言

当你看到这份教程的时候，我很开心，说明你终于想认真的搞事了！
我也曾担任过地图作者，理解作者们的辛酸和不容易，每个作者都为了自己的兴趣/爱好/理想去制作并完善一张地图。
作者们要面对的不单单是日日夜夜的制作压力，还要面对玩家的谩骂。
每一个地图作者都特别的不容易。
可惜文档中不能插入 bgm，不然我一定会插播一首音乐。
推荐一首音乐：your will remember



我利用自己空闲的时间将官方对战平台所提供的 API 简单的描述了出来

希望这份文档能对你有帮助。

最后：

我们是什么？

我们是 WAR3 爱好者

我们是什么？

我们是 WAR3-RPG 地图作者

我们是什么？

我们既是 WAR3！

是的，感谢 WAR3 成就了我们，也感谢你们造就了 WAR3！

-此教程会不断改进，欢迎大家提出更多建议

-官方对战平台大魔王-（鬼才耗子）

新的话语

可能你还在犹豫为什么要用官方的 API，官方的 API 到底能对你的地图带来什么好处

新的制作理念

有一句话我一直想说，一个游戏如果只靠游戏性，用户难免会玩腻，但是多了些平台 API 提供的用户互动，会增加很长的生命力。

当你使用了官方 API 一周，你会发现你不只是在做游戏性，你已经是在做人与人之间的互动，在利用心理学去完成人和人之间的游戏了。

小故事：

微信以前有个很 LOW 的游戏叫打飞机，画面比不过任何作者做的地图，但是他关联起来了玩家之间的数据做为排行榜，于是玩家居然为了这个排行榜去玩很 LOW 的游戏，这就是玩家心理学了。



在后续我会提供大家各种各样的 API 来提高各位作者的地图生命力！

目录

前言.....	3
新的话语.....	4
目录.....	5
一、 DZAPI 说明.....	6
二、 获取玩家等级的使用方法.....	7
三、 服务器存档说明.....	9
四、 房间展示.....	11
五、 地图测试服的使用方法.....	14
六、 获取时间的 API 使用方法.....	15
七、 获取公会信息.....	19
八、 地图排行榜.....	20
九、 全局存档-读取.....	21
十、 服务器存档防刷分.....	22
十一、 未来.....	24

一、DZAPI 说明

➤ 下载

官方作者群文件中的[服务器存档 API.rar](#)

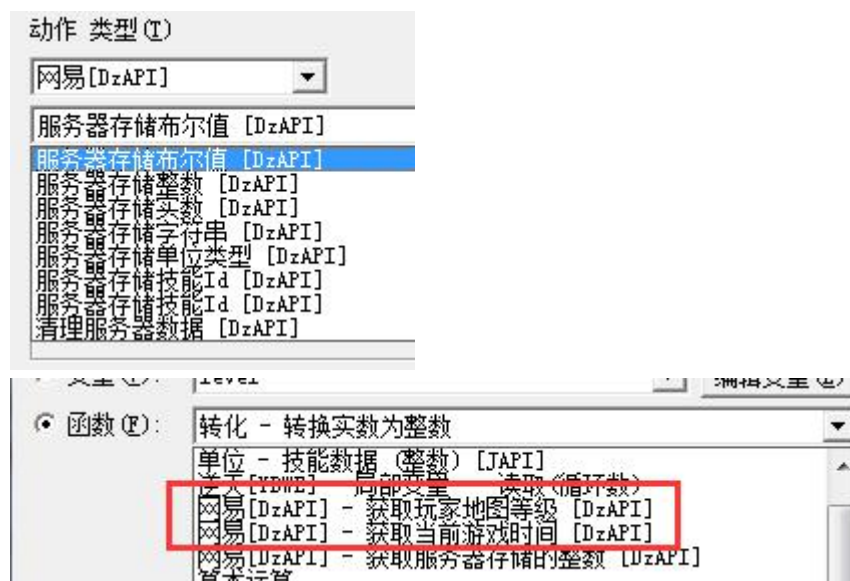
群号：534651788

如果编辑器不兼容你可以试试[咸鱼编辑器](#)、新月编辑器都已支持 DZAPI！



➤ API

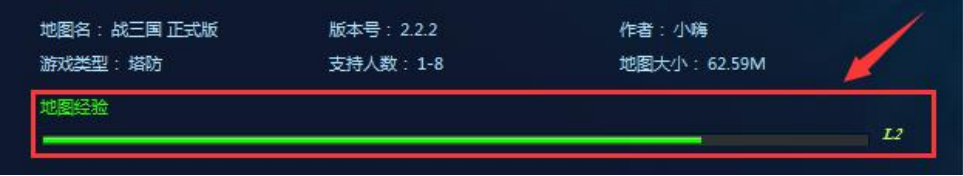
API 包含[获取玩家地图等级](#)、[获取服务器时间](#)、[服务器存档](#)



二、获取玩家等级的使用方法

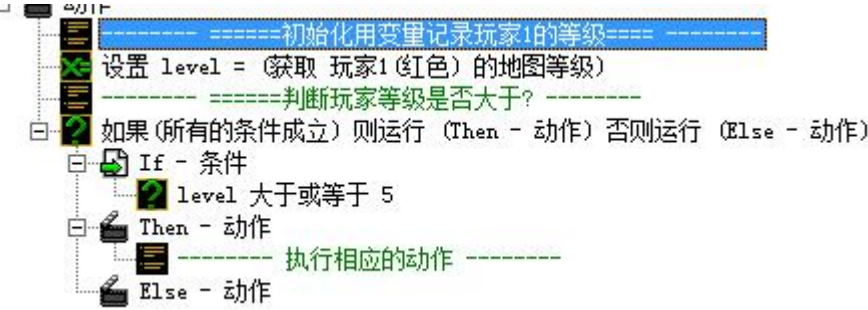
问：什么是玩家地图等级？

答：玩家进行的游戏总时长，与局数、胜负没有任何关系。



➤ 使用方法：

以下简单用变量记录了玩家 1 的等级，实际情况中要用数组记录每个玩家的等级



➤ 升级公式：

玩家地图等级	需要的游戏总时长（单位小时）
2	1
5	16
10	81
15	196
20	361
26	528

➤ 地图等级可以实现什么？

来看看其他地图是怎么做的吧。

注意：非大厅单机测试结果为 10，自定义房间测试结果为 0

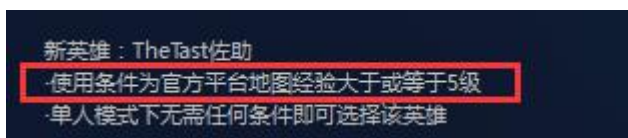
战三国

地图等级可以解锁相应的翅膀和坐骑。



火影忍者羁绊 II

地图等级可以解锁英雄选择



大魔王的建议：

地图等级是鼓励玩家多玩，常玩地图的指标之一

可以用来解锁隐藏英雄，增加皮肤、翅膀，来增加玩家对游戏的热爱和黏性。

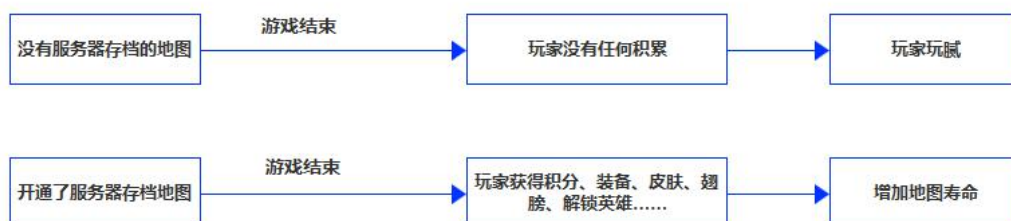
毕竟多玩你的地图，就算挂机！也对你有好处啊！

三、服务器存档说明

我始终觉得作为一名优秀的地图作者需要拥有一个清醒思路的头脑，然后才是强大过硬的地图技术。

让我们先弄清楚什么是服务器存档

很多作者看到服务器存档会想到，ORPG！不不不不，服务器存档是指把地图中玩家的数据存储在服务器上，无论是对抗地图、防守地图、塔防地图、还是 ORPG……等等，不论你是什么地图类型，都能利用服务器存档做出很多好玩的功能



➤ 服务器存档的规则：

- 1、玩家在游戏中才能保存数据
- 2、玩家进行新的游戏才能读取到新的数据
- 3、玩家离开游戏后无法存档
- 4、游戏中可以多次存储数据，只保存最后一次的数据。
- 5、一张地图最多申请 100 个 KEY，每个 KEY 的数据名和值最多 63 个字母/符号/数字。最多存储 23 个中文字。
- 6、一次性上传大量存档会根据玩家网络造成延迟
- 7、数据名不能为中文
- 8、KEY 值一定要记好，每个 KEY 都会占用一个存储位置，不能存空字符串
- 9、清除玩家的存档 KEY 名称目前有作者反馈无效，未来会优化，目前请牢记好每个 KEY，不要随意更改。

➤ 服务器存档实例

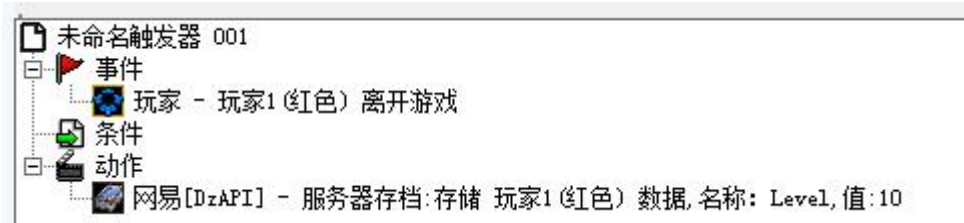
正确的存储方法

```
----- 建议每局初始化时读取一次数据，之后用变量记录，存变量如下图所示 -----
----- 游戏开始2秒 -----
X 设置 level = (获取玩家1(红色) 数据名称:level 里存储的整数。)
----- 数据发生变化 -----
X 设置 level = (level + 1)
----- 保存 -----
网易[DzAPI] - 服务器存档:存储 玩家1(红色) 数据,名称: Level,值:level
```

➤ 错误的存储方法



千万不能退出游戏的时候存，无效！



➤ 如何做玩家退出的存储

打比方，有个作者想统计逃跑数，
那么需要在初始化给每个玩家的逃跑数+1 并且存储
游戏结束时，给每个玩家逃跑数-1，并且存储。

特别提示根据地图类型不同，游戏结束方式有很多种，比如对抗地图拆家会结束，一边全部跑完也会结束，不要遗漏任何一个结束的地方。

➤ 平台中的 ORPG 是如何做的存储？

- 1、新纪元传奇-数据发生变化后立刻存储，自动。（推荐）
- 2、幻境神话-玩家输入保存命令后存储。（弊端：一次性上传大量数据，造成延迟）
- 3、暗黑-玩家输入保存命令后存储

服务器存档小功能（带新功能-大魔王推荐）

一个游戏如果玩家提升不上去，很大原因新手进入变少了，比如刘德华，大家都知道刘德华，不是刘德华不出名，而是新生代的人不喜欢刘德华了。

所以我们需要一个带新的功能，让第一次玩地图的玩家体验最好然后留下来！

思路：

所有玩家做一个服务器存档变量，作为带新次数，上限你自己定。达到上限将不获得奖励。这个你可以根据时间来清，比如每天带新人一次获得一次奖励，每天只能一次。

新人的定义：建议地图等级小于 2

奖励：定一个奖励用于发放给带新的玩家，哪怕他自己创建小号去刷也没关系，口碑传出去了，这张地图对新人友好。

通过每次开局游戏判断玩家地图等级，本局中有几个新人几个老人，游戏进行超过多少分钟后，可以发放老人、新人不同的奖励。

四、房间展示

特别说明一下，如果你是看 1.1 版本的教学，需要重新装载 API，群文件名：DZAPI1.2 版（特别注意已经装过 API 的编辑器，无法装新的 API，请使用从未安装过 DZAPI 的编辑器）

➤ 什么是房间展示？

就是将你地图中的数据显示在平台的房间/个人战绩中（跟服务器存档没半毛钱关系），如下图：

栏目名：目前最多展示 3 个，未来平台的 UI 调整后会考虑开放更多展示栏位！（最多显示 3 个字，超过 3 个字会显示省略号）

内容：可以显示中文，可以显示数字字母，中文建议不超过三个字，字母建议不超过 6 个。



➤ 如何申请？

需要登录作者之家页面

<http://dz.163.com/minisite/authors-home/management>



设置栏目名： 1 (你可以设置1-3个存档用于对战平台房间内及个人战绩展示)

栏目名1： 英雄等级

* 支持4个汉字

值： level

* 支持10个字符

栏位名称填写如：战斗力，等级，逃跑……

请注意使用设置房间显示的数据 这个 API！把红框的内容填在作者之家上

- 如何设置：
使用 dzapi-设置房间显示的数据



示意图：



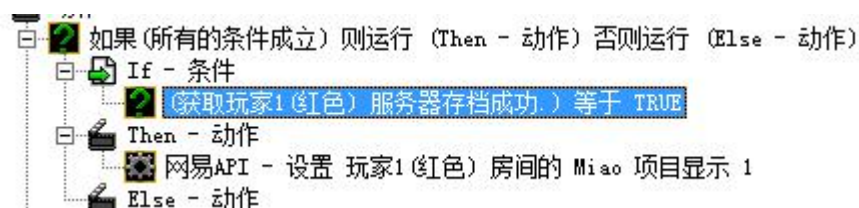
这里特别要说明，展示的内容可以是中文也可以是字母或数字，最好不超过3个字。英文或者字母最多显示6位。

跟服务器存档一样，每局游戏只接受最后一次保存的数据，并且玩家离线状态无法保存房间展示数据！

注意：一定要在设置房间展示前增加这条判断，否则会造成玩家网络问题没读取到存档，结果你强行把 0 保存到了玩家的房间显示中，玩家就会以为服务器炸档了。



如下图所示：



只有设置房间展示需要设置，存档保存不需要设置（存档没读取成功的情况下，服务器默认拒绝保存以免覆盖）

五、地图测试服的使用方法

你已经心动想立刻制作存档了吧？别着急先加入测试服群号：451343390
先保证地图没问题才能上正式服~

➤ 测试服进入方法

测试服进入方法，右键平台文件创建快捷方式，
在快捷方式的路径里加上空格-maptest

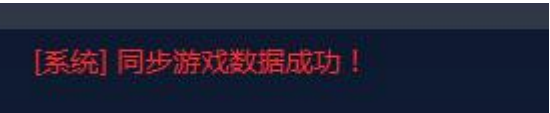


➤ 更新地图方法

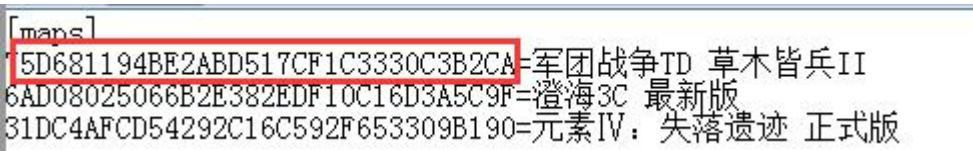
地图需要找管理员 Best Season 配置
QQ: 1687342929



先自己把地图在地图服和正式服创建房间同步，同步完成之后



将 MAPS 目录下 dz 文件夹中的 md5 码与地图名发给管理员



服务器重启后，地图会更新

每天：12：00 15：00 18：00 服务器重启

➤ 实例



补充（这货没说自己的地图名）

六、获取时间的 API 使用方法

时间有什么用？

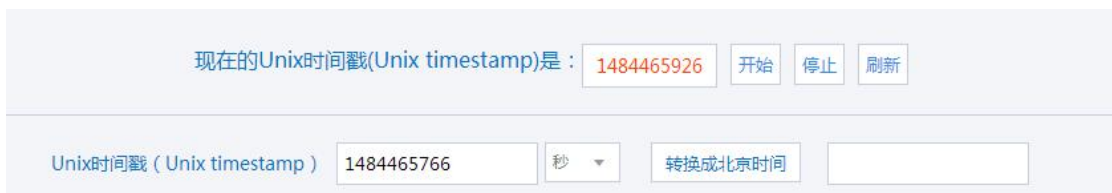
可以用来做活动，比如每周五开启一个活动，比如圣诞节期间开启一个活动。

首先要讲一下这个 API 获取到的数据是时间戳



大家可以百度时间戳

时间戳定义为(北京时间 1970 年 01 月 01 日 08 时 00 分 00 秒)起至现在的总秒数



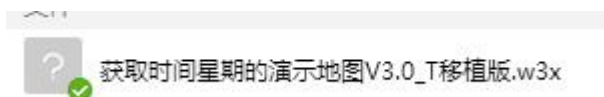
许多作者不知道如何换算，那么可以有一个更小白的方法。

打比方我想做一个持续 1 月 15 日-1 月 16 日的活动，做法如下（做法有很多，这只是其中一种）



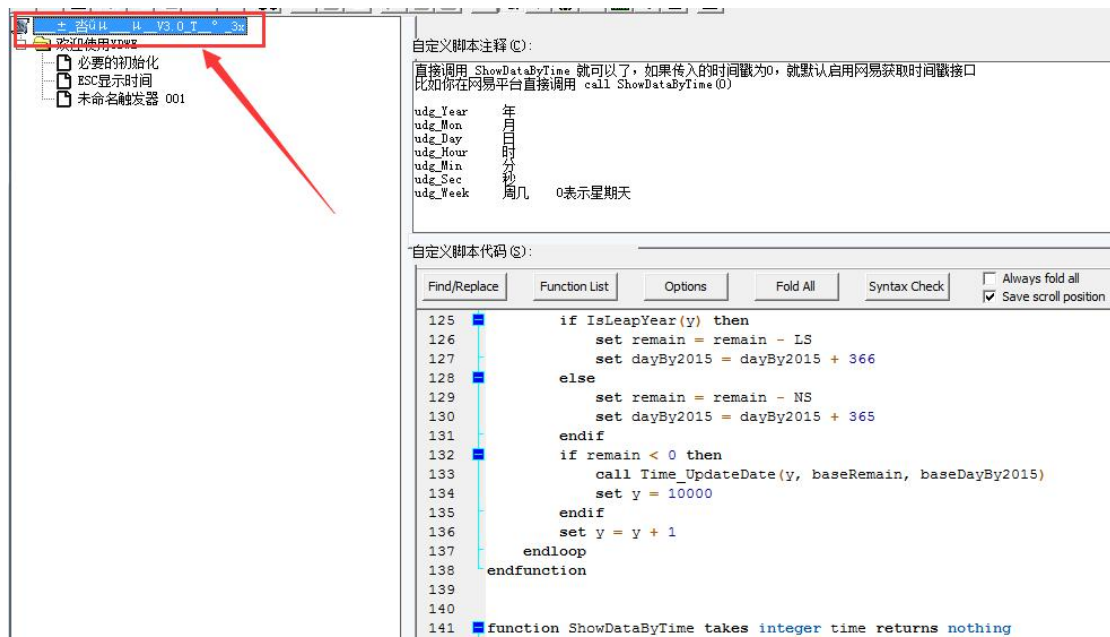
➤ 如果我想做一个每周日开启的活动

请使用群文件中小鬼提供的

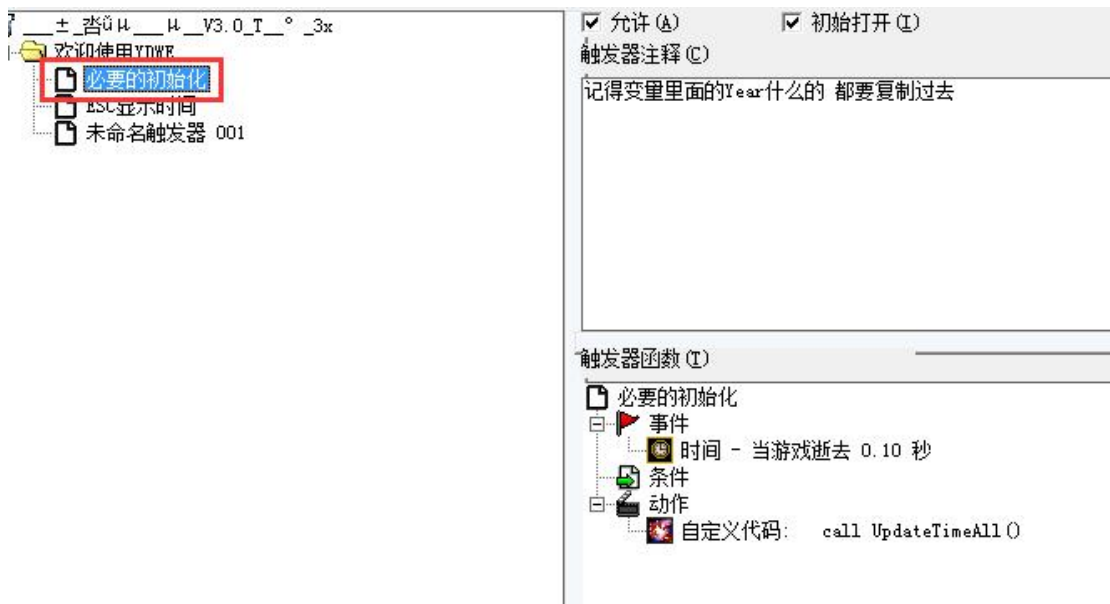


打开地图将代码移植到自己的地图步骤如下：

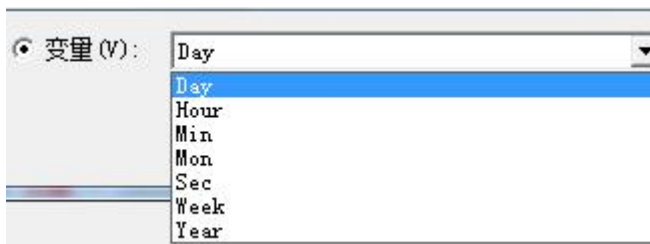
① 将里面的内容全部复制到自己地图中



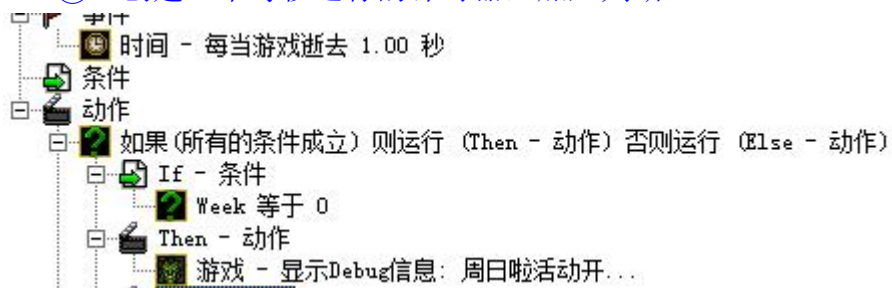
② 将这个触发移植到自己的地图中



③ 将所有的变量移植进入自己的地图中



④ 创建一个每秒运行的计时器，加入判断



说明	
Week	周（0 是周日，1 是周 1）
Year	年
Mon	月
Day	日
Hour	时
Min	分
Sec	秒

大功告成！当然你也可以不用创建计时器，创建计时器判断是为了更精准

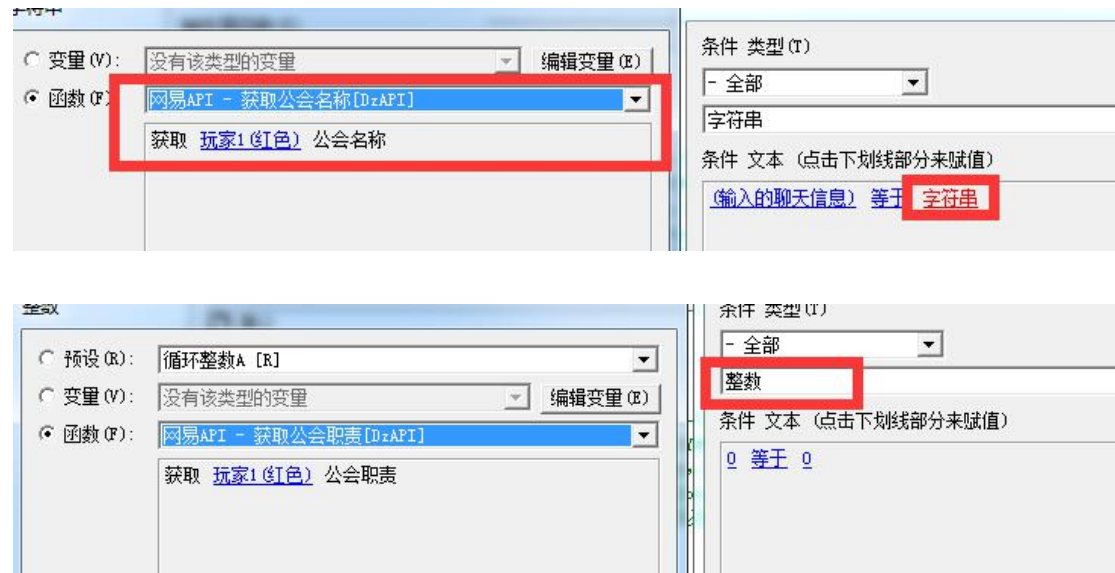
（因为获取游戏时间只能获取开局的游戏时间，有一个计时器每秒运行能让时间更精准）

（打比方一个玩家 23: 59 分开始游戏，玩了 10 分钟以后，如果不加入计时器来判断，没法知道是不是第二天）

在此感谢小鬼提供了演示图！建议大家先使用[测试地图](#)测试一下，如有问题及时反馈！

七、获取公会信息

获取公会信息有什么用？我为什么要获取公会信息？



我们可以看到在字符串和整数中分别增加了[获取公会](#)和[获取公会职责](#)

获取公会可以让你的地图吸引公会支持，这需要你的谈判能力~比如找一个牛逼的会长，跟他说你的地图里支持了他们公会的福利。

提前在地图里做好判断，比如判断玩家的公会=大魔王公会

这时候所有大魔王公会成员进入你的地图都会获得相应的福利。

获取公会职责是整数：

```
获取公会职责 Member=10 Admin=20 Leader=30
```

会长：30

管理：20

成员：10

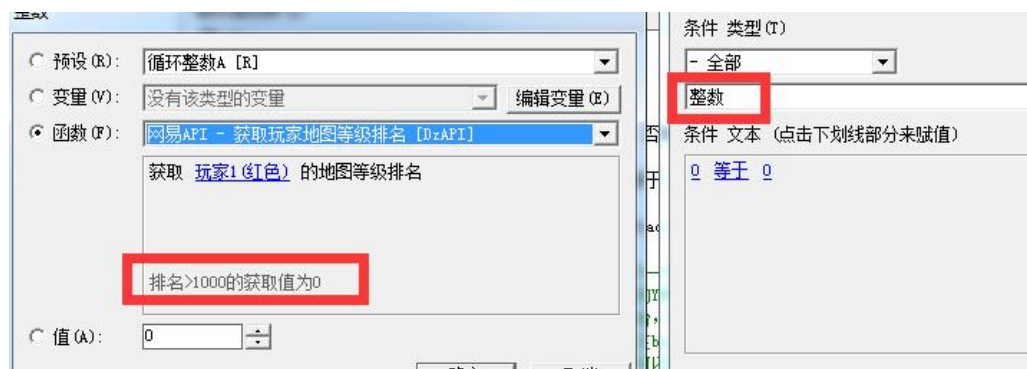
[公会积分：正在筹划中](#)

八、地图排行榜

在设计排行榜的时候我就想过未来不只是等级排行榜，所有数值将由作者自己发挥，在这之前我们先提供一个获取名次的 API



排名	昵称	等级
1	<X5军团> A王耀满	32
2	<Auv> 一只蛤蟆2	31
3	<巅峰不败> 特短特逗	31
4	<散盟> 矿冶	31
5	<忠义无双> 鹿鼎记	31
6	<独孤求败> Y I 39152424	30
7	<XD、军团> XD、将军	30
8	<极限> 0763FG	30
9	<福利公社> jiaoyin2	30
10	<脏> 军团老大哥	30



目前只能获取前 1000 名的玩家，没名次或者 1000 名以外的都显示 0.

这个可以做什么呢？现在因为只有等级排行榜，但是可以做成地图实时的排行榜奖励，鼓励大家多玩。

打比方：地图排行榜第一名进入游戏会有特殊提示，名字会变色，等等等等。

从玩家心理学来说，就会增加这位玩家对这张地图的极大黏性，他会到处炫耀，甚至也帮你推广了你的地图。

所以发挥你们的想象力，把这块利用起来吧！

九、全局存档-读取

标题叫全局存档读取，意思就是说接下来我们会出存储功能。

先说下全局存档是啥意思，全局存档四个字给人的感觉就在作者圈没听说过这个概念。

我自己想了几个场景，大家可以对号入座。

场景 1：比如今天心情好作者之家操作一下，实时开放/关闭活动。以前我必须更新版本来控制活动开关。

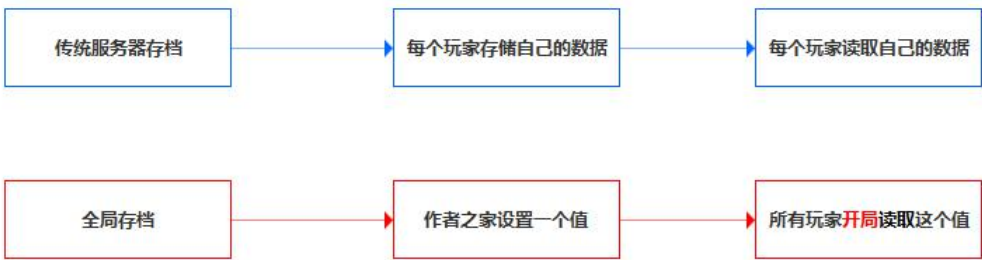
场景 2：或者新出了一个英雄不确定有啥 BUG，作者之家操作这个英雄是否可以选。

场景 3：又或者地图出了重大 BUG，作者之家操作一下，地图进入游戏自动告诉玩家（地图目前有重大问题，会尽快修复）

每次作者之家修改后玩家下一次开局生效。

服务器存档的初级，高级，大师级对应全局存档的数量（未来可能提升数量。）

我画个逻辑图来表达下：



演示：

网易API - 获取全局服务器存档值 [DzAPI]

网易API - 获取服务器存档的数据 [DzAPI]

网易API - 获取服务器存档的字符串 [DzAPI]

网易API - 获取公会名称 [DzAPI]

服务器存档

全局存档

全局存档

Key数量：5

Key：ddd

初始值：1

最多支持10个字符（字母、数字、下划线）

设置Key的初始值，最多支持64个字符（字母、数字、下划线）

条件

获取全局存档名称: ddd 里存储的字符串 等于 1

动作

开启活动

增加

我的存档

Key	类型	当前值	操作
ddd	只读	1	编辑 删除

十、服务器存档防刷分



已经开通了服务器存档的小伙伴们可以发现，进入服务器存档页面可以看到增加了新功能。

防刷分和防刷装备 2 个功能。

今天先讲一下防刷分，因为大部分作者用到了积分。

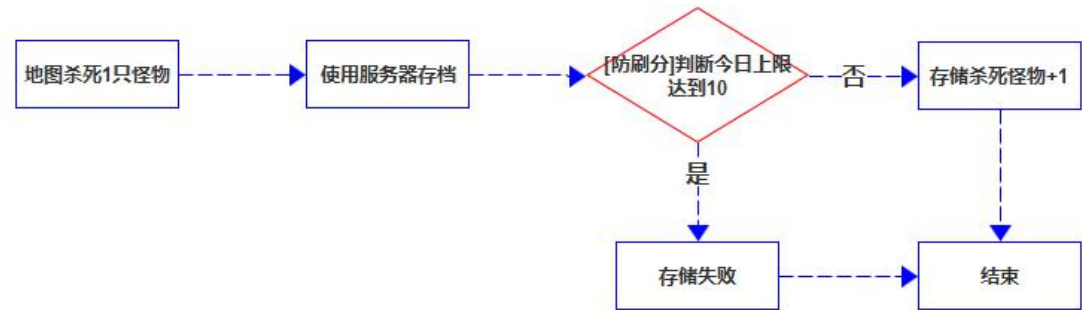
作弊逻辑

先说一下，在了解防刷分之前先了解下目前所有平台的服务器存档逻辑

因为魔兽在本地计算逻辑，所有的信息比如玩家杀死了几只怪物，玩家获得了多少钱，服务器是不知道的，作弊者通过修改内存，将本来上传杀死 1 只怪物的数据改成 999 只，服务器也不知道 999 只是真的假的。



防刷分逻辑



主要看上图红色的判断，没错就是这个上限，让玩家就算作弊也无法一次变神仙，更没法卖钱。

所以在使用服务器存档之后，什么积分兑换这些功能都是很危险的，最好使用玩家地图等级达到多少级获得多少。

以后我们会考虑出服务器兑换机制，用服务器来帮助你们实现积分兑换。

➤ 操作说明：

添加防刷分逻辑

key: 1-64位大写字母或数字

* 地图等级请填写1-100,每局最大值和每天最大值请输入0-9999999, 0为不限制

地图等级	每局最大值	每天最大值	操作
1	10	100	<input type="button" value="删除"/>

序号	标题	说明
1	Key	填写服务器存档中要增加防刷分的 KEY 值必须全部大写+数字 KEY 必须为整数。
2	增加按钮	点击后出现下方的地图等级，每局最大值，每天最大值，需要填写。
3	地图等级	必须设置 1 级的数据 ，否则所有地图等级 1 级的玩家无法存档。 不用每级都设置。 打个比方，如果设置了 1 级上限为 10，5 级上限为 20。 1-4 级的玩家上限为 10 5-100 级的玩家上限为 20
4	每局最大值	字面意思，每局允许存储的最大值。
5	每天最大值	字面意思，每天允许存储的最大值，超过无法存储。

这里可以说一下，由于可以设置地图等级对应的上限，我们都知道作弊者多为小号，这里可以给低等级的玩家上限设置低一些，高等级的玩家上限设置高一些。
这样既照顾了老玩家，又防止了作弊，同时如果高等级的玩家作弊就直接封掉，对他来说代价更大。

刷装备放在下期讲，是个非常复杂的功能！

防刷装备信息

key	每天触发次数	掉落数量	cd时间	操作
-----	--------	------	------	----

十一、未来

我觉得，我们需要说一些未来想法来影响大家的制作动力。

未来我们想实现成全局存档。

全局存档的意义=所有玩家读这个存档中的变量

可以实现，活动，每日首杀，全服第一……只有你想不到……

未来我们想实现多图通档

可以让你的地图做成一个系列，比如西方世界的劫难 1、2、3、4，共用一个存档。

未来我们想实现自定义多面板

可以在任意位置放置一个按钮，图片，实现 LOL 的击杀效果……

当然还有你们期待已久的天梯使用方法，也会在未来补充进来！

文档需要还有更多完善空间，希望大家广提建议！



魔兽争霸官方对战平台

dz.blizzard.cn

未来我们将与你们共同进步！

感谢阅读！